

รายงานโครงการ

โครงการ : พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษามืออาชีพ

กิจกรรม พัฒนาสื่อ นวัตกรรมและงานวิจัยทางการศึกษา



2
5
6
8

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์
กระทรวงศึกษาธิการ



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

ที่

วันที่ 6 มีนาคม พ.ศ. 2569

เรื่อง สรุปรายงาน กิจกรรมพัฒนาสื่อ-นวัตกรรมการศึกษา ปีการศึกษา 2568

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนลาดยาววิทยาคม

ด้วยงานวิจัยและนวัตกรรม กลุ่มงานบริหารวิชาการ ได้ดำเนินการจัดอบรมสื่อ-นวัตกรรมการศึกษา กิจกรรมพัฒนาสื่อ นวัตกรรมและงานวิจัยทางการศึกษา ปีการศึกษา 2568 โครงการ พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้เป็นมืออาชีพ กิจกรรมพัฒนาสื่อ-นวัตกรรมการศึกษา ปีการศึกษา 2568

บัดนี้ การดำเนินการโครงการฯ ดังกล่าวได้ดำเนินเสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้ว งานวิจัยและนวัตกรรม ขอสรุปโครงการ กิจกรรมพัฒนาสื่อ-นวัตกรรมการศึกษา ปีการศึกษา 2568 เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการดำเนินการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ลงชื่อ

(นางสาววิภา ทรัพย์สำราญ)

หัวหน้างานวิจัยและนวัตกรรม

ความเห็นของรองผู้อำนวยการโรงเรียน

ความเห็นของผู้อำนวยการโรงเรียน

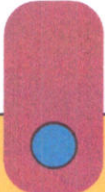
.....
.....
.....

.....
.....
.....

(นางชลดา สมัครเกษตรการ)
รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

(นางชรินทร์น สีสทา)
ผู้อำนวยการโรงเรียนลาดยาววิทยาคม

"เรียนดี มีคุณธรรม"

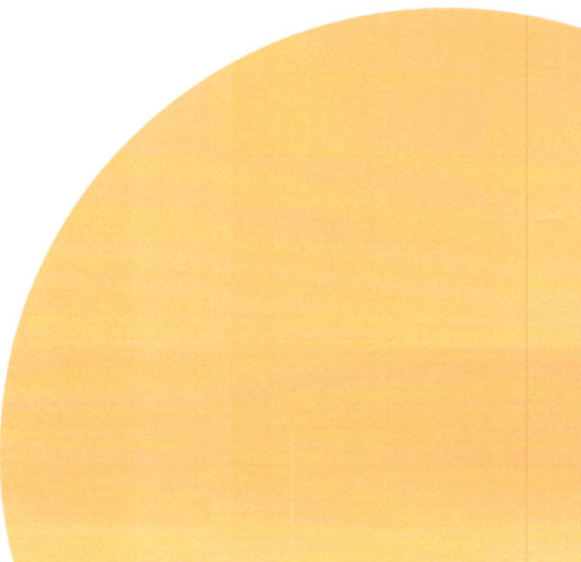


สรุปโครงการ

โครงการ : พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษามืออาชีพ
กิจกรรม พัฒนาสื่อ นวัตกรรมและงานวิจัยทางการศึกษา ปีการศึกษา 2568



โครงการ





แบบเสนอกิจกรรมตามโครงการ ประจำปีการศึกษา 2568

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

ชื่อกิจกรรม พัฒนาสื่อนวัตกรรมและงานวิจัยทางการศึกษา

รหัสกิจกรรม 207-01-A1

ชื่อโครงการ พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษามืออาชีพ

สนองยุทธศาสตร์ของสพฐ. ข้อที่ 3 ส่งเสริมการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้เป็นมืออาชีพ

สนองกลยุทธ์โรงเรียน ข้อที่ 2 ส่งเสริมครูและบุคลากรทางการศึกษาให้ได้รับการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพตาม

มาตรฐานวิชาชีพและพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนด้วยนวัตกรรมพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง

สนองมาตรฐานการศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

มาตรฐานที่ 2 กระบวนการบริหารและการจัดการ

ประเด็นพิจารณาที่ 2.4 พัฒนาครูและบุคลากรให้มีความเชี่ยวชาญทางวิชาชีพ

กลุ่มงานบริหาร ☒ กลุ่มบริหารวิชาการ ☐ กลุ่มบริหารงบประมาณและแผนงาน

☐ กลุ่มบริหารทั่วไป ☐ กลุ่มบริหารงานบุคคล

ลักษณะกิจกรรม ☐ กิจกรรมใหม่ ☒ กิจกรรมต่อเนื่อง

ผู้รับผิดชอบกิจกรรม นางสาววิภา ทรัพย์สำราญ

กลุ่มเป้าหมาย ครู จำนวน 93 คน

บุคลากรทางการศึกษา จำนวน 4 คน

1. ความสำคัญ หลักการและเหตุผล

ด้วยการพัฒนาทางเทคโนโลยีในปัจจุบัน ทำให้การจัดการเรียนการสอน มีการปรับเปลี่ยน ปรับตัว เพื่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การใช้สื่อนวัตกรรมที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนจึงเป็นวิธีการที่ดีวิธีหนึ่ง ซึ่งจะเป็นส่วนช่วยให้ผู้เรียนได้เกิดความเข้าใจมากขึ้น ซึ่งครูผู้สอน จึงจำเป็นต้องจัดหา พัฒนา ปรับปรุง สื่อนวัตกรรมทางการศึกษา

กระบวนการทางการจัดการเรียนรู้ที่โรงเรียนฯ ได้จัดทำและดำเนินการกับครูผู้สอน เพื่อให้ได้รับทราบผลในทางวิชาการจึงต้องมีการประเมินในรูปของการวิจัยทางการศึกษาหรือวิจัยในชั้นเรียน ซึ่งสามารถนำมาใช้ในการพัฒนา ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนได้ และยังเป็นภาระงานตามมาตรฐานวิชาชีพครู

งานวิจัยและนวัตกรรม กลุ่มงานพัฒนากระบวนการเรียนรู้ จึงจัดกิจกรรมการอบรมการผลิตสื่อนวัตกรรมทางเทคโนโลยี และจัดอบรมการจัดทำวิจัยในชั้นเรียน ในปีการศึกษา 2568

2. วัตถุประสงค์กิจกรรม

1) เพื่อสนับสนุนให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาได้พัฒนางานวิจัย และนวัตกรรมเพื่อการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

2) เพื่อสนับสนุนให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาสามารถใช้เทคโนโลยีข้อมูลและดิจิทัลแพลตฟอร์มเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้อย่างหลากหลาย

3. เป้าหมายในการดำเนินกิจกรรม

3.1 เชิงปริมาณ

1) ครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวน 88 คน จากทั้งสิ้น 97 คน คิดเป็น ร้อยละ 90 มีความรู้เกี่ยวกับการผลิตสื่อนวัตกรรมทางเทคโนโลยี มีนวัตกรรมทางการศึกษา และผลงานวิจัยทางการศึกษา

3.2 เชิงคุณภาพ

1) ครูและบุคลากรทางการศึกษามีผลงานวิจัยที่มีคุณภาพและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม มีคุณภาพในระดับดีขึ้นไป ร้อยละ 100

2) ครูและบุคลากรทางการศึกษา มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ มีผลงานและเผยแพร่สู่สากล มีคุณภาพในระดับดีขึ้นไป ร้อยละ 80

3) ครูและบุคลากรทางการศึกษา มีการสร้างและใช้เทคโนโลยีและดิจิทัลแพลตฟอร์มในการจัดการเรียนรู้ มีคุณภาพในระดับดีขึ้นไป ร้อยละ 90

4. พื้นที่ดำเนินการ

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

5. ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม

1 พฤษภาคม พ.ศ.2568 – 31 มีนาคม พ.ศ.2569

6. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรม	ระยะเวลาดำเนินงาน	ผู้รับผิดชอบ
การเตรียม/วางแผน (Plan) 1) ประชุมผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย เพื่อหาแนวทางในการจัดกิจกรรม และวางแผนการดำเนินการจัดกิจกรรม 2) จัดทำโครงการ/กิจกรรม เพื่อเสนอขออนุมัติ 3) ประชุมแต่งตั้งผู้รับผิดชอบ	1 พ.ค. 68	นางสาววริษา ทรัพย์สำราญ
การดำเนินงานตามแผน (Do) 1) ติดต่อวิทยากรในการอบรม 2) จัดอบรมการผลิตสื่อนวัตกรรมฯ และ วิจัยในชั้นเรียน	2 พ.ค. 68 – 31 มี.ค. 69	นางสาววริษา ทรัพย์สำราญ
การติดตาม/ตรวจสอบ (Check) 1) จัดทำแบบประเมินการเข้าร่วมกิจกรรมของผู้เข้าร่วมโครงการ 2) กำกับติดตามตรวจสอบการดำเนินงานทุกขั้นตอน	2 พ.ค. 68 – 31 มี.ค. 69	นางสาววริษา ทรัพย์สำราญ
การประเมิน/รายงานผล (Act) 1) สรุปผลการประเมิน 2) จัดทำรายงานผลการดำเนินโครงการ 3) นำผลที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงกิจกรรม	15 มี.ค. 69 – 31 มี.ค. 69	นางสาววริษา ทรัพย์สำราญ

7. งบประมาณที่ใช้และแหล่งที่มาของงบประมาณ

งบประมาณ จำนวน 30,000 บาท

แหล่งที่มาของงบประมาณ ☒ เงินอุดหนุนค่าจัดการเรียนการสอน ☐ เงินค่ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
☐ เงินค่าบำรุงการศึกษา ☐ เงินรายได้สถานศึกษา
☐ อื่นๆ

รายละเอียดการใช้งบประมาณ	งบดำเนินการ				หมายเหตุ
	ค่าตอบแทน	ใช้สอย	วัสดุ	ครุภัณฑ์	
1) ค่าตอบแทนวิทยากร 1 คน x 2 วัน x 3,600 บาท	7,200				
2) ค่าอาหารว่าง/อาหารกลางวันครูผู้เข้าร่วมกิจกรรม		20,000			
3) ค่าจัดทำเกียรติบัตรหรือโล่รางวัล			2,800		
รวม	30,000				
รวมทั้งสิ้น (สามหมื่นบาทถ้วน)					

หน่วยงานที่รับผิดชอบ

กลุ่มบริหารวิชาการ โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

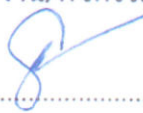
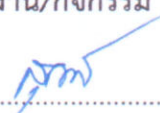
-

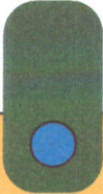
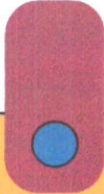
การติดตามและประเมินผล

ที่	ตัวชี้วัดความสำเร็จของแต่ละกิจกรรม	วิธีการประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้
1	1) ครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวน 88 คน จากทั้งสิ้น 97 คน คิดเป็น ร้อยละ 90 มีความรู้เกี่ยวกับการผลิตสื่อนวัตกรรมทางเทคโนโลยี มีนวัตกรรมทางการศึกษา และผลงานวิจัยทางการศึกษา	1) ตรวจสอบจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม	1) แบบลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม
2	2) ครูและบุคลากรทางการศึกษามีผลงานวิจัยที่มีคุณภาพและพัฒนการจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม มีคุณภาพในระดับดีขึ้น ร้อยละ 100	2) ประเมินคุณภาพงานวิจัย	2) แบบประเมินคุณภาพงานวิจัย
3	3) ครูและบุคลากรทางการศึกษามีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ มีผลงานและเผยแพร่สู่สากล มีคุณภาพในระดับดีขึ้น ร้อยละ 80	3) ประเมินการเผยแพร่ผลงานฯ	3) แบบประเมินการเผยแพร่ผลงานฯ
4	4) ครูและบุคลากรทางการศึกษามีการสร้างและใช้เทคโนโลยีและดิจิทัลแพลตฟอร์มในการจัดการเรียนรู้ มีคุณภาพในระดับดีขึ้น ร้อยละ 90	4) ประเมินคุณภาพผลงานการสร้างฯ	4) แบบประเมินคุณภาพผลงานการสร้างฯ

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) ครูและบุคลากรทางการศึกษา มีผลงานวิจัยที่มีคุณภาพส่งผลให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาสูงขึ้น
- 2) ครูและบุคลากรทางการศึกษา มีนวัตกรรมทางการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีและดิจิทัลแพลตฟอร์มส่งผลให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาสูงขึ้น
- 3) ครูและบุคลากรทางการศึกษา มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และมีการเผยแพร่ผลงานทางงานวิจัยหรือนวัตกรรมทางการศึกษา

ผู้เสนอโครงการ/งาน/กิจกรรม ลงชื่อ.....  (นางสาววิษา ทรัพย์สำราญ) ตำแหน่ง ครู	ผู้เห็นชอบโครงการ/งาน/กิจกรรม ลงชื่อ.....  (นางชลดา สมักรเกษตรการ) ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ
ผู้ตรวจสอบโครงการ/งาน/กิจกรรม ลงชื่อ.....  (นายสุรศักดิ์ นามบุญ) หัวหน้างานแผนงาน	ผู้อนุมัติโครงการ/งาน/กิจกรรม ลงชื่อ.....  (นางชรินทร์ สีทา) ผู้อำนวยการโรงเรียนลาดยาววิทยาคม

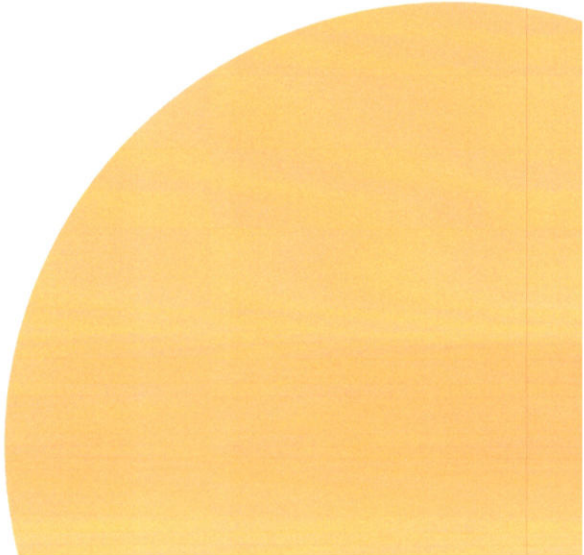


สรุปโครงการ

โครงการ : พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษามืออาชีพ
กิจกรรม พัฒนาสื่อ นวัตกรรมและงานวิจัยทางการศึกษา ปีการศึกษา 2568



คำสั่ง





คำสั่งโรงเรียนลาดยาววิทยาคม

ที่ ๒๔๙/ ๒๕๖๘

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการ การอบรมเชิงปฏิบัติการ
“การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียและเกมการศึกษาสำหรับครูผู้สอน”

ด้วย โรงเรียนลาดยาววิทยาคม เป็นโรงเรียนคุณภาพ ตามโครงการ ๑ อำเภอ ๑ โรงเรียนคุณภาพ ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์ ซึ่งมีนโยบายให้โรงเรียนคุณภาพทุกโรงเรียน ขับเคลื่อนโครงการส่งเสริม พัฒนาให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาหรือนักเรียน ตามนโยบายของโรงเรียนคุณภาพนั้น กลุ่มบริหารวิชาการ โรงเรียนลาดยาววิทยาคม จึงได้จัดการอบรมเชิงปฏิบัติการ “การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียและเกมการศึกษาสำหรับครูผู้สอน” ในวันเสาร์-อาทิตย์ ที่ ๖-๗ กันยายน ๒๕๖๘ ณ ห้องประชุมกิจจานุถรณ์ โรงเรียนลาดยาววิทยาคม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมและพัฒนาครูผู้สอน ให้มีความรู้ ความสามารถด้านการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อดิจิทัลและเทคโนโลยีด้าน AI เพื่อสร้างเกมการศึกษาและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

เพื่อให้การจัดกิจกรรมดังกล่าวดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุตามวัตถุประสงค์ อาศัยอำนาจตามตราที่ ๓๙ แห่งพระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการพุทธศักราช ๒๕๔๖ จึงขอแต่งตั้งข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาเป็นคณะกรรมการดำเนินงาน ดังต่อไปนี้

๑. คณะกรรมการอำนวยการ

๑.๑ นางชรินทร์	สีทา	ประธานกรรมการอำนวยการ
๑.๒ นางวีรินทร์ทิรา	เปื้อะพันธ์	กรรมการ
๑.๓ นายธัญจิราพัชร	จิรกิตติสิทธิโชค	กรรมการ
๑.๔ นายวานิช	ยาเพ็ชรน้อย	รองประธานกรรมการ
๑.๕ นางชลดา	สมักรเกษตรการ	กรรมการและเลขานุการ
๑.๖ นางสาววรรณมา	สิทธิไกร	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

มีหน้าที่ อำนวยการให้คำปรึกษา แนะนำ และควบคุมดูแลให้การจัดอบรมเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและเกิดประสิทธิภาพสูงสุด

๒. คณะกรรมการดำเนินงาน

๒.๑ นางชลดา	สมักรเกษตรการ	ประธานกรรมการ
๒.๒ นายอนิรุทธิ์	พูนวิวัฒน์	กรรมการ
๒.๓ นายเจษฎากร	บุญคุ้มครอง	กรรมการ
๒.๔ นางสาววิษา	ทรัพย์สำราญ	กรรมการ
๒.๕ นางสาววิภาวี	พูลการชาย	กรรมการ
๒.๖ นางสาววรรณมา	สิทธิไกร	กรรมการและเลขานุการ

มีหน้าที่

๑. วางแผน ประสานงาน และดำเนินการอบรมให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อย

๒. ปฏิบัติหน้าที่อื่นๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย

/๓. คณะกรรมการฝ่ายจัดสถานที่...

๓. คณะกรรมการฝ่ายจัดสถานที่

๓.๑ นายภราดร	บัวปอน	ประธานกรรมการ
๓.๒ นายปรีชานันท์	ด้านตระกูลหิรัญ	กรรมการ
๓.๓ นางชุตติกาญจน์	เกษมวัฒนา	กรรมการ
๓.๔ นางอุทัยวรรณ	ภูประดิษฐ์	กรรมการ
๓.๕ นางสาวระวีพรชนิษฐ์	สนิทพวง	กรรมการ
๓.๖ นางสาวศิริวรรณ	วชะระพันธ์	กรรมการ
๓.๗ นักการภารโรง ทุกท่าน		

มีหน้าที่

๑. จัดเตรียมสถานที่ภายในห้องประชุม เพื่อให้พร้อมต่อการจัดกิจกรรม
๒. จัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ ที่ใช้ในการจัดการอบรมให้เพียงพอและพร้อมต่อการใช้งาน
๓. ปฏิบัติหน้าที่อื่นๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย

๔. คณะกรรมการฝ่ายเตรียมเอกสาร และรับรายงานตัว

๔.๑ นายเจษฎากร	บุญคุ้มครอง	ประธานกรรมการ
๔.๒ นายอนิรุทธ์	พูนวิวัฒน์	กรรมการ
๔.๓ นางสาววิษา	ทรัพย์สำราญ	กรรมการ
๔.๔ นางสาววิภาวี	พูลการชาย	กรรมการ
๔.๕ นางสาววิไลพร	วงษ์มี	กรรมการ

มีหน้าที่

๑. จัดทำแบบรับรายงานตัวเข้ารับการอบรมสำหรับผู้เข้ารับการอบรม
๒. จัดทำกำหนดการอบรมและเอกสารการอบรม
๓. ปฏิบัติหน้าที่อื่นๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย

๕. วิทยาการการอบรม

๕.๑ นายสุนนท์	จิรพัฒน์พร	นักวิชาการคอมพิวเตอร์ ชำนาญการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
๕.๒ นายพงษ์นรินทร์	ประทีปพรศักดิ์	ครู โรงเรียนวังข่อยพิทยา

มีหน้าที่

ให้ความรู้กับผู้เข้ารับการอบรมและจัดกิจกรรมการอบรม

๖. คณะกรรมการฝ่ายโสตทัศนศึกษา

๖.๑ นายภูวดล	สายสุวรรณ	ประธานกรรมการ
๖.๒ นายกิตติพงษ์	คงโต	กรรมการ
๖.๓ นายภูมิศักดิ์	คงจันทร์	กรรมการ
๖.๔ นายเจษฎากร	บุญคุ้มครอง	กรรมการ
๖.๕ นางสาวนริศรา	ตรีสังข์	กรรมการและเลขานุการ

/ มีหน้าที่ ...

มีหน้าที่

๑. บันทึกภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวตลอดการจัดอบรม
๒. จัดเตรียมระบบไมโครโฟน เครื่องเสียง โปรเจคเตอร์ ให้พร้อมใช้งาน
๓. ปฏิบัติหน้าที่อื่นๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย

๗. คณะกรรมการฝ่ายพิธีการ

๗.๑ นางสาวณัฐภัสสร	ศรีตะลหฤทัย	ประธานกรรมการ
๗.๒ นายวีรชาติ	สายวงศ์	กรรมการ
๗.๓ นางจිරนนท์	สุขป้อม	กรรมการ
๗.๔ นางสาวทศวรรณ	มีอ่อน	กรรมการ
๗.๕ นายอุกฤษฏ์	ฐาปกรณ์	กรรมการและเลขานุการ

มีหน้าที่

๑. จัดทำคำกล่าวรายงาน คำกล่าวเปิดและคำกล่าวปิด
๒. ดำเนินการตามกำหนดการพิธีเปิดการจัดอบรมให้เป็นไปตามขั้นตอน
๓. ปฏิบัติหน้าที่อื่นๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย

๘. คณะกรรมการฝ่ายอาหารกลางวัน อาหารว่างและเครื่องดื่ม

๘.๑ นางสาววรรณา	สิทธิไกร	ประธานกรรมการ
๘.๒ นางสาววิรัช	ทรัพย์สำราญ	กรรมการ
๘.๓ นางสาววิภาวี	พูลการชาย	กรรมการ
๘.๔ นางสาววิไลพร	วงษ์มี	กรรมการ
๘.๕ นายอนิรุทธิ์	พูนวิวัฒน์	กรรมการและเลขานุการ

มีหน้าที่

๑. ประสานงาน จัดหา จัดเตรียมอาหารกลางวัน อาหารว่าง เครื่องดื่ม ให้แก่วิทยากรและผู้เข้ารับการอบรมอย่างเพียงพอและเหมาะสมกับงบประมาณที่ได้รับ
๒. ปฏิบัติหน้าที่อื่นๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย

๙. ผู้เข้ารับการอบรม

- ๙.๑ นางสาวนันทกาญจน์ สุวรรณวิสิทธิ์
- ๙.๒ นางสาวอุไรวรรณ ศรีภักดิ์
- ๙.๓ นางอดิภา ศรีพูล
- ๙.๔ นางสาวณิชาภา แยมกุล
- ๙.๕ นางจिरนนท์ สุขป้อม
- ๙.๖ นางสาวสุดารัตน์ ทองไธ
- ๙.๗ นางสาวอริสรา แพร์หลวง
- ๙.๘ นางสาวปรีญาดา ชัยสิทธิภักดิ์
- ๙.๙ นางวนิชพร กางไธสง

- ๙.๑๐ นายภูวดล สายสุวรรณ
๙.๑๑ นางสาวกรรวัล รุ่งรัตน์
๙.๑๒ นางสาวมัทรี โททอง
๙.๑๓ นางสาวสิริพร พันธุ์
๙.๑๔ นางสาวอภามากรณ์ พูลกลสิวิทย์
๙.๑๕ นางสาวบัณฑิตา โพธิ์เสือ
๙.๑๖ นางสาวศิมากรณ์ อุบัติ
๙.๑๗ นางสาวอรสา เจนถิ่นป่า
๙.๑๘ นายอุกฤษฏ์ ฐาทรบุตร
๙.๑๙ นายณัฐกร โหมขุนทด
๙.๒๐ นางสาววาสนี สุวรรณคาม
๙.๒๑ นางสาวศศิธร กล่าวสุนทร
๙.๒๒ นางสาวอันชูลี คราวจันทร์ทีก
๙.๒๓ นายโยธิน ศาสตร์ศรี
๙.๒๔ นางชนม์พิศา ศาสตร์ศรี
๙.๒๕ นายกิตติชัย เชี่ยวชาญ
๙.๒๖ นายพชรวัฒน์ ชมภูนุช
๙.๒๗ นางสาวรักษารา คชสิทธิ์
๙.๒๘ นางสาวเบญจวรรณ ธาธาธนบดี
๙.๒๙ นางสาวหทัยรัตน์ วิสิทธิ์เขตรกรรม
๙.๓๐ นางสาวอรภาญจน์ โชคสวัสดิวงศ์
๙.๓๑ นายศุภณัฐ วงศ์กระจ่าง
๙.๓๒ นางสาวทนิษฐา ชื่นจิตร
๙.๓๓ นายสุรศักดิ์ นามบุญ
๙.๓๔ นางสาวนุจนาฏ เชาวไ
๙.๓๕ นางสาวเกสรี แจ่มสกุล
๙.๓๖ นายอนิรุทธ์ พูนวิวัฒน์
๙.๓๗ นางสาวริษา ทรัพย์สำราญ
๙.๓๘ นายเจษฎากร บุญคุ้มครอง
๙.๓๙ นายภูมิศักดิ์ คงจันทร์
๙.๔๐ นางสาวนริศรา ตรีสังข์
๙.๔๑ นางสาววิภาวี พูลการขาย
๙.๔๒ นางสาวอรุณีย์ พิทักษ์
๙.๔๓ นางสาวกรวิภา คำศิลา
๙.๔๔ นางวารี รอดมา
๙.๔๕ นางสาวเบญจมาศ เล็กรัตน์
๙.๔๖ นายสมเกียรติ สำเภารอด
๙.๔๗ นายวีรชาติ สายวงศ์
๙.๔๘ นางสาวกนกวรรณภรณ์ วงศ์สุฤทธิ

- ๙.๔๙ นางสาวธนิดา ทิพย์เสน
๙.๕๐ นางสาวจรีพร ปานทรัพย์
๙.๕๑ นางสาวหทัยรัตน์ โพธิ์ม่วง
๙.๕๒ นางสาวชिरาภนา เปรมจิตต์
๙.๕๓ นางสาวประภาพร แสงนวม
๙.๕๔ นางสาวอารียา เนียมคำ
๙.๕๕ นายใบทอง แพรขาว
๙.๕๖ นางสาวสุนทรา วิมลพันธ์
๙.๕๗ นางเกศริน เพ็ชชะ
๙.๕๘ นางสาวกนกพร คำสือไชย
๙.๕๙ นายพัทธดนัย ชูเพ็ง
๙.๖๐ นางสาวเมรินทร์ ปกเกษ
๙.๖๑ นางสาวสุนิศา สีลาโส
๙.๖๒ นางสาวทัศนวรรณ มีอ่อน
๙.๖๓ นายจักรพันธ์ เต็มภู
๙.๖๔ นายสุรชัย ชุมน้ำค้าง
๙.๖๕ นายสมพงษ์ ประเสริฐ
๙.๖๖ นางสาววรรณมา สิทธิไกร
๙.๖๗ นางสาวจารุวรรณ อุปากันทรโรจน์
๙.๖๘ นางสาวณัฐปภัสร ศรีตะลหฤทัย
๙.๖๙ นายนิลรัตน์ พึ่งพา
๙.๗๐ นายอภิรักษ์ กัลพันธ์
๙.๗๑ นางสาวภารดี เกิดวาระ
๙.๗๒ นางสาวนวลนลา สำเภายนต์
๙.๗๓ นายกิตติพงษ์ คงโต
๙.๗๔ นายภาคย์ ทองขาว
๙.๗๕ นางสาวณัฐวดี สายสุวรรณ
๙.๗๖ นายชินพัฒน์ แก้วลายคำ
๙.๗๗ นายปราโมทย์ พูลเกิด
๙.๗๘ นายทัศนัย ฉันทอภิชัย
๙.๗๙ นายนิมิตร แก้วสาสุข
๙.๘๐ นางสาวเอื้องพร นิระคม
๙.๘๑ นายทศพล มั่นมานะเสรี
๙.๘๒ นางสาวพัชรี ไล่อ่วม
๙.๘๓ นางบุษยาภรณ์ สิ้นน้ำคำ
๙.๘๔ นางสาวปิยะดา แสงมณี
๙.๘๕ นางสาวอโนชา เกษกรณ์

- ๙.๘๖ นายภราดร บัวปอน
๙.๘๗ นายวุฒิชัย สุวรรณรินทร์
๙.๘๘ นายบุตร สุตสังข์
๙.๘๙ นายปรีชานันท์ ด้านตระกูลศิริณ
๙.๙๐ นางชุตติกาญจน์ เกษมวัฒนา
๙.๙๑ นายสมโภชน์ แก้วเทียน
๙.๙๒ นางสาวศิริวรรณ วชรพันธ์
๙.๙๓ นางอุทัยวรรณ ภูประดิษฐ์
๙.๙๔ นางสาวระวีพรชนิษฐ์ สนิทพ่วง
๙.๙๕ นางสาวดุริยา พุमानนท์

มีหน้าที่ ๑. เข้ารับการอบรมในวันเวลาที่กำหนด

๒. ฝึกปฏิบัติกิจกรรมการอบรมครบตามที่กำหนด

๓. ปฏิบัติหน้าที่อื่น ๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย

๑๐. คณะกรรมการฝ่ายการเงินและพัสดุ

- | | | |
|----------------------|--------------|---------------------|
| ๑๐.๑ นางสาวเกสรี่ | แจ่มสกุล | ประธานกรรมการ |
| ๑๐.๒ นายวุฒิชัย | สุวรรณรินทร์ | กรรมการ |
| ๑๐.๓ นางสาวนริศรา | ศรีสังข์ | กรรมการ |
| ๑๐.๔ นางสาวอรสา | เจนถิ่นป่า | กรรมการ |
| ๑๐.๕ นางสาวณัฏฐา | สร้อยสุวรรณ | กรรมการ |
| ๑๐.๖ นางพรพิมล | หมั่นเกตุ | กรรมการ |
| ๑๐.๗ นางสาวหทัยรัตน์ | โพธิ์ม่วง | กรรมการ |
| ๑๐.๘ นางสาวสิริพร | พันธุ์ | กรรมการและเลขานุการ |

มีหน้าที่

๑. เตรียมเงินสำรอง ควบคุมค่าใช้จ่ายในการดำเนินการอบรม ให้เป็นไปตามโครงการฯ

๒. แนะนำ อำนาจความสะดวกในการเบิกจ่ายและประสานงานในการจัดเตรียมวัสดุ ในการอบรม

๓. สรุปรายรับ-รายจ่าย หลังเสร็จกิจกรรมให้ฝ่ายบริหารฯ และรายงานให้สำนักงานเขตพื้นที่ฯ ทราบ

๔. ปฏิบัติหน้าที่อื่นๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย

๑๑. คณะกรรมการประเมินผลสรุปและจัดทำเล่มรายงาน

- | | | |
|-------------------|-------------|---------------------|
| ๑๑.๑ นางสาววิภาวี | พูลการชาย | ประธานกรรมการ |
| ๑๑.๒ นายอนิรุทธิ์ | พูนวิวัฒน์ | กรรมการ |
| ๑๑.๓ นางสาววริษา | ทรัพย์สำราญ | กรรมการ |
| ๑๑.๔ นายเจษฎากร | บุญคุ้มครอง | กรรมการ |
| ๑๑.๕ นางสาววิไลพร | วงศ์มี | กรรมการ |
| ๑๑.๖ นางสาววรรณภา | สิทธิไกร | กรรมการและเลขานุการ |

มีหน้าที่

๑. จัดทำแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจของผู้เข้ารับการอบรม
๒. รวบรวมเอกสาร ข้อมูล รูปภาพ แบบประเมินผลเพื่อจัดทำสรุปรายงาน จำนวน ๒ เล่ม และไฟล์เอกสารรูปแบบ PDF เพื่อเสนอต่อผู้บริหาร
๓. ปฏิบัติหน้าที่อื่นๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย

ขอให้คณะกรรมการที่ได้รับการแต่งตั้งทุกท่าน ปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มกำลังความสามารถ เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง สถานศึกษาและทางราชการ ทั้งนี้หากเกิดปัญหา อุปสรรคในการทำงาน ขอให้รายงานต่อฝ่ายอำนวยการทราบ เพื่อร่วมแก้ไขในการแก้ปัญหาให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

สั่ง ณ วันที่ ๑ กันยายน พุทธศักราช ๒๕๖๘

๒๖ สก

(นางชรินทร์ สีทา)

ผู้อำนวยการโรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วิทยาการการอบรมเชิงปฏิบัติการ
“การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียและเกมการศึกษา สำหรับครูผู้สอน”
ณ ห้องประชุมกิจจานุณ โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่ ๖-๗ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๘

.....

- | | | |
|-------------------|----------------|---|
| ๑. นายสมนธ์ | จิรพัฒน์พร | นักวิชาการคอมพิวเตอร์ชำนาญการ
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ |
| ๒. นายพงษ์นรินทร์ | ประทีปพรศักดิ์ | ครู โรงเรียนวังข่อยพิทยา |



กำหนดการอบรมเชิงปฏิบัติการ
“การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียและเกมการศึกษา สำหรับครูผู้สอน”

ณ ห้องประชุมกิจจานุณ โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ ๖-๗ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๘

วันที่ ๖ กันยายน ๒๕๖๘

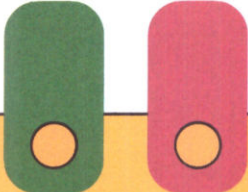
- | | |
|------------------|---|
| ๐๘.๓๐ – ๐๘.๕๐ น. | ลงทะเบียนผู้เข้ารับการอบรม |
| ๐๘.๕๐ – ๐๙.๐๐ น. | พิธีเปิดการอบรม โดย ดร.ชรินทร์ สีทา ผู้อำนวยการโรงเรียนลาดยาววิทยาคม
- แนะนำวิทยากรการอบรม
นายสมนต์ จิรพัฒน์พร นักวิชาการคอมพิวเตอร์ชำนาญการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
นายพงษ์นรินทร์ ประทีปพรศักดิ์ ครู โรงเรียนวังข่อยพิทยาศาสตร์ |
| ๐๙.๐๐ – ๑๐.๓๐ น. | สร้างสื่อการเรียนการสอนด้วย Canva
- ทำความรู้จักการใช้งาน Canva AI
- การสร้างสื่อภาพ, สื่อวิดีโอด้วย AI
- การป้อนคำสั่ง (Prompt Engineering) เบื้องต้น
วิทยากร นายสมนต์ จิรพัฒน์พร และ นายพงษ์นรินทร์ ประทีปพรศักดิ์ |
| ๑๐.๓๐ – ๑๐.๔๕ น. | พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม |
| ๑๐.๔๕ – ๑๒.๐๐ น. | รู้จักกับ Canva Doc
- การใช้งาน Canva Doc
- การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้
- การแปลภาษา, การสร้างสไลด์
วิทยากร นายสมนต์ จิรพัฒน์พร และ นายพงษ์นรินทร์ ประทีปพรศักดิ์ |
| ๑๒.๐๐ – ๑๓.๐๐ น. | พักรับประทานอาหารกลางวัน |
| ๑๓.๐๐ – ๑๔.๓๐ น. | สร้างสื่อการเรียนการสอนด้วย Canva Code
- เทคนิคการเขียนโค้ดด้วยตัวเอง
- หลักการสร้างเกมการศึกษา
- Workshop : การสร้างเกมการศึกษา
วิทยากร นายสมนต์ จิรพัฒน์พร และ นายพงษ์นรินทร์ ประทีปพรศักดิ์ |
| ๑๔.๓๐ – ๑๔.๔๕ น. | พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม |
| ๑๔.๔๕ – ๑๖.๐๐ น. | การสร้างเกมการศึกษา (ต่อ)
- Workshop : การสร้างเกมการศึกษา
วิทยากร นายสมนต์ จิรพัฒน์พร และ นายพงษ์นรินทร์ ประทีปพรศักดิ์ |

วันที่ ๗ กันยายน ๒๕๖๘

- | | |
|------------------|--|
| ๐๘.๓๐ – ๐๙.๐๐ น. | ลงทะเบียนผู้เข้ารับการอบรม |
| ๐๙.๐๐ – ๑๐.๓๐ น. | Workshop : สร้างเกมการศึกษา
- ทำความรู้จักการใช้งาน Canva AI
- การสร้างสื่อภาพ, สื่อวิดีโอด้วย AI
- การป้อนคำสั่ง (Prompt Engineering) เบื้องต้น
วิทยากร นายสมนต์ จิรพัฒน์พร และ นายพงษ์นรินทร์ ประทีปพรศักดิ์ |

๑๐.๓๐ – ๑๐.๔๕ น.	พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม
๑๐.๔๕ – ๑๒.๐๐ น.	Workshop : สร้างเกมการศึกษา (ต่อ) วิทยากร นายสุนนท์ จิรพัฒน์พร และ นายพงษ์นรินทร์ ประทีปพรศักดิ์
๑๒.๐๐ – ๑๓.๐๐ น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
๑๓.๐๐ – ๑๔.๓๐ น.	Canva Code กับการประเมินผล - แบบทดสอบในรูปแบบต่าง ๆ - หลักการสร้างแบบทดสอบ - Workshop : การสร้างแบบทดสอบ วิทยากร นายสุนนท์ จิรพัฒน์พร และ นายพงษ์นรินทร์ ประทีปพรศักดิ์
๑๔.๓๐ – ๑๔.๔๕ น.	พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม
๑๔.๔๕ – ๑๖.๐๐ น.	Workshop : การนำเสนอเกมการศึกษาและแบบทดสอบ วิทยากร นายสุนนท์ จิรพัฒน์พร และ นายพงษ์นรินทร์ ประทีปพรศักดิ์
๑๖.๐๐ – ๑๖.๓๐ น.	ถาม - ตอบ ประเด็นข้อซักถาม ปิดการอบรมและมอบใบวุฒิบัตรการอบรม

** กำหนดการอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม



สรุปโครงการ

โครงการ : พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษามืออาชีพ
กิจกรรม พัฒนาสื่อ นวัตกรรมและงานวิจัยทางการศึกษา ปีการศึกษา 2568



Link สื่อ-นวัตกรรม

สื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน ปีการศึกษา 2568
แยกตามกลุ่มสาระการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ที่	ชื่อ – นามสกุล	เรื่อง	Link
1	นางสาวนันทกาญ สุวรรณวิสิทธิ์	นิทานเวตาล	https://vetan04.my.canva.site/dagx7tfnetk
2	นางสาวอุไรวรรณ ศรีกล้า	แบบทดสอบความรู้เรื่องบทพากย์เอราวัณ	https://kru-a-nichapa-2529.my.canva.site/quiz-game-erawan
3	นางณิชาภา จันท	สื่อการสอนแปลคำราชาศัพท์	https://kru-a-nichapa-2529.my.canva.site/thai-royal-vocabulary-body-parts-quiz
4	นางจิรนนท์ สุขป้อม	เกมจับคู่คำยืมภาษาจีน ชั้นมัธยม	https://www.canva.com/design/DAG5IUvJyug/0tVPCYZ1TTklclaTuG46Q/view?utm_content=DAG5IUvJyug&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h2bd1980b21
5	นางสาวสุภารัตน์ ทองไหล	คำราชาศัพท์น่ารู้	https://www.canva.com/design/DAGyMAPot0c/bN8HB7BZvrhGvkFGNod6ug/edit?
6	นางสาวอริสรา แพร่หลวง	เกมจับคู่คำภาษาไทย คำราชาศ หมวดร่างกาย	https://paradorn68.my.canva.site/krutookitik
7	นางสาวปรียาดา ชัยสิทธิภาคย์	คำศัพท์จากภาพยนตร์	https://preeyadachai.my.canva.site/canvaai
8	นางวนิชพร กางไธสง	เรียนรู้สื่อนวัตกรรมคดีสันสกฤตเพื่อพินิจลิลิตตะเลงพ่าย	https://fhunwjamsakul.my.canva.site/

สื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน ปีการศึกษา 2568
แยกตามกลุ่มสาระการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

ที่	ชื่อ - นามสกุล	เรื่อง	Link
1	นายภูวดล สายสุวรรณ	เกมจับคู่เลขยกกำลัง	https://www.canva.com/design/DAGyMHYprC8/YsHkLWAvjVlwLZtc_LcjCw/view?utm_content=DAGyMHYprC8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h071ede92c7
2	นางสาวกรชวล รุ่งรัตน์	เกมจับคู่ลำดับเลขคณิต	https://kornchawanr.my.canva.site/btkar3xg6khwfvc8
3	นางสาวมัทรี โททอง	เกมส์ Canva AI เรื่อง การหาค่ากลางของข้อมูล	https://math-statistice-game.my.canva.site/
4	นางสาวสิริพร พันธุ์	-	-
5	นางสาวอาภาภรณ์ พูลกสิวิทย์	เกมจับคู่จำนวนเต็ม "สนามรบคณิตศาสตร์"	https://www.canva.com/design/DAGyQ7_a_pA/YTAMjNVRyuc5iupFmImh9g/view?utm_content=DAGyQ7_a_pA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h252b1ab994
6	นางสาวบัณฑิตา โพธิ์เสือ	การหาค่าดีเทอร์มิแนนต์ของเมทริกซ์ 2×2	https://banthita-fang.my.canva.site/
7	นางสาวศิมาภรณ์ อุบัติ	เกมการจัดหมวดหมู่ฟังก์ชัน	https://simapornkaew12.my.canva.site/bypm7s9dywbe391z
8	นางสาวอรสา เจนถิ่นป่า	เกมอนุกรมคณิตศาสตร์	https://seriesbycolorasa.my.canva.site/
9	นายอุกฤษฏ์ ฐาภิบุตร	Logic Speed Test ทดสอบความรู้ตรรกศาสตร์	https://quizmuitlwmath.my.canva.site/speedtest-m4v2
10	นายณฐกร โมมขุนทด	เกมระบุจำนวนเฉพาะ	https://kaset0515latyao.my.canva.site/dagymgt8jk0
11	นางสาววาสนี สุวรรณคาม	The function's Saga :เกมเติมค่าของฟังก์ชัน	https://wasinee-su.my.canva.site/byc8sthe28tgnjqj
12	นางสาวศศิธร กล้าวสุนทร	Math Quiz Game	https://sasitorn-mathteacher.my.canva.site/mathquizgame

สื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน ปีการศึกษา 2568
แยกตามกลุ่มสาระการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ที่	ชื่อ - นามสกุล	เรื่อง	Link
1	นางสาวอัมขุลี คราวจันทร์ทีก	-	-
2	นายโยธิน ศาสตรศรี	เกมคำศัพท์พันธุกรรม	https://www.canva.com/design/DAGyRY3psfM/TWLDJaj0BNA2qbjOayLd0A/edit
3	นางชนม์พิศา ศาสตรศรี	เกมจับคู่เซลล์พืช เซลล์สัตว์	https://www.canva.com/design/DAGyMHFqC1I/QUZscyzTQTCpf7r6kp8Lf9/edit?utm_content=DAGyMHFqC1I&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
4	นายกิตติชัย เชี่ยวชาญ	จับคู่ไฟลัมสัตว์ (Phylum quiz)	https://phylumquizzzzzzz.my.canva.site
5	นายพรวิวัฒน์ ชมภูนุช	 เกมพันธุกรรมกระต่าย	https://xn----cxfa1b4bc8axjr2c6hnen31a.my.canva.site/dag8-5fbwe4
6	นางสาวรักษารา คชสิทธิ์	เกมสำรวจระบบสุริยะ	https://raksawara-portfolio.my.canva.site/dag5e2wpje8
7	นางสาวเบญจวรรณ ธาดานบตี	เกมจับคู่ความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิตในระบบนิเวศ	https://www.canva.com/design/DAG9b9CL1-k/oDnH5OwqATXNX7s3kAM0ZQ/view?utm_content=DAG9b9CL1-
8	นางสาวหทัยรัตน์ วิสิทธิ์เขตรกรรม	เกมเฟลชการ์ด เรื่องประเภทของเมฆ	https://www.canva.com/design/DAG48t7tpE4/laWpqxWDL5x8y2wq5_RyQ/view?utm_content=DAG48t7tpE4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utm_lid=h307b4b10d4
9	นางสาวอรภาญจน์ โชคสวัสดิวงศ์	เกมจับคู่ การอ่านคำตัวด้านทาน	https://www.canva.com/design/DAG5TgGZNCY/BPvom7nXOX20Nxr5WILZiw/view?utm_content=DAG5TgGZNCY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utm_lid=hfe2b89b9af
10	นายศุภณัฐ วงศ์กระจ่าง	ควิซฟิสิกส์ เรื่อง งานและพลังงาน	https://science-lw.my.canva.site/physics-quiz-work-and-energy
11	นางสาวทนิษฐา ชื่นจิตร	เกมโยงเส้นจับคู่สารประกอบไอออนิก	https://thanittha.my.canva.site/nameing-ionic-compounds
12	นายสุรศักดิ์ นามบุญ	เกมเรียนรู้โครงสร้างโลก	https://lwearthstructurequiz68.my.canva.site/
13	นางสาวนุชนาฏ เชาวไว	ภารกิจกู้วิกฤตอุทกภัย	https://krunuj.my.canva.site/

14	นายอนิรุทธิ์ พูนวิวัฒน์	บทเรียนเรื่องการออกแบบและเทคโนโลยี	https://anirootdtac.my.canva.site/designtechm4
15	นางสาวเกสรี แจ่มสกุล	บทเรียนออนไลน์พลเมืองดิจิทัล	https://naristee.my.canva.site/digital
16	นางสาวริษา ทรัพย์สำราญ	เกมจับคู่เทคโนโลยีกับศาสตร์อื่น	https://warisa-sa.my.canva.site/1-2-1
17	นายภูมิศักดิ์ คงจันทร์	TAG HTML นำรู้	bellick.my.canva.site/htmlgame
18	นางสาวนริศรา ตริสังข์	บทเรียนพิมพ์สัปดาห์โปรแกรม Scratch	https://naristee.my.canva.site/kroonaris
19	นางสาววิภาวี พูลการชาย	Application Learning	https://wiphaveemay24.my.canva.site/dag8zqgasb0
20	นายเจษฎากร บุญคุ้มครอง	บทเรียนออนไลน์เสริมการเรียนรู้ วิชาออกแบบและเทคโนโลยีพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	https://jetsadakornwork.my.canva.site/m2

สื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน ปีการศึกษา 2568
แยกตามกลุ่มสาระการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ที่	ชื่อ - นามสกุล	เรื่อง	Link
1	นางวารี รอดมา	English Grammar Quiz	https://www.canva.com/design/DAGyQuM4fLs/dOCv8M14oleMyof_ySiMzA/view?utm_content=DAGyQuM4fLs&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=hc5aa74519b
2	นางสาวเบญจมาศ เล็กรัตน์	Weather Game	https://benjamas-portfolio.my.canva.site/c16gw9g63qccy0qj
3	นายสมเกียรติ สำเภารอด	เกมจับคู่ศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับร่างกาย	https://heathy-educatoin.my.canva.site/eng-som
4	นายวีรชาติ สายวงศ์	Food Categories Game	https://weerachatclass1.my.canva.site/
5	นางสาวกนกวรรณ วงศ์สุทธิ	Describing Personality for Jobs	https://teacher-air.my.canva.site/personality-for-jobs-quiz
6	นางสาวธนิดา ทิพย์เสน	Great Expection	https://kruthanida.my.canva.site/great-eepections
7	นางสาวจรีพร ปานทรัพย์	เกมเรียงประโยคภาษาอังกฤษ	https://jureeporn-auiportfolio.my.canva.site/?fbclid=IwY2xjawPNP-JleHRuA2FlbQlxMABicmlkETFRYlpDRXFjS3hKSExxTVoyc3J0YwZhchBfaWQOMjlyMDM5MTc4ODIwMDg5MgABHibBMgDWZjstTjZB3ydWkdB0YTqCGMrusFdhSLFa0xOdFj9US2SRW_RbdAzk_aem_Tzr3PUa7xynaoRwIjXWqFg
8	นางสาวหทัยรัตน์ โพธิ์ม่วง	Past Continuous Challenge	https://nanhathai22.my.canva.site/
9	นางสาวชिरาภรณ์ เปรมจิตต์	คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับวันคริสต์มาส	https://kruevefii.my.canva.site/2
10	นางสาวประภาพร แสงงาม	(นี่คือหนังสืออะไร 这是什么书)	https://www.canva.com/design/DAG-AsyeAuW/Xc0tNidbRAHVssWhU4JgAQ/view?utm_content=DAG-AsyeAuW&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h586e0699fc
11	นางสาวอารียา เนียมคำ	สี่สาวงามแห่งประวัติศาสตร์จีน	https://www.canva.com/design/DAG7qXSme6A/PQj67GKmvOHc7F6DANN0LA/view?utm_content=DAG7qXSme6A&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h7dac7e9f0a
12	นายไบทอง แพรขาว	Sentence Pattern Sorter	https://justtypeit2025.my.canva.site/dag9hzywega

สื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน ปีการศึกษา 2568
แยกตามกลุ่มสาระการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ที่	ชื่อ - นามสกุล	เรื่อง	Link
1	นางสุนทรา วิมลพันธ์	กลไกราคา	https://anirootdtac.my.canva.site/3
2	นางเกศริน เพ็ชชะ	เกมผจญภัยหาสมบัติภูมิศาสตร์	https://krukesain.my.canva.site/
3	นางสาวกนกพร คำลือไชย	เกมทายคำอารยธรรมอียิปต์	https://bellick.my.canva.site/egypt
4	นายพัทธดนย์ ชูเพ็ง	เครื่องมือทางภูมิศาสตร์	https://kruparkchupheng.my.canva.site/bxb6v9vmx0qxbzen
5	นางสาวเมรินทร์ ปกเกษ	เกมปัจจัยในการผลิตสินค้า	https://merin16092535.my.canva.site/canvaai
6	นางสาววรรณนา สิทธิไกร	เกมจับคู่เครื่องมือทางภูมิศาสตร์	https://gamesanukkk.my.canva.site/bx0h1436qmerx405
7	นางสาวสุนิศา สิลาส	ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับทวีปอเมริกาเหนือ	https://www.canva.com/design/DAG8UNrFIM/L55YHfwlq66V7Dhlc_IzRA/view?utm_content=DAG8UNrFIM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=unique_links&utm_id=h04247279af
8	นางสาวทศวรรณ มีอ่อน	เกมตอบคำถาม สิทธิและการคุ้มครองผู้บริโภค	https://thasawansom.my.canva.site/
10	นายจักรพันธ์ เต็มภู	เกมต่อยอดด้านเศรษฐกิจพอเพียง	https://kongkongna.my.canva.site/sufficiency-economy-adventure-game
11	นายสุรัชย์ ชุ่มน้ำค้าง	ภารกิจกู้วิกฤตน้ำ	https://jobjobjob1003.my.canva.site/
12	นายสมพงษ์ ประเสริฐ	ประวัติศาสตร์	https://เกมส์ประวัติศาสตร์.my.canva.site/
13	นางสาวจารุวรรณ อุปการจันทร์โรจน์	เกมค้นหาโบราณวัตถุในเมืองอินเดีย	https://www.canva.com/design/DAGyMCUO2IM/U9XvLEFJa1BbOkrpl_NxRA/edit?utm_content=DAGyMCUO2IM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

สื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน ปีการศึกษา 2568

แยกตามกลุ่มสาระการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ที่	ชื่อ - นามสกุล	เรื่อง	Link
1	นางสาวณัฐภัทร์ ศรีตะลหุทัย	เกมจับคู่เครื่องดนตรีไทย	https://www.canva.com/design/DAGyMNI_ynw/PQsB8Bs2DbXpva4_fNTE4A/view?utm_content=DAGyMNI_ynw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h6436ade678
2	นายนิลรัตน์ พิงพา	เกมทายประเภทเครื่องดนตรีสากล	https://artmusic-lw.my.canva.site/
3	นายอภิรักษ์ กัลพันธุ์	เกมจับคู่เครื่องดนตรีสากล	https://musiclatyao-portfolio.my.canva.site/bx0sxgtbd2beqnch
4	นางสาวภารดี เกิดวาระ	เกมส่เรียนรู้โน้ตขิม	https://bellick.my.canva.site/notegame
5	นางสาวนวนลนา นาคพุดม	เกมระบ่ามาตรฐาน	https://nualnala.my.canva.site/bym3w5nec214gess
6	นายกิตติพงษ์ คงโต	ai canva by krukut	https://www.canva.com/design/DAG8VBwcy-l/1eFvoinjITQCukZuY60fPw/edit
7	นางสาวณัฐวดี สายสุวรรณ	เกมส่แขวงกตนาฏยศัพท์	https://www.canva.com/design/DAGyMFANcLY/293FcxM3s6ofD7v3xpa0GA/view?utm_content=DAGyMFANcLY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=hcf0e3a8ca0
8	นายภาคย์ ทองขาว	เกมวงจรัส	https://pakthongkao.my.canva.site/untitled-app
9	นางสาวดุริยา พุฒานนท์	เกมจับคู่เครื่องดนตรีสากล	https://xn--12caiapd1gi9af9e2ae3a7dk9b2d4a2d9a4b7ki3rud.my.canva.site/

สื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน ปีการศึกษา 2568
แยกตามกลุ่มสาระการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

ที่	ชื่อ - นามสกุล	เรื่อง	Link
1	นายชินวัฒน์ แก้วลายคำ	เกมจับคู่สารเสพติด	https://teamutd11.my.canva.site/
2	นายปราโมทย์ พูลเกิด	แบบทดสอบกติกาตะกร้อ	https://heathy-educatoin.my.canva.site/takhaw
3	นายทัศนัย ฉันทอภิชัย	ตอบปัญหายาเสพติด	https://www.canva.com/design/DAG9m3bTBtc/ShpEaYZMnmYfA-R07QLejg/view?utm_content=DAG9m3bTBtc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=he702c69696
4	นายนิมิตร แก้วสาสุข	แบบทดสอบกระเป๋ไทย 12 ไม้อ้อ 6 ไม้อ้อ	https://chairball-pe-lw.my.canva.site/mid22568
5	นางสาวเอื้องพร นิระคม	เกมจำลองหน่วยกู้ชีพไซเบอร์ช่วยเหลือผู้ป่วยในเมืองอนาคต	https://www.canva.com/design/DAG5JsLV9Qg/zEcsKHh5RwSPzLwV6WCmGQ/view?utm_content=DAG5JsLV9Qg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=hedc4b6b962
6	นายทศพล มั่นมานะเสรี	สื่อการสอนฟุตบอล ม.1 เรียนรู้พื้นฐานทักษะ และกติกาฟุตบอล	https://krujae.my.canva.site/
7	นางสาวพัชรี ไล่อ่วม	เกมทายชื่อโรคพันธุกรรม (เกมออนไลน์)	https://teacherpatlgame1.my.canva.site/

สื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน ปีการศึกษา 2568
แยกตามกลุ่มสาระการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

ที่	ชื่อ - นามสกุล	เรื่อง	Link
1	นางบุษยาภรณ์ สิ้นน้ำคำ	เกมจับคู่สารอาหารหลัก 5 หมู่	https://gamem4.my.canva.site/dag9hkssxso
2	นางสาวปิยะดา แสงมณี	เกมจับคู่โครงงานอาชีพ	https://piyada2512.my.canva.site/
3	นางสาวโนษา เกษกรณ์	เกมจับคู่อุปกรณ์งานประดิษฐ์	https://jobm02.my.canva.site/dag8njbphiw
4	นายภราดร บัวปอน	เกมการบำรุงรักษา เครื่องปรับอากาศ (การล้างแอร์)	paradorn68.my.canva.site/byjqzjnswy9fnc89
5	นายวุฒิชัย สุวรรณรินทร์	เกมจัดหมวดหมู่บัญชี	wuttichai-suwannarin.my.canva.site/byn7ppc5r3abvdyy
6	นายบุตร สุดสังข์	เกมตอบคำถามเกษตรทฤษฎีใหม่	https://butchai.my.canva.site/
7	นายปรีชานันท์ ด้านตระกูลหิรัญ	การขยายพันธุ์ไม้ผล	https://kaset0515latyao.my.canva.site/bypqnyxxzq3rsdhq
8	นางชุติกัญจน์ เกษมวัฒนา	เกมจับคู่เครื่องมือ อุปกรณ์ และ วัสดุในงานปูน	https://chutikan-portfolio.my.canva.site/bwv9w4w202qjp7y8
9	นายสมโภชน์ แก้วเทียน	อาชีพที่อยากเป็น	https://nualnala.my.canva.site/occupation-matching-game
10	นางสาวศิริวรรณ วะระพันธ์	ตามล่าหาเขียนผัก	https://maprang-portfolio.my.canva.site/
11	นางอุทัยวรรณ ภูประดิษฐ์	เกมทายชื่อพืชผักสวนครัว ม.1	https://uthaiwanpupradit.my.canva.site/bv7pvy63b1pds2pg
12	นางสาวระวีพรชนิษฐ์ สนิทพ่วง	วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในงานเขียน แบบ	https://por-portfolio.my.canva.site/bws9af4mk811ffv8

สื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน ปีการศึกษา 2568

แยกตามกลุ่มสาระการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ที่	ชื่อ - นามสกุล	เรื่อง	Link
1	นางสาวอรุณีย์ พิทักษ์	Tcas 69 สำหรับ ม.6	https://xn--tcas69-o0twnzj.my.canva.site/
2	นายพีรพงศ์ ฤทธิพนา	เกมจำลองชีวิตหลังจบมัธยมศึกษาปีที่3 ถึงปี2574	krujaii.my.canva.site
3	นางสาวชาลิสา ขาวสะอาด	สุขภาพใจวัยมัธยม	https://candamoji.my.canva.site/sukapajai
4	นางสาววิไลพร วงษ์มี	เลือกอาชีพที่ใช้ในแบบที่เป็นเรา	https://xn--12csa5c8aq8fub2ac6ixbzdc.my.canva.site/



สื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน ปีการศึกษา 2568
แยกตามกลุ่มสาระการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ที่	ชื่อ - นามสกุล	เรื่อง	Link
1	นางสวณันธกาญ สุวรรณวิสิทธิ์	นิทานเวตาล	https://vetan04.my.canva.site/dagx7tfnetk
2	นางสาวอุไรวรรณ ศรีกล้า	แบบทดสอบความรู้เรื่องบทบาทเอราวัณ	https://kru-a-nichapa-2529.my.canva.site/quiz-game-erawan
3	นางณิชาภา จันท	สื่อการสอนแปลคำราชาศัพท์	https://kru-a-nichapa-2529.my.canva.site/thai-royal-vocabulary-body-parts-quiz
4	นางจิรนนท์ สุขป้อม	เกมจับคู่คำยืมภาษาจีน ชั้นมัธยม	https://www.canva.com/design/DAG5IUvJyug/0tVPCYZ1TTklclaTuG46Q/view?utm_content=DAG5IUvJyug&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniqueLinks&utlId=h2bd1980b21
5	นางสาวสุดารัตน์ ทองไหล	คำราชาศัพท์น่ารู้	https://www.canva.com/design/DAGyMAPot0c/bN8HB7BZvrhGvkFGNod6ug/edit?
6	นางสาวอริสรา แพร่หลวง	เกมจับคู่คำภาษาไทย คำราชาศ หมวดร่างกาย	https://paradorn68.my.canva.site/krutookit
7	นางสาวปรียาดา ชัยสิทธิภาคย์	คำศัพท์จากภาพยนตร์เรื่อง	https://preeyadachai.my.canva.site/canvaai
8	นางวนิชพร กางไธสง	เรียนรู้สื่อนวัตกรรมคดีสันสกฤตเพื่อพินิจลิลิตตะเลงพ่าย	https://fhunwjamsakul.my.canva.site/

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมนิทานเวตาล จากสื่อ Canva AI

รายวิชา : ภาษาไทยพื้นฐาน รหัสวิชา ท31101

หน่วยการเรียนรู้ : นิทานเวตาล เรื่องที่ 10

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวนันทกาญจน์ สุวรรณวิสิทธิ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

วรรณคดีเรื่องนิทานเวตาลมีสำนวนภาษาที่ซับซ้อน ทำให้นักเรียนเข้าใจยากและขาดแรงจูงใจในการอ่าน จึงได้นำฟีเจอร์ AI ของ Canva มาสร้างภาพประกอบตัวละครและฉากให้มีชีวิตชีวาในรูปแบบเกม เพื่อดึงดูดความสนใจ เปลี่ยนบรรยากาศการเรียนรู้ให้ทันสมัย และช่วยให้นักเรียนจินตนาการภาพตามเนื้อเรื่องได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาและวิเคราะห์ลักษณะนิสัยตัวละครในนิทานเวตาล เรื่องที่ 10 ได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทยผ่านสื่อเทคโนโลยีและการสร้างภาพด้วย AI
3. เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันและการแก้ปัญหา ผ่านกิจกรรมการเล่นเกมที่ประกอบการเรียน

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา (Educational Technology) ประเภทเกมการศึกษา (Gamification) และสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia)

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องนิทานเวตาล เรื่องที่ 10 สูงขึ้น ผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนด
2. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนและมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่มอย่างสนุกสนาน
3. นักเรียนสามารถเชื่อมโยงจินตนาการจากภาพ AI สู่การตีความบทประพันธ์ได้อย่างสร้างสรรค์

5. ปัญหาและอุปสรรค

ความเสถียรของสัญญาณอินเทอร์เน็ตในห้องเรียนทำให้การโหลดภาพกราฟิกในเกมล่าช้า และอุปกรณ์ของนักเรียนบางคนไม่รองรับการประมวลผลที่รวดเร็ว

6. แนวทางการแก้ไข

ครูให้นักเรียนจับคู่หรือจัดกลุ่ม (Buddy System) เพื่อใช้อุปกรณ์ร่วมกัน และเตรียมสื่อสำรองแบบออฟไลน์หรือนำเสนอผ่านจอหน้าชั้นเรียนแทนในกรณีฉุกเฉิน

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม <https://vetan04.my.canva.site/dagx7tfnetk>



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นางสาวนันธกาญ สุวรรณวิสิทธิ์)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 4 ธันวาคม 2568

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : บทพากย์เอราวัณ

รายวิชา : ภาษาไทย รหัสวิชา ท 23102

หน่วยการเรียนรู้ : ที่ 3 เรื่อง บทพากย์เอราวัณ

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวอุไรวรรณ ศรีกล้า

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

วรรณคดีเรื่องบทพากย์เอราวัณที่นำมาให้นักเรียนศึกษานี้ เป็นบทพากย์ฝ่ายทศกัณฐ์หรือบทพากย์ฝ่ายยักษ์ แต่งด้วยกาพย์ฉก 16 กล่าวจึงอินทรชิตแปลงกายเป็นพระอินทร์ จัดทัพมาลงกองทัพของพระราม พระลักษมณ์เสียที อินทรชิตแผลงศรพรหมาสตรสังหารพระลักษมณ์ได้ เนื้อหาตอนนี้น่ามีบทพรรณนาให้เห็นถึงความยิ่งใหญ่ตระการตาและความงดงามของช้างเอราวัณ ช้างทรงของพระอินทร์แปลง ซึ่งนับเป็นจุดเด่นอย่างหนึ่งของบทพากย์ตอนนี้

ผู้สอนจึงสนใจที่จะพัฒนาและสร้างสรรค์สื่อการสอนในการนำเข้าสู่บทเรียน ให้นักเรียนได้รู้จักและจดจำเนื้อหาในเรื่องบทพากย์เอราวัณ เพื่อนำไปสรุปเนื้อหา วรรณคดี และวิเคราะห์คุณค่าวรรณคดีที่ปรากฏในเรื่องบทพากย์เอราวัณ ในรูปแบบของเกมการตอบคำถามจากแบบทดสอบในเรื่องโดยมีข้อมูลให้นักเรียนเรียนรู้ มีการจับเวลาในการแข่งขัน โดยสื่อ Canva AI นักเรียนสามารถเรียนรู้ กลับมาทบทวนได้ตลอดเวลา

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. นักเรียนสามารถบอกความรู้ลักษณะของช้างเอราวัณได้
2. นักเรียนสามารถบอกความรู้ และสรุปเนื้อหา ในเรื่องบทพากย์เอราวัณได้

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

เกมตอบคำถามเนื้อเรื่องบทพากย์เอราวัณ

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนบอกความรู้ลักษณะของช้างเอราวัณได้
2. นักเรียนได้รับความรู้ และสรุปเนื้อหาเรื่องบทพากย์เอราวัณได้

5. ปัญหาและอุปสรรค

1. สัญญาณอินเทอร์เน็ตของนักเรียนไม่เสถียรนัก จทำให้กิจกรรมล่าช้า

6. แนวทางการแก้ไข

1. แจ้งนักเรียนเพื่อเตรียมความพร้อมด้านอุปกรณ์และสัญญาณอินเทอร์เน็ต

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : แบบทดสอบความรู้เรื่องบทพากย์เอราวัณ



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นางสาวอุไรวรรณ ศรีกล้า)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่.....26...../.....พฤศจิกายน...../.....2568.....

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : คำราชาศัพท์

รายวิชา : ภาษาไทย รหัสวิชา ท 21102

หน่วยการเรียนรู้ : ที่ 1 เรื่อง กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางณิชาภา จันท

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำราชาศัพท์ ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนลาดยาววิทยาคม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่านักเรียนมีปัญหาในการใช้คำราชาศัพท์ นักเรียนยังใช้ผิด ตอบคำถามผิด และบางคนไม่สามารถตอบคำถามคำราชาศัพท์ได้ถูกต้อง และไม่เข้าใจในคำราชาศัพท์ ทำให้นักเรียนเกิดปัญหา ผู้จัดทำสื่อนวัตกรรม พบว่า การสอนภายในชั้นเรียนไม่สามารถทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และประสบการณ์ได้อย่างเต็มที่ตามที่ นักจิตวิทยาที่มีชื่อเสียงอย่างเช่น สกินเนอร์ (B.F. Skinner) เชื่อว่า การเรียนรู้ของมนุษย์มีความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้า และพฤติกรรมตอบสนองจะเข้มข้นขึ้นหากได้รับการเสริมแรงที่เหมาะสม โดยธรรมชาติของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นวัยที่เรียนรู้จากการปฏิบัติ มีความสนใจระยะสั้น ชอบมีกิจกรรมหลายๆอย่าง เรียนรู้ผ่าน การเล่น ชอบทำงานเป็นกลุ่มและชอบการแข่งขัน ชอบแสดงตัวตนหรือแสดงความสามารถ และอยากมีส่วนร่วมใน การวางแผนร่วมกับผู้ใหญ่ ทำให้ผู้สอน จำเป็นต้องค้นคว้า หาวิธีการที่จะแก้ปัญหาและพัฒนาปรับปรุงการจัดการ เรียนรู้ ในรายวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จ เพื่อเพิ่มความมั่นใจ และความเชื่อมั่นในการเรียนรู้ให้กับนักเรียน และในปัจจุบัน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นอีก หนึ่งในกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ ผ่านการปฏิบัติ ที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำ กรณีศึกษา เป็นต้น

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้จัดทำ จึงคิดหาแนวทางที่จะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเนื้อหาที่กำหนดไว้โดยการให้นักเรียนได้ใช้สื่อประกอบการเรียน เรื่อง คำราชาศัพท์ สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่

1 โดยควบคู่กับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ช่วยพัฒนาทักษะการ คิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมี วิจารณ์ญาณ การสื่อสารนำเสนอ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม ทั้งนี้ยังส่งเสริม บทบาทของ นักเรียน นอกจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนแล้ว ยังส่งเสริมปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและ นักเรียนกับ นักเรียนด้วยกันด้วย จากแนวคิดผลการศึกษาและปัญหาดังกล่าว ผู้จัดทำ จึงมีความสนใจที่สร้าง สื่อการสอน เรื่อง คำราชาศัพท์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนลาดยาววิทยาคม เพื่อ ประกอบการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทย และศึกษาว่า สื่อการสอน เรื่อง คำราชาศัพท์ สำหรับ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ และสนุกสนานในการเรียนการสอนภาษาไทยมากขึ้น

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนา สื่อการสอน เรื่อง คำราชาศัพท์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มี ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่อการสอนเรื่อง คำราชาศัพท์ สำหรับ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนด้วยสื่อการสอน เรื่อง คำราชาศัพท์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

ด้านการจัดการเรียนรู้

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. การพัฒนาสื่อการสอน เรื่อง คำราชาศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้สามารถเรียนรู้ ใน เรื่อง คำราชาศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้ดี จะช่วยให้นักเรียนเรียนรู้กลุ่มสาระการ เรียนรู้อื่นได้ดีด้วย
2. จากผลการพัฒนา นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด จึงเชื่อได้ว่าการนำงานวิจัยนี้ไปใช้จะเป็นประโยชน์แก่นักเรียน ครู ในการเรียนรู้กลุ่มสาระการ เรียนรู้ ภาษาไทย
3. ก่อนนำสื่อการสอน เรื่อง คำราชาศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ไปใช้ครูควรศึกษา คู่มือและวิธีการเล่นให้เข้าใจและทำการทดลองเล่นก่อนเพื่อจะได้ ไม่มีอุปสรรคในการใช้
4. ครูควรให้คำแนะนำการใช้กับนักเรียนเพื่อนักเรียนจะสามารถเรียนรู้ได้ ด้วยตนเอง
5. ควรมีการประยุกต์ใช้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ ช่วงชั้นอื่นๆ โดยเพิ่มเนื้อหา สาระการเรียนรู้ และระยะเวลาที่เหมาะสม

5. ปัญหาและอุปสรรค

1. พบว่าโทรศัพท์นักเรียนบางรุ่นไม่รองรับกับการทำงานแบบใหม่ๆ เลยไม่สามารถเข้าไปเล่นได้ตอนที่เพื่อนทำการเล่น
2. จำนวนข้อน้อยไม่เพียงพอกับความต้องการของนักเรียน เพราะนักเรียนยังสนุกกับการเล่นเกม

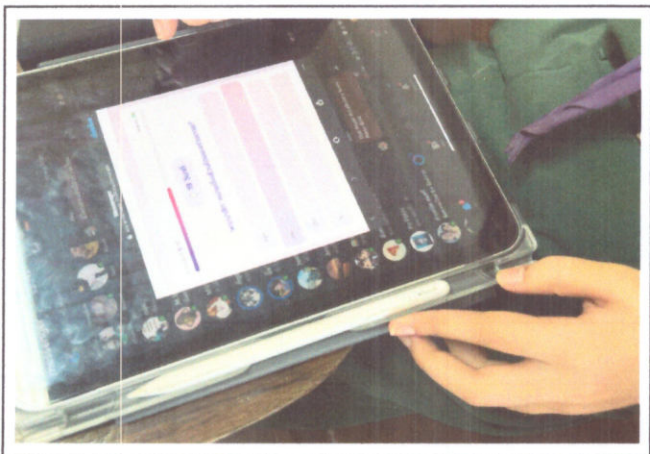
6. แนวทางการแก้ไข

1. ให้นักเรียนช่วยเพื่อนทำเพื่อเป็นการแก้ไขปัญหาเบื้องต้น
2. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการสอนร่วมกับการใช้วิธีการสอนรูปแบบอื่นๆ
3. จะพัฒนาให้มีเนื้อหาครอบคลุมกับสื่อการสอนประเภท เกม เพิ่มมากขึ้นทุกครั้งที่มีการเรียนการสอน

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://kru-a-nichapa-2529.my.canva.site/thai-royal-vocabulary-body-parts-quiz>





ลงชื่อ..........ผู้รายงาน
 (นางณิชาภา จันทร)
 ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
 วันที่ 25 /พฤศจิกายน /2568

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : การยืมคำในภาษาจีน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

รายวิชา : ภาษาไทย รหัสวิชา ท23102

หน่วยการเรียนรู้ : เรื่องพระบรมราโชวาท แผนการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คำยืมจากภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางจิรนนท์ สุขป้อม

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

จัดทำนวัตกรรมนี้ขึ้นเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน เรื่อง คำยืมจากภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียน และทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจว่า คำใดคือที่ยืมมาจากภาษาจีน นักเรียนเกิดความสนุกและผ่อนคลาย ทำให้บรรยากาศในการเรียนดีและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้นำเข้าสู่บทเรียน
2. เพื่อให้ผู้เรียนทราบถึงการยืมคำในภาษาจีนที่ใช้ในภาษาไทยมีอะไรบ้าง
3. ทำให้บรรยากาศในห้องเรียนเกิดความผ่อนคลาย

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

เกมสื่อการสอน เรื่อง การยืมคำในภาษาจีน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนเกิดความเข้าใจคำยืมภาษาจีนที่ใช้ในภาษาไทย
2. นักเรียนอยากศึกษาคำยืมภาษาต่างประเทศมากขึ้น
3. นักเรียนชื่นชอบในสื่อที่ครูสร้างขึ้น

5. ปัญหาและอุปสรรค

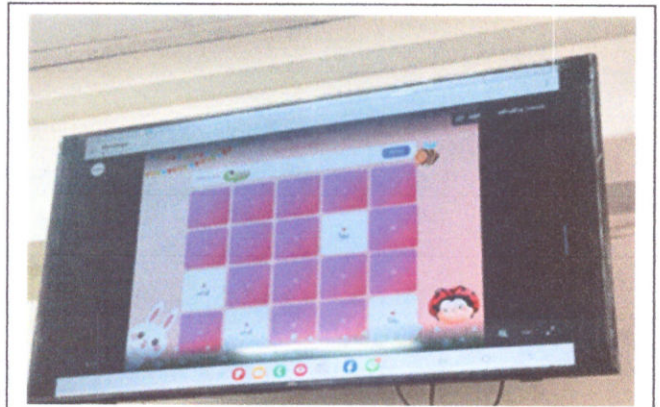
เกมมีขนาดเล็กไป จึงทำให้การเล่นในโทรศัพท์ไม่ดีเท่าที่ควร

6. แนวทางการแก้ไข

นักเรียนจึงเล่นพร้อมกัน โดยมีครูเป็นผู้ร่วมเล่นด้วย และใช้อุปกรณ์ของครูในการเล่น

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : https://www.canva.com/design/DAG5IUvJyug/0tVPCYZ1TT-klclaTuG46Q/view?utm_content=DAG5IUvJyug&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utm_id=h2bd1980b21



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
(นางจิรนนท์ สุขป้อม)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่ 24 / พฤศจิกายน / 2568

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : .เรื่อง คำราชาศัพท์

รายวิชา : ภาษาไทย. รหัสวิชา ท 22102

หน่วยการเรียนรู้ : ที่ 3 เรื่องคำราชาศัพท์

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวสุดารัตน์ ทองไหล

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

คำราชาศัพท์ หมายถึง ศัพท์เฉพาะสำหรับพระมหากษัตริย์และพระบรมวงศานุวงศ์ ซึ่งต่อมาได้หมายรวมถึง พระภิกษุสงฆ์ ข้าราชการ และสุภาพชนด้วย เพื่อให้สามารถใช้ภาษาได้เหมาะสมกับฐานะของบุคคลต่าง ๆ

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. นักเรียนศึกษาความหมายของคำราชาศัพท์ รู้เข้าใจความหมาย

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

- สื่อเทคโนโลยี

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนรู้ความหมายของคำราชาศัพท์

5. ปัญหาและอุปสรรค

- นักเรียนใช้กับโทรศัพท์ หน้าจอมีขนาดเล็ก จึงไม่สามารถเห็นคำศัพท์ได้ทั้งหมด
- นักเรียนบางคนไม่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ต ทำให้ไม่สามารถเข้าทำได้

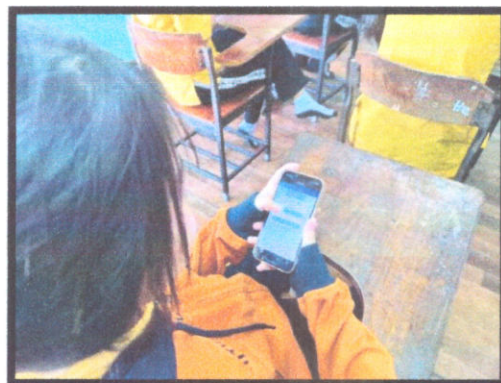
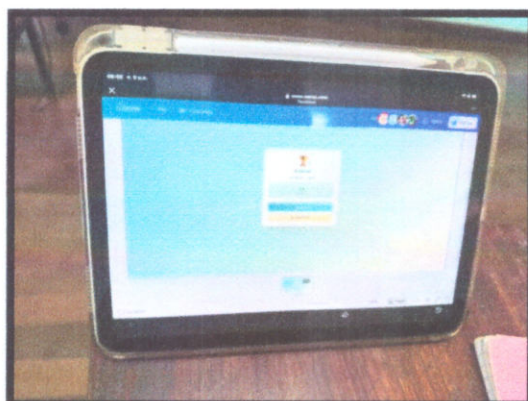
6. แนวทางการแก้ไข

มีการสอนซ่อมเสริมเพิ่มเติมให้กับนักเรียน และให้ยืมโทรศัพท์เพื่อนในห้องเรียน

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม :

https://www.canva.com/design/DAGyMAPot0c/bN8HB7BZvrhGvkFGNod6ug/edit?utm_content=DAGyMAPot0c&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=share-button



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
 (นางสาวสุดารัตน์ ทองไหล)
 ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
 วันที่ 9 มกราคม 2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมจับคู่คำศัพท์ภาษาไทย คำราชาศัพท์ หมวดร่างกาย

รายวิชา : ภาษาไทย รหัสวิชา ท21102

หน่วยการเรียนรู้ : ภาพยนตร์เรื่องควงควน

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวอริสรา แพร่หลวง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

เป็นภาษาที่กำหนด และตกแต่งขึ้นให้สวยงาม และเหมาะสม เพื่อใช้พูดถึง หรือพูดกับพระมหากษัตริย์ และ พระบรมวงศานุวงศ์ปัจจุบันนี้หมายถึง คำสุภาพที่ใช้กับบุคคลที่ควรเคารพ การรู้เรื่องคำราชาศัพท์เป็นการเรียนรู้ ในการใช้ภาษาให้ถูกต้องตามกาลเทศะ และฐานะของบุคคล ภาษาไทยได้กำหนดคำราชาศัพท์ขึ้นใช้ และมี วิธีการใช้ตามระเบียบแบบแผนของภาษาซึ่งนับว่า เป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งที่แสดงออกทางด้าน ภาษา

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนรู้จักคำราชาศัพท์ (K)
2. เพื่อให้นักเรียนบอกความหมายของคำราชาศัพท์ได้อย่างถูกต้อง (P)
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำคำราชาศัพท์ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องเหมาะสม (A)

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

- เกมจับคู่คำศัพท์

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนสามารถจับคู่คำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง
2. นักเรียนมีความสนใจและเล่นอย่างสนุกสนาน
3. นักเรียนสามารถทบทวนคำศัพท์และนำไปใช้ได้ถูกต้อง

5. ปัญหาและอุปสรรค

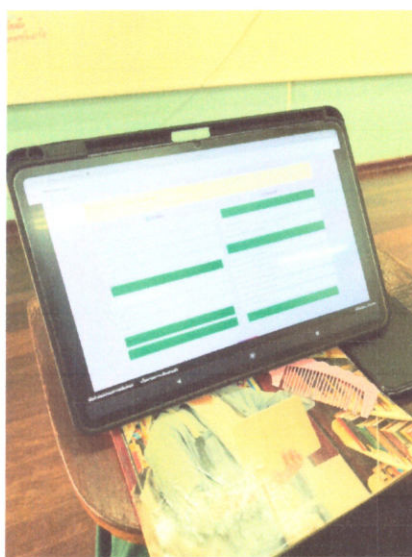
- อินเทอร์เน็ตช้า ทำให้การเข้าเล่นเกมไม่ครบทุกคน

6. แนวทางการแก้ไข

- ควรมีแก้ไขปัญหาทางด้านอินเทอร์เน็ตให้นักเรียนได้ใช้อย่างไม่ติดขัด

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://paradorn68.my.canva.site/krutookitik>



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นางสาวอริสรา แพร่หลวง)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 3 / ๕๓ / ๖๘

“เรียนดี มีคุณธรรม”

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : .เรื่อง คำศัพท์ จากภาพยนตร์เรื่อง

รายวิชา : ภาษาไทย. รหัสวิชา ท 31102

หน่วยการเรียนรู้ : ที่ 1 เรื่องภาพยนตร์เรื่อง

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวปรีดา ชัยสิทธิภาคย์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ภาพยนตร์ใช้ในการให้เรื่องลวง แต่งเป็นภาพยนตร์โคลง การอ่านและศึกษาวรรณคดีเรื่อง ภาพยนตร์ให้เรื่อง ต้องวิเคราะห์วิจารณ์ตามหลักการเบื้องต้น ความเป็นมา และประวัติผู้แต่ง และคำศัพท์จากเรื่อง

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. นักเรียนศึกษาความหมายของคำศัพท์ รู้เข้าใจความหมาย

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

- สื่อเทคโนโลยี

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนรู้ความหมายของคำศัพท์

5. ปัญหาและอุปสรรค

- นักเรียนใช้กับโทรศัพท์ หน้าจอมีขนาดเล็ก จึงไม่สามารถเห็นคำศัพท์ได้ทั้งหมด
- นักเรียนบางคนไม่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ต ทำให้ไม่สามารถเข้าทำได้

6. แนวทางการแก้ไข

.....

.....

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : คำศัพท์จากภาพยนตร์เรื่อง



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นางสาวปรียาดา ชัยสิทธิภาคย์)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 26/พฤษภาคม 2564

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : Canva AI : เรียนรู้รสในวรรณคดีสันสกฤตเพื่อพินิจลิตตะเลงพ่าย

รายวิชา : ภาษาไทย รหัสวิชา ท32102

หน่วยการเรียนรู้ : หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ลิตตะเลงพ่าย

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางวนัชพร กางไธสง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

วรรณคดีเรื่องลิตตะเลงพ่าย มีความสำคัญในฐานะวรรณคดีเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระนเรศวรมหาราช สะท้อนความรักชาติ ความเสียสละ และความกล้าหาญของวีรบุรุษไทย ในการวิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์ในวรรณคดีอิงประวัติศาสตร์ นักเรียนต้องมีความรู้พื้นฐานเรื่องรสในวรรณคดี เพื่อนำไปวิเคราะห์โดยรสในวรรณคตินั้นมีทั้งรสวรรณคดีไทยและรสวรรณคดีสันสกฤต ซึ่งมีความสำคัญเพราะเป็นหลักในการสร้างสรรค์และวิเคราะห์อารมณ์ความรู้สึกของผู้อ่าน โดยรสในวรรณคดีสันสกฤต แบ่งเป็น 9 รส ซึ่งสอดคล้องและครอบคลุมกับบทประพันธ์ในเรื่องลิตตะเลงพ่าย

ผู้สอนจึงสนใจที่จะพัฒนาและสร้างสรรค์สื่อการสอนในการนำเข้าสู่บทเรียน ให้นักเรียนได้รู้จักและจดจำชื่อรสในวรรณคดีสันสกฤต เพื่อนำไปวิเคราะห์วรรณศิลป์ที่ปรากฏในเรื่องลิตตะเลงพ่าย ในรูปแบบเกมจับคู่คำและความหมาย โดยมีข้อมูลให้นักเรียนเรียนรู้ จดจำก่อนเริ่มเล่นเกม และมีการจับเวลาและเรียงลำดับการแข่งขัน ก่อนนำไปสู่การเรียนรู้เนื้อหาและอธิบายตัวบทประพันธ์และการวิเคราะห์บทประพันธ์ โดยสื่อ Canva AI นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง กลับมาทบทวนได้ตลอดเวลา

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนรู้จักรสในวรรณคดีสันสกฤตทั้ง 9 รส
2. เพื่อให้นักเรียนนำความรู้ไปวิเคราะห์วรรณศิลป์ที่ปรากฏในเรื่องได้

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

เกมจับคู่คำศัพท์และความหมายรสในวรรณคดี

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนรู้จักรสในวรรณคดีสันสกฤตทั้ง 9 รส

2. นักเรียนสามารถนำความรู้ไปวิเคราะห์วรรณศิลป์ที่ปรากฏในเรื่องได้
3. นักเรียนได้รับความรู้และความเข้าใจในเรื่องลิตตะเลงพ่ายมากขึ้น

5. ปัญหาและอุปสรรค

1. สัญญาณอินเทอร์เน็ตของนักเรียนไม่เสถียร อาจทำให้ล่าช้าในการเริ่มกิจกรรม

6. แนวทางการแก้ไข

1. แจ้งนักเรียนเพื่อเตรียมความพร้อมด้านอุปกรณ์และสัญญาณอินเทอร์เน็ต

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม: <https://fhunwjamsakul.my.canva.site/>



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นางวนัชพร กางไธสง)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่...24...../...พฤศจิกายน...../...2568.....



รายงานการใช้สื่อ

กลุ่มสาระการเรียนรู้
คณิตศาสตร์

สื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน ปีการศึกษา 2568
แยกตามกลุ่มสาระการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

ที่	ชื่อ - นามสกุล	เรื่อง	Link
1	นายภูวดล สายสุวรรณ	เกมส์จับคู่เลขยกกำลัง	https://www.canva.com/design/DAGyMHYprC8/YsHkLWAvjVlwLZtc_LcjCw/view?utm_content=DAGyMHYprC8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h071ede92c7
2	นางสาวกรชวัล รุ่งรัตน์	เกมจับคู่ลำดับเลขคณิต	https://kornchawanr.my.canva.site/btkar3xg6khwfc8
3	นางสาวมัทรี โททอง	เกมส์ Canva AI เรื่อง การหาค่ากลางของข้อมูล	https://math-statistice-game.my.canva.site/
4	นางสาวสิริพร พันธุ์	เกมจับคู่สมการเชิงเส้น	https://siripornmath.my.canva.site/
5	นางสาวอภาภรณ์ พูลกลิวิทย์	เกมจับคู่จำนวนเต็ม "สนามรบคณิตศาสตร์"	https://www.canva.com/design/DAGyQ7_a_pA/YTAMjNVRyuc5iupFmlmh9g/view?utm_content=DAGyQ7_a_pA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h252b1ab994
6	นางสาวบัณฑิตา โพธิ์เสือ	การหาค่าดีเทอร์มิแนนต์ของเมทริกซ์ 2×2	https://banthita-fang.my.canva.site/
7	นางสาวศิมาภรณ์ อุบัติ	เกมการจัดหมวดหมู่ฟังก์ชัน	https://simapornkaew12.my.canva.site/bypm7s9dywbe391z
8	นางสาวอรสา เจนถิ่นป่า	เกมอนุกรมคณิตศาสตร์	https://seriesbycoolrasa.my.canva.site/
9	นายอุกฤษณ์ ฐาการบุตร	Logic Speed Test ทดสอบความรู้ตรรกศาสตร์	https://quizmuitlwmath.my.canva.site/speedtest-m4v2
10	นายณัฐกร โหมขุนทด	เกมระบุจำนวนเฉพาะ	https://kaset0515latyao.my.canva.site/dagymgt8jk0
11	นางสาววาสนี สุวรรณคาม	The function's Saga :เกมเติมคำของฟังก์ชัน	https://wasinee-su.my.canva.site/byc8sthe28tgnjqj
12	นางสาวศศิธร กล่าวสุนทร	Math Quiz Game	https://sasitorn-mathteacher.my.canva.site/mathquizgame

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมสัจจับคู่เลขยกกำลัง

รายวิชา : คณิตศาสตร์

รหัสวิชา ค32102

หน่วยการเรียนรู้ : เลขยกกำลัง

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นายภูวดล สายสุวรรณ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

จากสภาพปัจจุบันที่เทคโนโลยีเป็นส่วนสำคัญในการจัดการเรียนการสอน โดยครูผู้สอนจะต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้มีความหลากหลาย เหมาะสม สอดคล้องกับวัย ความต้องการ ศักยภาพของนักเรียน และความพร้อมของนักเรียนและผู้ปกครองแต่ละคน นักเรียนมีความสุขในการเรียนรู้ ครูผู้สอนต้องจัดการเรียนรู้ที่เน้นการเรียนรู้จากการปฏิบัติ การเรียนรู้ด้วยตนเอง และครูผู้สอนจะต้องเรียนรู้และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีต่างๆ มาช่วยให้การจัดการเรียนการสอนให้น่าสนใจ หลากหลาย ไม่จำเจและลดภาระงานของนักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับที่โรงเรียนลาดยาววิทยาคมจัดโครงการอบรมการพัฒนาสื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ด้วย Canva AI ข้าพเจ้าจึงสร้างเกมสัจจับคู่ออนไลน์ ด้วย Canva AI เรื่อง เลขยกกำลัง เนื่องจากนักเรียนเบื่อกับการเขียนแบบฝึกหัดในสมุดหรือใบงาน โดยเกมสัจจับคู่ออนไลน์นี้นักเรียนสามารถเข้ามาทำออนไลน์ได้โดย ไม่ต้องพิมพ์เป็นกระดาษออกมา อีกทั้งยังสามารถตรวจคะแนนหรือส่งคำตอบให้ครูผ่านทางอีเมล ทำให้นักเรียนรู้คะแนนได้ทันทีหลังทำ รูปแบบใบงานค่อนข้างเข้าใจง่าย อีกทั้งมีสีสันสวยงาม แปลกตา สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้ดีอีกด้วย

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อศึกษาความก้าวหน้าของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เลขยกกำลัง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 หลังใช้เกมสัจจับคู่ออนไลน์
2. เพื่อให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 สามารถเล่นเกมสัจจับคู่ออนไลน์ เรื่อง เลขยกกำลัง ได้คะแนนร้อยละ 70 ขึ้นไป
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 ที่มีต่อเกมสัจจับคู่ออนไลน์ เรื่อง เลขยกกำลัง
4. เพื่อรายงานการอบรมโครงการอบรมการพัฒนาสื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ ด้วย Canva AI

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน (Canva AI)

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เลขยกกำลัง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 สามารถเล่นเกมสัจจับคู่ออนไลน์ เรื่อง เลขยกกำลัง ได้คะแนนร้อยละ 70 ขึ้นไป
3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 ร้อยละ 100 มีความสนใจและชอบการเล่นเกมสัจจับคู่ออนไลน์ เรื่อง เลขยกกำลัง เนื่องจากเกมสนุก เข้าใจง่าย สีสดใสสวยงาม และนักเรียนสามารถทำในสมาร์ทโฟนได้เลย
4. ครูผู้สอนสามารถจัดทำรายงานการอบรมโครงการอบรมการพัฒนาสื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ ด้วย Canva AI และสามารถนำไปเผยแพร่และเป็นตัวอย่างให้กับเพื่อนครูและผู้ที่สนใจได้

5. ปัญหาและอุปสรรค

-

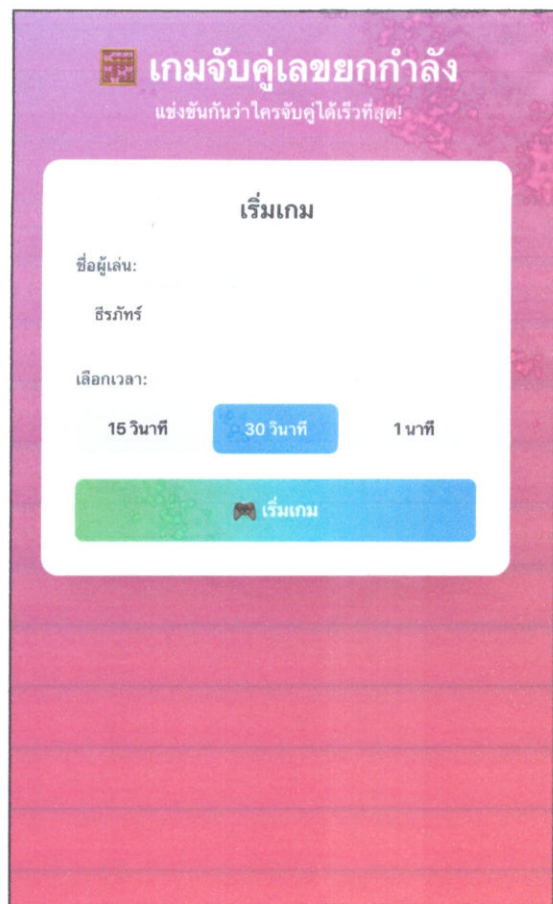
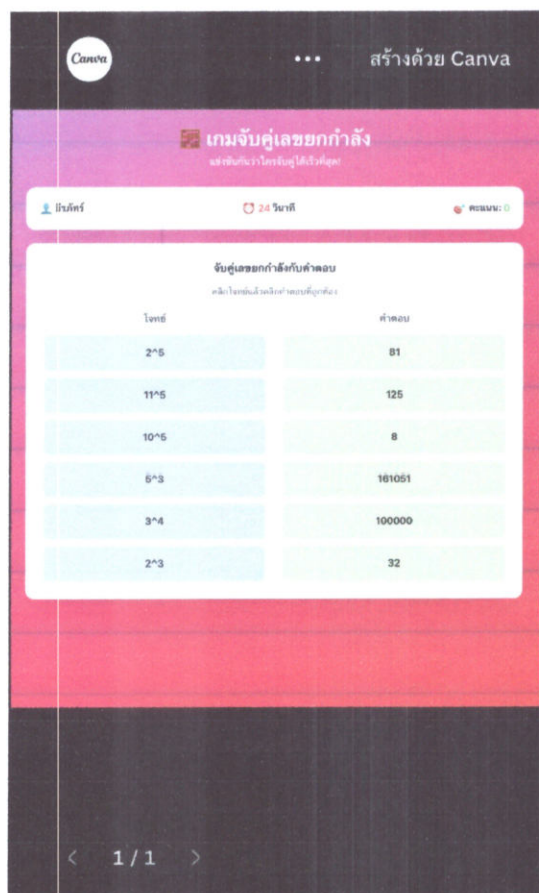
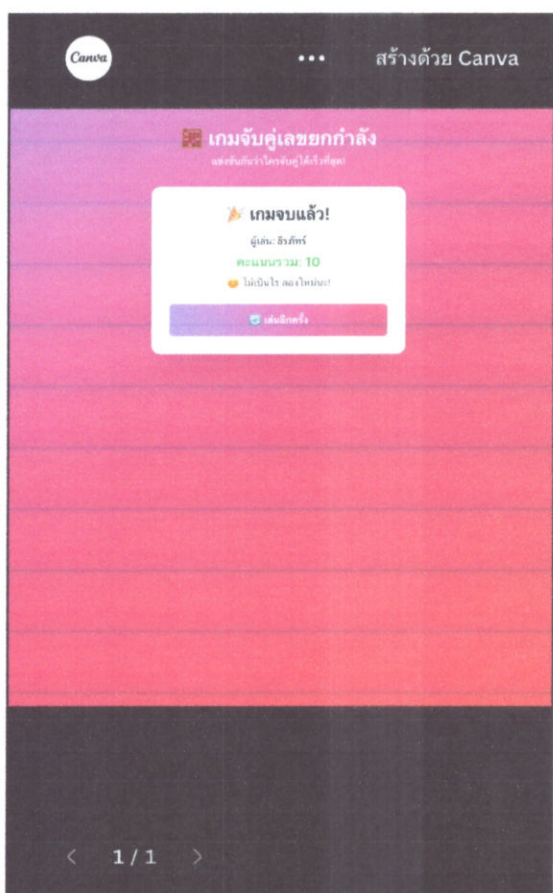
6. แนวทางการแก้ไข

-

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม :

https://www.canva.com/design/DAGyMHYprC8/YsHkLWAvjVlwLZtc_LcjCw/view?utm_content=DAGyMHYprC8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h071ede92c7



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นายภูวดล สายสุวรรณ)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 9 /มกราคม /2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม :เกมจับคู่ลำดับเลขคณิต.....
รายวิชา :คณิตศาสตร์เพิ่มเติม..... รหัสวิชาค33202.....
หน่วยการเรียนรู้ :ลำดับและอนุกรม เรื่อง ลำดับเลขคณิต.....
ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่6..... ภาคเรียนที่2..... ปีการศึกษา2568.....
ผู้จัดทำ :นางสาวกรชวล รุ่งรัตน์.....
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์.....
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ลำดับและอนุกรม เป็นเนื้อหาพื้นฐานที่สำคัญยิ่งในรายวิชาคณิตศาสตร์เพิ่มเติม รหัสวิชา ค33202 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งเป็นรากฐานสู่การเรียนรู้ขั้นสูง เช่น แคลคูลัส (Calculus) เศรษฐมิติ (Econometrics) และการวิเคราะห์ทางสถิติ

แนวคิดเรื่อง ลำดับเลขคณิต (Arithmetic Sequence) เป็นการสร้างแบบจำลองทางคณิตศาสตร์ที่ใช้ในการทำนายและวิเคราะห์สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการเพิ่มขึ้นหรือลดลงอย่างคงที่ เช่น การผ่อนชำระหนี้ การเติบโตของประชากรในบางเงื่อนไข ดอกเบี้ยเชิงเดียว ทำให้ผู้เรียนเห็นความเชื่อมโยงกับโลกแห่งความเป็นจริง

การสร้างสื่อนวัตกรรม (Instructional Innovation) สามารถลดความเป็นนามธรรม ของเนื้อหา โดยเปลี่ยนให้เป็นรูปธรรมที่สามารถมองเห็นและโต้ตอบได้ สื่อนวัตกรรมช่วยให้ผู้เรียนสามารถ สำรวจและค้นพบ (Exploration and Discovery) ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ในสูตรลำดับเลขคณิตได้ด้วยตนเอง ทำให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งและยั่งยืนกว่าการท่องจำ โดยเฉพาะสื่อที่เป็นเกม นอกจากจะช่วยให้นักเรียนความรู้แล้วยังจะได้รับความสนุกสนานอีกด้วย ผู้จัดทำจึงได้จัดทำสื่อ นวัตกรรม เรื่อง เกมจับคู่ลำดับเลขคณิต ประกอบการจัดการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ ลำดับและอนุกรม เรื่อง ลำดับเลขคณิต ฉบับนี้ขึ้น

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถหาพจน์ถัดไปในลำดับเลขคณิตได้
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถหาผลต่างร่วม (d) ในลำดับเลขคณิตได้
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถคำนวณพจน์ที่ n ในลำดับเลขคณิตได้
4. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่สนุกสนานและท้าทายความคิด

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

- เกมจับคู่คำตอบ จาก CANVA AI

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนสามารถหาพจนัณฑ์ได้ไป ผลต่างร่วม และหาพจน์ที่ n ของลำดับเลขคณิตได้อย่างถูกต้อง
2. นักเรียนมีความพึงพอใจในการใช้สื่อในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 85.36

5. ปัญหาและอุปสรรค

- ปัญหาของสัญญาณอินเทอร์เน็ตขัดข้องในระหว่างการใช้งาน

6. แนวทางการแก้ไข

- แก้ไขโดยให้นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตส่วนตัว หรือแชร์สัญญาณอินเทอร์เน็ตให้เพื่อน

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://kornchawanr.my.canva.site/btkar3xg6khwfv8>



ลงชื่อ..........ผู้รายงาน
(นางสาวกรชวัล รุ่งรัตน์)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่.....23...../.....ธันวาคม...../.....2568.....

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม :การหาค่ากลางของข้อมูล.....
รายวิชา :คณิตศาสตร์พื้นฐาน..... รหัสวิชาค33102.....
หน่วยการเรียนรู้ :การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น (2).....
ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่6/4 - 8..... ภาคเรียนที่2..... ปีการศึกษา2568.....
ผู้จัดทำ :นางสาวมัทรี โททอง.....
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์.....
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

จากการเรียน เรื่อง การหาค่ากลางของข้อมูล ได้แก่ว่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าเฉลี่ยเลขคณิตถ่วงน้ำหนัก ค่าเฉลี่ยเลขคณิตรวม มัธยฐานและฐานนิยม ครูผู้สอนจึงได้สร้างนวัตกรรม เกมส์ Canva AI ขึ้นมา เพื่อให้ นักเรียนได้ทบทวนเนื้อหา ก่อนที่จะเรียนเรื่องต่อไป

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อหาค่ากลางของข้อมูลได้
2. เพื่อลดความตึงเครียดในการเรียนเนื้อหา เนื่องด้วยเกมส์มีสีสันสวยงาม และลูกเล่นที่มากมาย จะไม่ เหมือนกับการเขียนลงในกระดาษ

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

เกมส์ Canva AI เรื่อง การหาค่ากลางของข้อมูล

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนสามารถหาค่ากลางของข้อมูลได้
2. นักเรียนสนุกกับการแก้โจทย์ และเพลิดเพลินในการคิดโจทย์แต่ละข้อ

5. ปัญหาและอุปสรรค

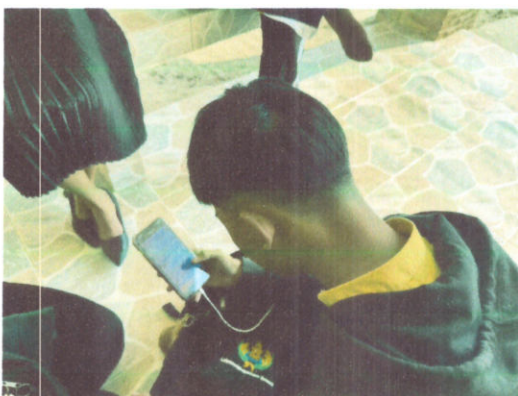
ขนาดจอของเกมส์ระหว่างเล่นในมือถือ และโอแพด มีขนาดต่างกัน ทำให้นักเรียนต้องคอยเลื่อน หน้าจอ เพื่อให้เห็นโจทย์และคำตอบที่ต้องการเลือก

6. แนวทางการแก้ไข

ครูคอยเน้นย้ำให้นักเรียนเลื่อนดูข้อความในแต่ละหน้าให้ครบก่อนที่จะไปหน้าถัดไป

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://math-statistic-game.my.canva.site/>



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
(นางสาวมัทรี โททอง)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่ 9 / มกราคม / 2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมจับคู่สมการเชิงเส้น

รายวิชา : คณิตศาสตร์พื้นฐาน รหัสวิชา ค23102

หน่วยการเรียนรู้ : อสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวสิริพร พันธุ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

คณิตศาสตร์เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีเหตุผล การคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหา อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนจำนวนมากมักประสบปัญหาในการเรียนคณิตศาสตร์ โดยเฉพาะเนื้อหาที่มีความเป็นนามธรรมสูง เช่น อสมการเชิงเส้น ซึ่งต้องอาศัยความเข้าใจทั้งด้านสัญลักษณ์ กระบวนการคิด และการตีความความหมายของคำตอบ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย ขาดแรงจูงใจ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ

จากแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ (Active Learning) รวมถึงการนำ เกมการศึกษา (Educational Game) มาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ จึงเกิดแนวคิดในการพัฒนา นวัตกรรมเกมจับคู่สมการเชิงเส้น ขึ้น โดยออกแบบให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเล่น เกม เช่น การจับคู่โจทย์อสมการกับคำตอบ กราฟ หรือรูปแบบสมการที่ถูกต้อง เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น และเรียนรู้อย่างสนุกสนาน

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาความเข้าใจของผู้เรียนเกี่ยวกับการแก้สมการเชิงเส้นและการตีความคำตอบได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ในเรื่องอสมการเชิงเส้น
3. เพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้คณิตศาสตร์ผ่านกิจกรรมเกมการศึกษา
4. เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ การเปรียบเทียบ และการแก้ปัญหาของผู้เรียน
5. เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และการทำงานร่วมกันของผู้เรียน
6. เพื่อสร้างเจตคติที่ดีของผู้เรียนต่อการเรียนคณิตศาสตร์

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

Canva Ai เกมจับคู่สมการเชิงเส้น

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. ผู้เรียนเข้าใจสมการเชิงเส้นดีขึ้น
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
3. ผู้เรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น
4. ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์

5. ปัญหาและอุปสรรค

1. ผู้เรียนมีพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ไม่เท่ากัน
2. ข้อจำกัดด้านเวลาในการจัดกิจกรรม
3. ผู้เรียนบางกลุ่มให้ความสำคัญกับการเล่นมากกว่าการเรียนรู้
4. ความยากง่ายของเกมไม่เหมาะสมกับผู้เรียนทุกคน
5. ข้อจำกัดด้านสื่อและอุปกรณ์
6. การควบคุมชั้นเรียนระหว่างทำกิจกรรมเกม
7. การประเมินผลการเรียนรู้ระหว่างเล่นเกม

6. แนวทางการแก้ไข

1. เสริมพื้นฐานความรู้ก่อนเริ่มกิจกรรมเกม
2. ปรับระดับความยากของเกมให้เหมาะสมกับผู้เรียน
3. กำหนดกติกาและขั้นตอนการเล่นอย่างชัดเจน
4. เน้นการเรียนรู้ควบคู่กับความสนุก
5. จัดกิจกรรมแบบกลุ่มย่อยหรือคู่เรียน
6. ใช้สื่อและอุปกรณ์ให้เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน
7. ประเมินผลการเรียนรู้ควบคู่กับการเล่นเกม
8. สะท้อนผลและสรุปบทเรียนหลังจบกิจกรรม

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://siripornmath.my.canva.site/>



ลงชื่อ..........ผู้รายงาน
(นางสาวสิริพร พันธุ์)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่ 9 มกราคม 2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมจับคู่จำนวนเต็ม “สนามรบคณิตศาสตร์”
รายวิชา : คณิตศาสตร์ รหัสวิชา ค21101
หน่วยการเรียนรู้ : จำนวนเต็ม
ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 1/10 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568
ผู้จัดทำ : นางสาวอภิญญา พูลสวัสดิ์
กลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

วิชาคณิตศาสตร์ โดยเฉพาะเรื่อง "จำนวนเต็ม" เช่น จำนวนเต็มบวก จำนวนเต็มลบ และศูนย์ ถือเป็นพื้นฐานสำคัญที่สุดอย่างหนึ่งในการต่อยอดไปสู่เรื่องพีชคณิตและการคำนวณขั้นสูง อย่างไรก็ตาม จากการสังเกตการณ์เรียนการสอน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มักประสบปัญหา ดังนี้

1. นักเรียนมักสับสนระหว่างค่าสัมบูรณ์และการเปรียบเทียบค่า (เช่น เข้าใจผิดว่า -10 มีค่ามากกว่า -2)
2. การเรียนผ่านตำราหรือการทำแบบฝึกหัดในกระดาชเพียงอย่างเดียว ทำให้

นักเรียนขาดแรงจูงใจในการฝึกฝน

3. เนื้อหาที่มีความเป็นนามธรรมสูงทำให้นักเรียนรู้สึกว่าเป็นเรื่องยากและไกลตัว ดังนั้น การใช้เกมจับคู่จะ

ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการสังเกต การคิดวิเคราะห์ และการตัดสินใจที่รวดเร็วขึ้น โดยใช้กลไกของเกมเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความสนุกสนานและท้าทาย

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้จากการท่องจำมาเป็นการลงมือทำ (Active Learning)
2. เพื่อช่วยให้ผู้เรียนจำแนกและเปรียบเทียบค่าของจำนวนเต็มได้อย่างถูกต้อง
3. เพื่อสร้างความสนุกสนานและลดเจตคติเชิงลบ (Math Anxiety) ต่อวิชาคณิตศาสตร์
4. เพื่อฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจอย่างรวดเร็วผ่านกระบวนการเล่นเกม

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

- สื่อเทคโนโลยี ประเภทเกม โดยใช้ canva

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนสามารถทำคะแนนทดสอบเรื่องจำนวนเต็มได้สูงขึ้น และเข้าใจสมบัติของจำนวนเต็มชัดเจน
2. นักเรียนมีทักษะการสังเกตและความคล่องแคล่วในการคำนวณเบื้องต้น
3. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน มีส่วนร่วมในห้องเรียนมากขึ้น และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

5. ปัญหาและอุปสรรค

- นักเรียนบางคนโทรศัพท์ไม่เหมาะกับการใช้เล่นเกมออนไลน์
- การใช้งานในระบบมือถือไม่ค่อยเสถียร ตัวอักษรเล็กเกินไป

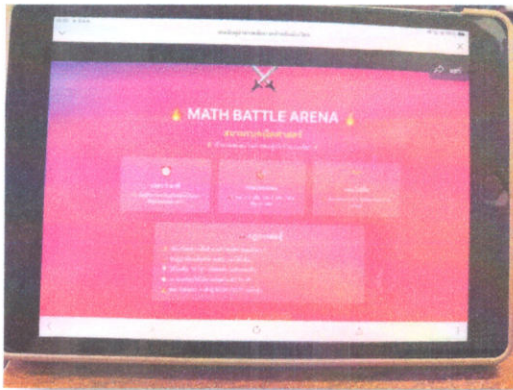
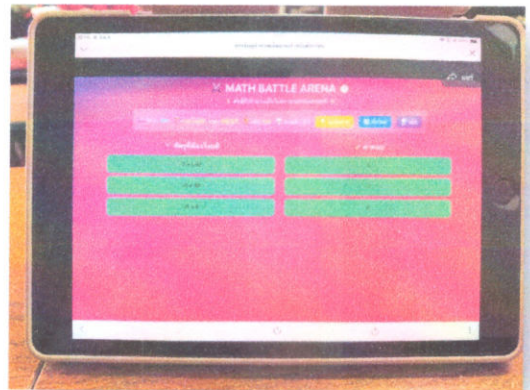
6. แนวทางการแก้ไข

ปรับปรุงรูปแบบการใช้งาน และให้นักเรียนจับคู่ช่วยกันคิด

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม

https://www.canva.com/design/DAGyQ7_a_pA/YTAMjNVRyuc5iupFmlmh9g/view?utm_content=DAGyQ7_a_pA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h252b1ab994



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
(นางสาวอภาภรณ์ พูลกลสิวิทย์)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่ 9 / มกราคม / 2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : การหาค่าดีเทอร์มิแนนต์ของเมทริกซ์ 2×2
รายวิชา : คณิตศาสตร์เพิ่มเติม รหัสวิชา ค32202
หน่วยการเรียนรู้ : เมทริกซ์
ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 5/1 - 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568
ผู้จัดทำ : นางสาวบัณฑิตา โพธิ์เสือ
กลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

จากการเรียน เรื่อง การหาค่าดีเทอร์มิแนนต์ของเมทริกซ์ 2×2 กล่าวคือ ถ้า A เป็นเมทริกซ์จัตุรัส จะเขียนแทน ดีเทอร์มิแนนต์ของ A ด้วย $\det(A)$ หรือ $|A|$ และจะพิจารณาค่าดีเทอร์มิแนนต์ของ 2×2 ถ้า $A = \begin{bmatrix} a & b \\ c & d \end{bmatrix}$ แล้ว $\det(A) = ad - bc$ ครูผู้สอนจึงได้สร้างนวัตกรรม เกมส์ Canva AI

ขึ้นมา เพื่อให้ให้นักเรียนได้ทบทวนเนื้อหา การหาค่าดีเทอร์มิแนนต์ของเมทริกซ์ 2×2 ก่อนที่จะเรียนเรื่องต่อไป

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อหาค่าดีเทอร์มิแนนต์ของเมทริกซ์ 2×2 ได้
2. เพื่อลดความตึงเครียดในการเรียนเนื้อหา เนื่องจากเกมส์มีสีสันสวยงาม และลูกเล่นที่มากมาย จะไม่เหมือนกับการเขียนลงในกระดาษ

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

เกมส์ Canva AI เรื่อง การหาค่าดีเทอร์มิแนนต์ของเมทริกซ์ 2×2

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนสามารถหาค่าดีเทอร์มิแนนต์ของเมทริกซ์ 2×2 ได้
2. นักเรียนสนุกกับการแก้โจทย์ และเพลิดเพลินในการคิดโจทย์แต่ละข้อ

5. ปัญหาและอุปสรรค

ขนาดจอของเกมส์ระหว่างเล่นในมือถือ และโอแพด มีขนาดต่างกัน ทำให้นักเรียนต้องคอยเลื่อนหน้าจอ เพื่อให้เห็นโจทย์และคำตอบที่ต้องการเลือก

6. แนวทางการแก้ไข

ครูคอยเน้นย้ำให้นักเรียนเลื่อนดูข้อความในแต่ละหน้าให้ครบก่อนที่จะไปหน้าถัดไป

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://matrix-battle-arena.my.canva.site/>



ลงชื่อ.....*มณฑาทิ*.....ผู้รายงาน
(นางสาวบัณฑิตา โพธิ์เสือ)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่ 9 / มกราคม / 2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมจัดหมวดหมู่ฟังก์ชัน

รายวิชา : คณิตศาสตร์ รหัสวิชา ค๓๑๑๐๒

หน่วยการเรียนรู้ : ความสัมพันธ์และฟังก์ชัน

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ ๔ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

ผู้จัดทำ : นางสาวศิมาภรณ์ อุบัติ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

๑. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

โดยธรรมชาติวิชาคณิตศาสตร์ มีลักษณะเป็นนามธรรม นักเรียนไม่สามารถเห็นภาพและยากต่อการทำความเข้าใจ ปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนคือนักเรียนไม่กระตือรือร้นในการเรียนรู้ และมีเจตคติที่ไม่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ จึงได้จัดทำเกมจัดหมวดหมู่ฟังก์ชันจาก CANVA AI มาช่วยในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาคณิตศาสตร์ รหัสวิชา ค๓๑๑๐๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ เรื่อง ฟังก์ชัน

๒. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

๑. เพื่อกระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนรู้สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ อยากมีส่วนร่วมในการเรียน และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์มากขึ้น
๒. เพื่อให้นักเรียนสามารถจำแนกสมการที่เป็นฟังก์ชันได้

๓. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

เกมจัดหมวดหมู่ฟังก์ชัน

๔. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

๑. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์มากขึ้น
๒. นักเรียนสามารถจำแนกสมการที่เป็นฟังก์ชันได้

๕. ปัญหาและอุปสรรค

ช่วงที่นักเรียนเล่นเกมพร้อมกัน พบว่า ระบบมีปัญหา และไม่เสถียร

๖. แนวทางการแก้ไข

ให้เวลานักเรียนเล่นเกมมากขึ้น

๗. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://simapornkaew๑๒.my.canva.site/bypm๗๙๔dywb๓๙๑๖>



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
 (นางสาวศิมาภรณ์ อุบัติ)
 ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
 วันที่ ๙ / มกราคม / ๒๕๖๙

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมอนุกรมคณิตศาสตร์

รายวิชา : คณิตศาสตร์

รหัสวิชา ค32102

หน่วยการเรียนรู้ : ลำดับและอนุกรม

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวอรสา เจนถิ่นป่า

กลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

คณิตศาสตร์ เรื่อง ลำดับและอนุกรม ถือเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนากระบวนการคิดอย่างเป็นระบบและการแก้ไขปัญหาเชิงคำนวณในระดับสูง แต่ในปัจจุบันพบว่าผู้เรียนจำนวนมากยังประสบปัญหาในการทำความเข้าใจ เนื่องจากเนื้อหาที่มีลักษณะเป็นนามธรรม มีความซับซ้อนของสูตรและตัวแปรที่ยากต่อการจินตนาการ ประกอบกับสื่อการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมมักเน้นการคำนวณในกระดาษเพียงอย่างเดียว ซึ่งอาจไม่ดึงดูดความสนใจของคนรุ่นใหม่ ส่งผลให้เกิดเจตคติเชิงลบต่อวิชาคณิตศาสตร์และขาดแรงจูงใจในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

จากสภาพปัญหาดังกล่าว จึงนำมาสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมผ่านเว็บไซต์ "Series by Coolorasa" ที่มุ่งเน้นการปรับโฉมบทเรียนเรื่องลำดับและอนุกรมให้มีความทันสมัยและน่าสนใจยิ่งขึ้น โดยการนำเทคโนโลยีดิจิทัลจากแพลตฟอร์ม Canva มาประยุกต์ใช้เพื่อจัดลำดับเนื้อหาให้เป็นระบบและมีความเป็นสัดส่วน นวัตกรรมนี้ไม่เพียงแต่รวบรวมองค์ความรู้ไว้ในที่เดียว แต่ยังให้ความสำคัญกับการออกแบบทัศนูปกรณ์ (Visual Design) ที่สวยงาม การใช้สีเส้นและกราฟิกในการแยกแยะความแตกต่างระหว่างลำดับเลขคณิตและลำดับเรขาคณิต ซึ่งจะช่วยเปลี่ยนภาพลักษณ์ของวิชาคณิตศาสตร์ให้เข้าถึงได้ง่ายและลดความตึงเครียดในการเรียนรู้

ความสำคัญของนวัตกรรมชิ้นนี้จึงไม่ได้อยู่ที่การเป็นเพียงสื่อการสอนเสริมเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและไร้ขีดจำกัดด้านสถานที่และเวลา ผู้เรียนสามารถเข้าถึงบทเรียนผ่านอุปกรณ์พกพาได้ตลอดเวลา ช่วยสร้างโอกาสในการทบทวนเนื้อหาตามความเร็วของตนเอง (Self-paced Learning) นอกจากนี้ยังเป็นการยกระดับมาตรฐานสื่อการสอนคณิตศาสตร์ให้มีความเป็นสากลและมีความเป็นนวัตกรรมอย่างแท้จริง ซึ่งจะช่วยพัฒนาทั้งทักษะทางคณิตศาสตร์และทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของผู้เรียนไปพร้อมกันอย่างมีประสิทธิภาพ

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์เรื่องลำดับและอนุกรมที่มีความทันสมัยและเข้าถึงง่าย เพื่อแก้ปัญหาเนื้อหาที่เป็นนามธรรมให้เห็นภาพชัดเจนขึ้น
2. เพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ โดยใช้การออกแบบทัศนูปกรณ์ (Visual Design) ที่สวยงามเป็นต้นนำ
3. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-paced Learning) ให้ผู้เรียนสามารถทบทวนเนื้อหาได้ทันทีทุกเวลาผ่านอุปกรณ์ดิจิทัล

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

เป็นนวัตกรรมประเภท สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล (Digital Learning Material) ในรูปแบบเว็บไซต์กึ่งมัลติมีเดีย (Web-based Instruction) ที่พัฒนาผ่านแพลตฟอร์ม Canva โดยเน้นการนำเสนอข้อมูลแบบบทเรียนย่อย (Micro-learning) ที่รวบรวมเนื้อหา กราฟิก และแบบทดสอบไว้ในที่เดียว

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อเรื่องลำดับและอนุกรมมากขึ้น สามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่างลำดับเลขคณิตและเรขาคณิตได้อย่างถูกต้อง
2. ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนเพิ่มขึ้น และมีส่วนร่วมกับบทเรียนผ่านสื่ออินเทอร์แอคทีฟมากกว่าการเรียนจากตำราเพียงอย่างเดียว
3. ยกระดับทักษะความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Literacy) ของทั้งผู้สอนและผู้เรียน ผ่านการใช้งานนวัตกรรมในรูปแบบเว็บไซต์

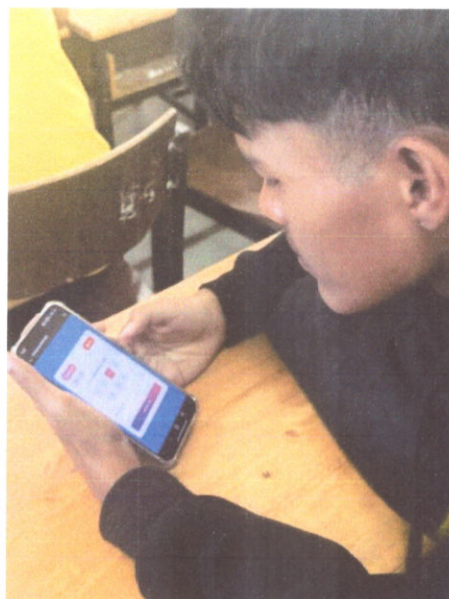
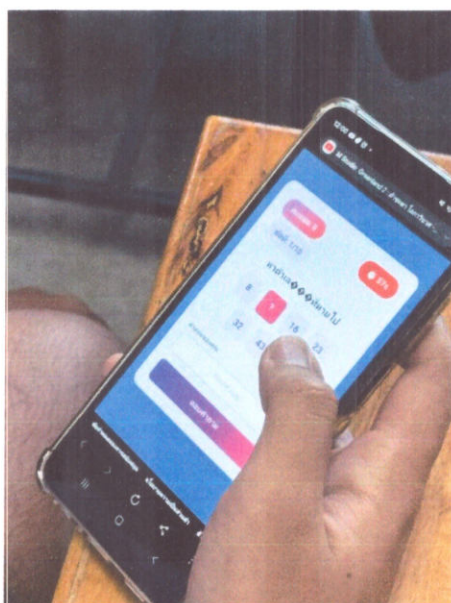
5. ปัญหาและอุปสรรค

1. สัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่ประสบปัญหาการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่ไม่เสถียร ทำให้การแสดงผลกราฟิกบนเว็บไซต์ล่าช้า

6. แนวทางการแก้ไข

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://seriesbycoolorsa.my.canva.site/>



ลงชื่อ..........ผู้รายงาน
 (นางสาวอรสา เจนถิ่นป่า)
 ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
 วันที่ 9 มกราคม 2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมหาจำนวนเฉพาะ

รายวิชา : คณิตศาสตร์ รหัสวิชา ค21101

หน่วยการเรียนรู้ : จำนวนเต็ม

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นายณัฐกร โมมขุนทด

กลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาคณิตศาสตร์ รหัสวิชา ค21101 ระดับชั้นม.1/3 ม.1/4 ม.1/5 เรื่อง จำนวนเต็ม นักเรียนยังต้องทบทวนความรู้เดิม จากป.6 เรื่องจำนวนเฉพาะ 1-100 มีจำนวนอะไรบ้าง ครูผู้สอนเลยใช้เกมจาก canva มาช่วยเป็นสื่อในการจัดการเรียนการสอนในชั้นนำ ทบทวนความรู้เดิม

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. กระตุ้นความสนใจช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกสนุก ไม่น่าเบื่อ และอยากมีส่วนร่วมกับการเรียน
2. เพิ่มการจดจำการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ในเกมช่วยให้จดจำเนื้อหาได้แม่นยำว่าการอ่านตำราเพียงอย่างเดียว

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

เกมหาจำนวนเฉพาะโดยสร้างจาก canva

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนสามารถเข้าใจเรื่อง จำนวนเต็มที่เป็นจำนวนเฉพาะมากขึ้นโดยตอบคำถามครูได้ร้อยละ 80
2. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์มากขึ้น กระตือรือร้น

5. ปัญหาและอุปสรรค

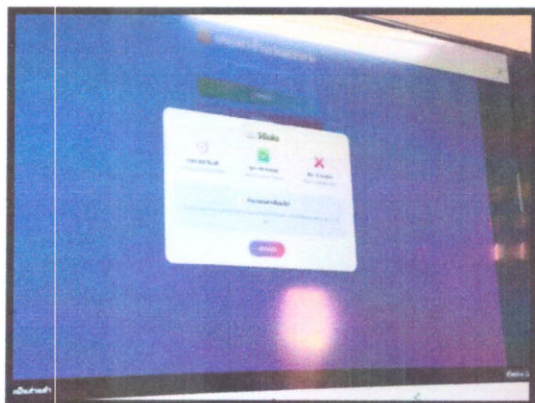
ไม่มี

6. แนวทางการแก้ไข

ไม่มี

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://kaset0515latyao.my.canva.site/dagymgt8jk0>



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นายณฐกร โมมขุนทด)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 9/01/2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : The function's Saga :เกมเติมค่าของฟังก์ชัน

รายวิชา : คณิตศาสตร์เพิ่มเติม รหัสวิชา ค31202

หน่วยการเรียนรู้ : ฟังก์ชัน

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาววาสนี สุวรรณคาม

กลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ฟังก์ชันเป็นเนื้อหาที่มีความสำคัญในคณิตศาสตร์ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายนักเรียนส่วนประสบปัญหาในการทำความเข้าใจแนวคิดเชิงนามธรรมรวมถึงการหาค่าของฟังก์ชัน การเรียนรู้แบบเดิมอาจไม่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนยุคใหม่ เกมการศึกษาช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความสนุกในการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ ฝึกฝนและทดลอง

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

- 1) เพื่อพัฒนาความเข้าใจในแนวคิดของฟังก์ชันและการหาค่าของฟังก์ชัน
- 2) เพื่อเพิ่มทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์
- 3) เพื่อสร้างแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- 4) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองและการคิดวิเคราะห์
- 5) เพื่อให้ผู้เรียนได้รับ feedback ทันทีจากการปฏิบัติ

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อดิจิทัลแบบโต้ตอบ รูปแบบ: เกมการศึกษานบนเว็บไซต์

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

- 1) ผู้เรียนมีความเข้าใจในการหาค่าของฟังก์ชันเพิ่มขึ้นและคะแนนสอบเรื่องฟังก์ชันเพิ่มขึ้น
- 2) ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนคณิตศาสตร์มากขึ้น
- 3) เพิ่มทักษะการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้
- 4) ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองนอกเวลาเรียนและลดความวิตกกังวลต่อวิชาคณิตศาสตร์

5. ปัญหาและอุปสรรค

- 1) ความพร้อมของอุปกรณ์และอินเทอร์เน็ตในโรงเรียน
- 2) นักเรียนบางคนไม่คุ้นเคยกับการเรียนผ่านเกม
- 3) ต้องใช้เวลาในการพัฒนาและปรับปรุงเกม
- 4) ครูต้องเรียนรู้วิธีการใช้และบูรณาการกับการสอน

6. แนวทางการแก้ไข

- 1) จัดอบรมครูและนักเรียนเกี่ยวกับการใช้นวัตกรรม
- 2) เพิ่มเติมเนื้อหาและระดับความยากที่หลากหลาย
- 3) รวบรวม feedback จากผู้ใช้เพื่อปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง
- 4) พัฒนาเวอร์ชันออฟไลน์สำหรับพื้นที่ที่ไม่มีอินเทอร์เน็ต
- 5) สร้างคู่มือการใช้งานที่เข้าใจง่าย

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://wasinee-su.my.canva.site/byc8sthe28tgnjqj>

ภาพประกอบการใช้สื่อ-นวัตกรรม



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
(นางสาววาสนี สุวรรณคาม)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่ 06/01/2569

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : Math Quiz Game

รายวิชา : คณิตศาสตร์ รหัสวิชา ค21102

หน่วยการเรียนรู้ : อัตราส่วน

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวศศิธร กล้าสุนทร

กลุ่มสาระการเรียนรู้ : คณิตศาสตร์

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มักมองว่าวิชาคณิตศาสตร์เป็นเรื่องที่เข้าใจยากและน่าเบื่อ เนื่องจากมีเนื้อหาที่เป็นนามธรรมสูง จากประสบการณ์การจัดการเรียนรู้ พบว่า การใช้วิธีสอนแบบบรรยายเพียงอย่างเดียวทำให้นักเรียนขาดความกระตือรือร้น และมักจะลืมพื้นฐานได้ง่ายหากไม่ได้ฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ โดยเฉพาะการทบทวนโจทย์อัตราส่วนพื้นฐานที่ต้องการความรวดเร็วและความแม่นยำ ผู้จัดทำจึงเล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาสื่อการสอนในรูปแบบเกม เพื่อใช้ในการทบทวนความรู้เรื่องอัตราส่วนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยเน้นโจทย์ที่เข้าใจง่าย เพื่อสร้างความเข้าใจที่คงทนและเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ อันจะส่งผลให้คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นในอนาคต

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อทบทวนและเสริมสร้างความเข้าใจ ในเรื่องการเขียนอัตราส่วนและการหาสัดส่วน

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

เกมการศึกษา

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการรอคอยที่จะเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ลดพฤติกรรมการหลีกเลี่ยงหรือความเบื่อหน่ายในห้องเรียน
2. ห้องเรียนมีความคึกคัก นักเรียนเกือบ 100% มีส่วนร่วมในกิจกรรม (Participation) แทนที่จะเป็นเพียงผู้รับฟังเพียงอย่างเดียว

5. ปัญหาและอุปสรรค

นักเรียนบางคนอุปกรณ์ไม่พร้อม

6. แนวทางการแก้ไข

ให้นักเรียนจับคู่กับเพื่อนที่มีอุปกรณ์และช่วยกันคิด

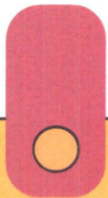
7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม :

<https://preview.canva.site/6d5f07fa-bb7c-48fd-b661-ae7009ed67a0/mathroom.com/>

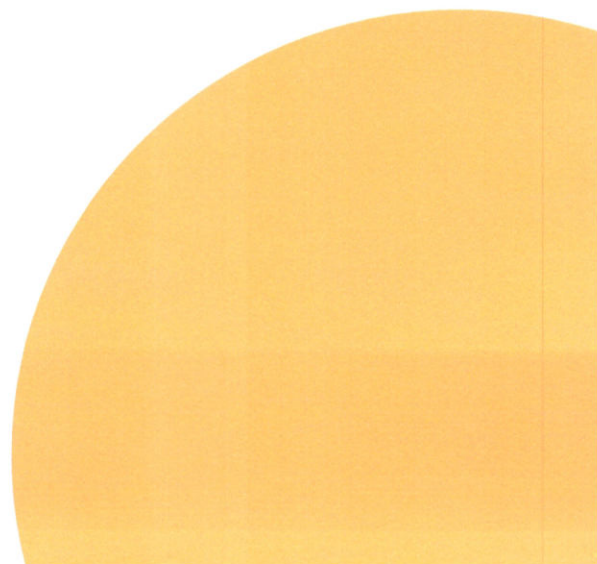


ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
(นางสาวศศิธร กล่าวสุนทร)
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่ 6 / ม.ค. / 69



รายงานการใช้สื่อ

กลุ่มสาระการเรียนรู้
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี



สื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน ปีการศึกษา 2568
แยกตามกลุ่มสาระการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ที่	ชื่อ - นามสกุล	เรื่อง	Link
1	นางสาวอัมพัชรี คราวจันทร์ทิพย์	-	-
2	นายโยธิน ศาสตรศรี	เกมคำศัพท์พันธุกรรม	https://www.canva.com/design/DAGyRY3psfM/TWLDJaj0BNA2qbjOayLd0A/edit
3	นางชนม์พิศา ศาสตรศรี	เกมจับคู่เซลล์พืช เซลล์สัตว์	https://www.canva.com/design/DAGyMHFqC1I/QUZscyzTQTCpf7r6kp8Lf9/edit?utm_content=DAGyMHFqC1I&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
4	นายกิตติชัย เชี่ยวชาญ	จับคู่ไฟลัมสัตว์ (Phylum quiz)	https://phylumquizzzzzzz.my.canva.site
5	นายพรวิวัฒน์ ขมหนูช	 เกมพันธุกรรมกระต่าย	https://xn----cxfa1b4bc8axjr2c6hnen31a.my.canva.site/dag8-5fbwe4
6	นางสาวรักษารา คชสิทธิ์	เกมสำรวจระบบสุริยะ	https://raksawara-portfolio.my.canva.site/dag5e2wpje8
7	นางสาวเบญจวรรณ ธาดานนดี	เกมจับคู่ความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิตในระบบนิเวศ	https://www.canva.com/design/DAG9b9CL1-k/oDnH5OwqATXNX7s3kAM0ZQ/view?utm_content=DAG9b9CL1-
8	นางสาวหทัยรัตน์ วิสุทธิเขตรกรรม	เกมเพลชการ์ด เรื่องประเภทของเมฆ	https://www.canva.com/design/DAG48t7tpE4/laWpqxWDL5x8y2wq5_RyQ/view?utm_content=DAG48t7tpE4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlid=h307b4b10d4
9	นางสาวอรกาญจน์ โชคสวัสดิวงศ์	เกมจับคู่ การอ่านคำตัวด้านทาน	https://www.canva.com/design/DAG5TgGZNCY/BPvom7nXOX20Nxr5WILZiw/view?utm_content=DAG5TgGZNCY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlid=hfe2b89b9af
10	นายศุภณัฐ วงศ์กระจำ	ควิซฟิสิกส์ เรื่อง งานและพลังงาน	https://science-lw.my.canva.site/physics-quiz-work-and-energy
11	นางสาวทนิษฐา ชื่นจิตร	เกมโยงเส้นจับคู่สารประกอบไอออนิก	https://thanittha.my.canva.site/nameing-ionic-compounds
12	นายสุรศักดิ์ นามบุญ	เกมเรียนรู้โครงสร้างโลก	https://lwearthstructurequiz68.my.canva.site/
13	นางสาวนุชนาฏ เขาวัว	ภารกิจกู้วิกฤตอุทกภัย	https://krunuj.my.canva.site/

14	นายอนิรุทธิ์ พูนวิวัฒน์	บทเรียนเรื่องการออกแบบและเทคโนโลยี	https://anirootdtac.my.canva.site/designtechm4
15	นางสาวเกสรี แจ่มสกุล	บทเรียนออนไลน์พลเมืองดิจิทัล	https://naristee.my.canva.site/digital
16	นางสาววริษา ทรัพย์สำราญ	เกมจับคู่เทคโนโลยีกับศาสตร์อื่น	https://warisa-sa.my.canva.site/1-2-1
17	นายภูมิศักดิ์ คงจันทร์	TAG HTML นำรู้	bellick.my.canva.site/htmlgame
18	นางสาวนริศรา ตริสังข์	บทเรียนพิมพ์สัณัฒโปรแกรม Scratch	https://naristee.my.canva.site/kroonaris
19	นางสาววิภาวี พูลการชาย	Application Learning	https://wiphaveemay24.my.canva.site/dag8zqgasb0
20	นายเจษฎากร บุญคุ้มครอง	บทเรียนออนไลน์เสริมการเรียนรู้ วิชาออกแบบและเทคโนโลยีพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	https://jetsadakornwork.my.canva.site/m2

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมคำศัพท์พันธุกรรม ม.3

รายวิชา : วิทยาศาสตร์ รหัสวิชา ว23101

หน่วยการเรียนรู้ : พันธุกรรม

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นายโยธิน ศาสตร์ศรี

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

การสร้างนวัตกรรมเรื่อง เกมคำศัพท์พันธุกรรม ได้จัดทำเพื่อใช้ในการเรียนการสอน บทเรียนเรื่อง พันธุกรรม การสรุปบทเรียน และสามารถนำไปใช้ในการเล่นเพื่อเพิ่มความสุขสนุกสนานในการเรียนและทำให้นักเรียนสามารถเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. ใช้นวัตกรรมเพื่อเสริมในจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
2. การใช้ในการสรุปบทเรียน

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

เกมจากแคนวา

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจมากขึ้น

5. ปัญหาและอุปสรรค

ไม่มี

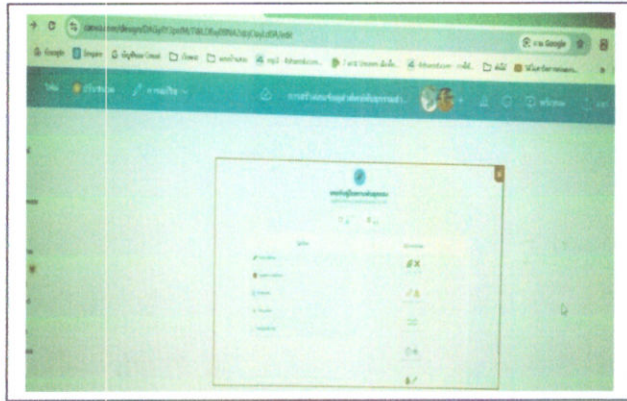
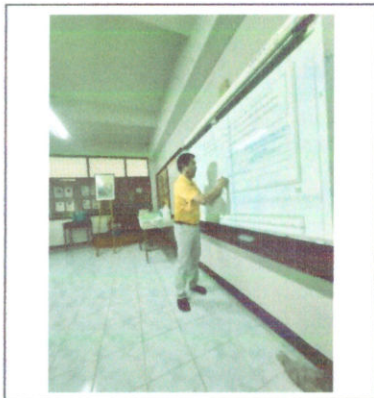
6. แนวทางการแก้ไข

ไม่มี

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม :

<https://www.canva.com/design/DAGyRY3psfM/TWLDBaj0BNA2qbjOayLd0A/edit>



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นายโยธิน ศาสตร์ศรี)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 8/มกราคม/ 2568

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมจับคู่เซลล์พืช เซลล์สัตว์

รายวิชา : วิทยาศาสตร์ รหัสวิชา ว21102

หน่วยการเรียนรู้ : การสรุปเนื้อหาสาระรายปีการศึกษา ใช้การติวโอเน็ต

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางชนมพิศา ศาสตร์ศรี

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

การสร้างนวัตกรรมเรื่อง เกมจับคู่เซลล์พืช เซลล์สัตว์ ได้จัดทำเพื่อใช้ในการเรียนการสอน การสรุปบทเรียน และสามารถนำไปใช้ในการติวโอเน็ต เพิ่มความสนุกสนานในการเรียนและทำให้นักเรียนสามารถเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. ใช้นวัตกรรมเพื่อสรุปบทเรียน
2. การใช้ในการสรุปบทเรียน

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

เกมจากแคนวา

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจมากขึ้น

5. ปัญหาและอุปสรรค

ไม่มี

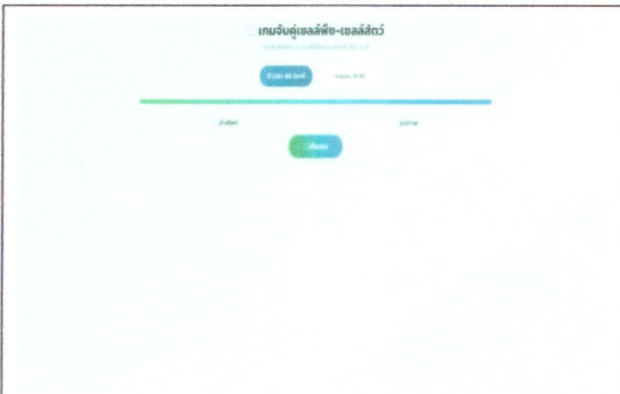
6. แนวทางการแก้ไข

ไม่มี

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม :

<https://www.canva.com/design/DAGyMHFqC1l/QUZscyzTQTCPf7r6kp8Lfg/edit>



ลงชื่อ..........ผู้รายงาน

(นางชนม์พิศา ศาสตร์ศรี)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่. 5./มกราคม/ 2568

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : จับคู่โฟลัมสัตว์ (Phylum quiz)

รายวิชา : ชีววิทยา 6 รหัสวิชา ว 33246

หน่วยการเรียนรู้ : ความหลากหลายทางชีวภาพ

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นายกิตติชัย เชี่ยวชาญ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ในรายวิชาชีววิทยาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หน่วยการเรียนรู้เรื่อง “ความหลากหลายทางชีวภาพของสัตว์” เป็นหัวข้อที่มีเนื้อหาค่อนข้างมากและประกอบด้วยคำศัพท์เฉพาะทางจำนวนมาก เช่น โครงสร้างทางกายวิภาค ลักษณะเด่นของแต่ละโฟลัม (Phylum) ตัวอย่างสิ่งมีชีวิต และความสัมพันธ์เชิงวิวัฒนาการ เนื้อหากลุ่มนี้มักทำให้นักเรียนเกิดความสับสนและไม่สามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ได้อย่างลึกซึ้ง โดยเฉพาะเมื่อต้องจำแนกสิ่งมีชีวิตเข้าสู่กลุ่มโฟลัมต่าง ๆ เช่น Porifera, Cnidaria, Platyhelminthes, Nematoda, Annelida, Mollusca, Arthropoda และ Chordata

จากปัญหาที่พบในการจัดการเรียนการสอนจริง นักเรียนส่วนใหญ่มีความยากลำบากในการจำแนกลักษณะเด่นของสัตว์แต่ละโฟลัม และไม่คุ้นเคยกับตัวอย่างสิ่งมีชีวิตที่แตกต่างกัน ส่งผลให้ไม่สามารถประยุกต์ความรู้ในการทำแบบฝึกหัดหรือการทดสอบ O-NET/PISA ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ครูจึงมีความจำเป็นต้องพัฒนาสื่อนวัตกรรมที่ช่วยให้นักเรียนเกิดความเข้าใจเชิงภาพ (visual learning) และจดจำลักษณะร่วมของสัตว์แต่ละกลุ่มได้ง่ายขึ้น

ด้วยประสิทธิภาพของ Canva AI ซึ่งสามารถสร้างภาพประกอบที่สมจริง สวยงาม และปรับแต่งได้ตามความต้องการ จึงได้นำมาพัฒนาสื่อ “Phylum Quiz – เกมจับคู่โฟลัมสัตว์” โดยออกแบบให้เป็นกิจกรรมเชิงโต้ตอบ (interactive learning) ให้นักเรียนจับคู่ “ภาพสัตว์” กับ “ชื่อโฟลัม” ผ่านรูปแบบการ์ดคำศัพท์ หรือแบบทดสอบที่ใช้งานง่าย ทั้งในรูปแบบสไลด์ ใบงาน หรือแบบฝึกฝนออนไลน์

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถจำแนกสัตว์แต่ละไฟลัมได้ถูกต้อง ผ่านการสังเกตลักษณะจากภาพประกอบที่ชัดเจน
2. เพื่อเพิ่มความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนชีววิทยา ด้วยรูปแบบกิจกรรมจับคู่แบบเกม (Phylum Quiz)
3. เพื่อพัฒนาทักษะการสังเกตและการคิดวิเคราะห์ ในการแยกแยะลักษณะเด่นของสัตว์ในแต่ละไฟลัม

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อนวัตกรรมดิจิทัลแบบโต้ตอบ

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนมีความเข้าใจในการจำแนกไฟลัมสัตว์มากขึ้น สามารถระบุลักษณะเด่นและจับคู่สัตว์กับไฟลัมได้ถูกต้องเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด
2. ผู้เรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น การใช้กิจกรรมแบบเกมช่วยให้บรรยากาศในห้องเรียนสนุก ลดความตึงเครียด และเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนชีววิทยา
3. ทักษะการสังเกตและการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนพัฒนาเพิ่มขึ้น นักเรียนสามารถเปรียบเทียบลักษณะของสัตว์แต่ละกลุ่มได้ดีขึ้น และนำความรู้ไปใช้ตอบคำถามหรือแก้ปัญหาเชิงวิเคราะห์ได้ดียิ่งขึ้น

5. ปัญหาและอุปสรรค

นักเรียนบางส่วนประสบปัญหาการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตช้า หลุดบ่อย หรือใช้เครือข่ายคนละค่าย ทำให้การเปิดสื่อจาก Canva หรือทำแบบกิจกรรมออนไลน์สะดุดและใช้เวลาเกินกว่าที่กำหนด

นักเรียนแต่ละคนใช้อุปกรณ์ที่มีประสิทธิภาพไม่เท่ากัน เช่น เครื่องรุ่นเก่า หน่วยความจำไม่พอ หรือหน้าจอขนาดเล็ก ทำให้การดูภาพสัตว์หรือทำแบบทดสอบจับคู่ทำได้ไม่สะดวก

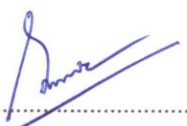
6. แนวทางการแก้ไข

1. จัดเตรียมไฟล์สื่อในรูปแบบออฟไลน์ควบคู่กัน
เช่น ภาพนิ่ง ใบงาน หรือสไลด์ที่ดาวน์โหลดไว้ล่วงหน้า เพื่อลดการพึ่งพาอินเทอร์เน็ตในห้องเรียน
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมเป็นกลุ่มเพื่อแบ่งปันอุปกรณ์
กลุ่มที่มีเครื่องมือพร้อมสามารถช่วยเพื่อนที่มีอุปกรณ์จำกัด ทำให้ทุกคนมีส่วนร่วมได้เท่าเทียมขึ้น

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://phylumquizzzzzzzz.my.canva.site>



ลงชื่อ..........ผู้รายงาน

(นายกิตติชัย เชี่ยวชาญ)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 19 พฤศจิกายน 2568

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม :  เกมพันธุกรรมกระต่าย

รายวิชา : ชีววิทยา2 รหัสวิชา ว31242

หน่วยการเรียนรู้ : การถ่ายทอดลักษณะทางพันธุกรรม

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 4/3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นายพชรวัฒน์ ชมภูนุช

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

นวัตกรรมเกมพันธุกรรมกระต่ายเกิดขึ้นเพื่อให้การเรียนรู้เรื่องพันธุกรรมที่ซับซ้อนกลายเป็นเรื่องสนุกและเข้าใจง่าย โดยใช้เกมเป็นสื่อกลางในการสอนเรื่องการถ่ายทอดลักษณะทางพันธุกรรม (ยีน) จากรุ่นสู่รุ่น (พ่อแม่สู่ลูก) เพื่อให้ผู้เรียนได้สังเกต ทดลอง และเกิดความเข้าใจในหลักการทางพันธุกรรม เช่น ลักษณะเด่น/ด้อย และการผสมข้ามพันธุ์ผ่านตัวละครกระต่ายที่มีลักษณะต่าง ๆ ทำให้เกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning และส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ได้จริง

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. ใช้เป็นสื่อการสอนวิชาชีววิทยา โดยเฉพาะเนื้อหาเรื่องการถ่ายทอดลักษณะทางพันธุกรรม (หลักการของเมนเดล) สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4/3
2. สร้างแรงจูงใจและแก้ปัญหาการขาดสื่อประกอบการเรียนที่น่าสนใจ ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อการเรียนรู้ประเภทเกมพันธุกรรมกระต่ายเป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Interactive Learning) โดยใช้สื่อดิจิทัล (Digital Media) และเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. ผู้เรียนเห็นผลลัพธ์ของการผสมพันธุ์ชัดเจน (เช่น กระต่ายสีขาว vs. สีดำ, ขนหยิก vs. ขนตรง) ได้โดยตรงจากเกม ทำให้เห็นการถ่ายทอดลักษณะทางพันธุกรรมจริงๆ (Genotype & Phenotype).
2. ผู้เรียนสามารถการออกแบบพ่อแม่พันธุ์เพื่อให้ได้ลูกกระต่ายตามลักษณะที่ต้องการ (เช่น ต้องการลูกสีขาวขนหยิก) ต้องอาศัยการวางแผนและคิดวิเคราะห์

5. ปัญหาและอุปสรรค

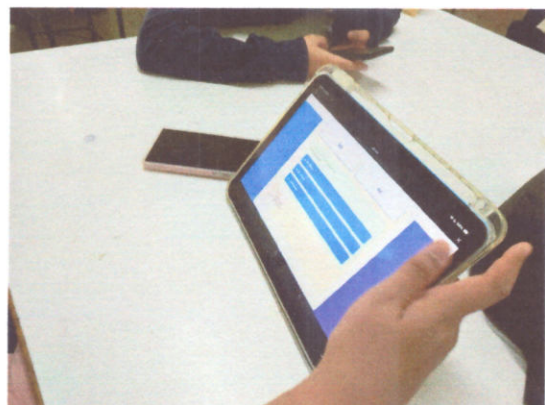
1. ข้อจำกัดด้านอุปกรณ์ซึ่งนักเรียนบางคนอาจไม่มีสมาร์ทโฟนที่รองรับการเข้าถึงสื่อออนไลน์ได้อย่างเสถียร
2. ความเสถียรของอินเทอร์เน็ตโรงเรียน

6. แนวทางการแก้ไข

1. ครูควรจัดกลุ่มให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่มร่วมกัน
2. ครูควรมีการพัฒนาสื่อในรูปแบบที่สามารถดาวน์โหลดมาใช้โดยไม่ต้องใช้อินเทอร์เน็ต

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://xn----cxgba1b4bc8axjr2c6hnen31a.my.canva.site/dag8-5fbwe4>



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
(นายพชรวัฒน์ ชมภูนุช)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่ 9 มกราคม 2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมสำรวจระบบสุริยะ

รายวิชา : วิทยาศาสตร์ โลก และอวกาศ

รหัสวิชา ว32102

หน่วยการเรียนรู้ : ระบบสุริยะ

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวรักษรา คชสิทธิ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ โลก และอวกาศ ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายมีความซับซ้อนทั้งด้านแนวคิดเชิงนามธรรมและความจำเป็นในการทำความเข้าใจเชิงโครงสร้างเชิงเปรียบเทียบระหว่างวัตถุท้องฟ้าในระบบสุริยะ นักเรียนจำนวนมากมักประสบปัญหาในการจดจำลำดับดาวเคราะห์ ระยะห่างจากดวงอาทิตย์ รวมทั้งความแตกต่างของเขตหรือโซนภายในระบบสุริยะ เนื่องจากเนื้อหามีความเป็นนามธรรมสูงและมีข้อมูลจำนวนมากที่ต้องทำความเข้าใจอย่างเป็นระบบ ดังนั้นการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถสร้างภาพจำและเชื่อมโยงความรู้ด้วยตนเองจึงเป็นสิ่งจำเป็น

นวัตกรรม “เกมสำรวจระบบสุริยะ” ได้รับการออกแบบขึ้นเพื่อตอบเจตน์ดังกล่าว โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหา ผ่านการจัดเรียงลำดับดาวเคราะห์และวัตถุท้องฟ้าตามระยะห่างจากดวงอาทิตย์ พร้อมการแบ่งขอบเขตเป็น 4 โซน ได้แก่ (1) ดาวเคราะห์วงใน (2) แถบดาวเคราะห์น้อย (3) ดาวเคราะห์วงนอก และ (4) แถบไคเปอร์หรือดงดาวหาง การนำเสนอข้อมูลในรูปแบบเกมช่วยลดความซับซ้อนของเนื้อหา ทำให้ผู้เรียนมองเห็นภาพรวมของระบบสุริยะได้อย่างเป็นระบบและเชื่อมโยงแนวคิดเชิงพื้นที่ (spatial concept) ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ การเรียนรู้แบบใช้เกม (Game-Based Learning) ยังสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจภายใน (intrinsic motivation) เพิ่มทักษะการคิดวิเคราะห์ การสังเกต เปรียบเทียบข้อมูล และการแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากการลองผิดลองถูก พร้อมรับข้อมูลป้อนกลับทันที ทำให้เกิดการเรียนรู้เชิงลึกและยั่งยืน (deep learning) มากกว่าการท่องจำแบบเดิม

ดังนั้น “เกมสำรวจระบบสุริยะ” จึงเป็นนวัตกรรมที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยช่วยให้เนื้อหาซึ่งมีความเป็นนามธรรมสามารถเรียนรู้ได้ง่าย เกิดความสนุกสนาน ลดความกังวล

ต่อเนื้อหาวิทยาศาสตร์ และส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนยุคใหม่ และสอดคล้องกับเป้าหมายหลักสูตรแกนกลางฯ ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับโลกและเอกภพอย่างเป็นระบบ พร้อมทั้งสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในการพัฒนาทักษะทางวิทยาศาสตร์และทักษะแห่งอนาคตได้อย่างเหมาะสม

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจเชิงระบบเกี่ยวกับลำดับดาวเคราะห์และวัตถุท้องฟ้าในระบบสุริยะ
2. เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และการเปรียบเทียบข้อมูลทางดาราศาสตร์
3. เพื่อเพิ่มแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนรู้เนื้อหาด้านวิทยาศาสตร์ โลก และอวกาศ โดยใช้รูปแบบเกมเป็นสื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนาน และลดความซับซ้อนของเนื้อหาที่ผู้เรียนมักเข้าใจได้ยาก

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

นวัตกรรม “เกมส์สำรวจระบบสุริยะ” จัดเป็น สื่อการเรียนรู้เชิงโต้ตอบ (Interactive Learning Media) ในรูปแบบของ สื่อเกมการศึกษา (Educational Game) ซึ่งผสมผสานภาพกราฟิก ข้อมูลทางวิทยาศาสตร์ และกระบวนการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมการเข้าใจเนื้อหาดาราศาสตร์อย่างเป็นระบบ

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. ผู้เรียนมีความเข้าใจเชิงระบบเกี่ยวกับลำดับดาวเคราะห์และโครงสร้างของระบบสุริยะเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน สามารถจัดจำแนกดาวเคราะห์และวัตถุท้องฟ้าออกเป็น 4 โซนได้ถูกต้อง รวมทั้งเรียงลำดับตามระยะห่างจากดวงอาทิตย์ได้แม่นยำมากขึ้น แสดงให้เห็นถึงการพัฒนาความเข้าใจเชิงโครงสร้างและความสัมพันธ์ของวัตถุในระบบสุริยะอย่างเป็นระบบ
2. ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การเปรียบเทียบข้อมูล และการตัดสินใจอย่างมีเหตุผลจากการปฏิสัมพันธ์กับข้อมูลในเกม ผู้เรียนสามารถสังเกต วิเคราะห์ เปรียบเทียบระยะทาง คุณลักษณะ และประเภทของวัตถุท้องฟ้าได้ดีขึ้น ส่งผลให้เกิดการพัฒนากระบวนการคิดขั้นสูง และสามารถอธิบายเหตุผลของการจัดลำดับหรือการแบ่งเขตวัตถุท้องฟ้าได้อย่างมีตรรกะ
3. ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ลักษณะของสื่อที่เป็นเกมเชิงโต้ตอบช่วยกระตุ้นความสนใจ ลดความซับซ้อนของเนื้อหาดาราศาสตร์ที่มักเข้าใจยาก ทำให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนาน พร้อมมีส่วนร่วมในชั้นเรียนอย่างกระตือรือร้น ส่งผลให้บรรยากาศการเรียนรู้มีความน่าสนใจและส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้น

5. ปัญหาและอุปสรรค

ในการใช้นวัตกรรม “เกมส์สำรวจระบบสุริยะ” พบว่าผู้เรียนบางส่วนใช้อุปกรณ์ที่มี ขนาดหน้าจอเล็ก เช่น โทรศัพท์มือถือขนาดกะทัดรัดหรือรุ่นเก่า ส่งผลให้เกิดข้อจำกัดด้านการแสดงผล โดยเฉพาะในกรณีที่เกม ต้องใช้การเลื่อนหน้าจอเพื่อค้นหาตำแหน่งหรือช่องคำตอบ ผู้เรียนบางคนไม่สามารถเลื่อนหน้าจอไปยังส่วนที่ ต้องการได้อย่างราบรื่น หรือมองเห็นพื้นที่คำตอบได้ไม่ครบถ้วน ทำให้ไม่สามารถทำกิจกรรมได้อย่างสมบูรณ์ ข้อจำกัดดังกล่าวส่งผลให้เกิดความล่าช้าในการเรียนรู้ ผู้เรียนบางรายรู้สึกท้อแท้หรือสับสน เนื่องจากไม่สามารถ ได้ตอบกับเกมได้เต็มประสิทธิภาพ อันเป็นผลมาจากขนาดหน้าจอและระบบการแสดงผลที่ไม่รองรับกิจกรรม บางส่วนของสื่อ นอกจากนี้ยังเป็นอุปสรรคในการประเมินผลการเรียนรู้จากการทำกิจกรรม เพราะผู้เรียนอาจ ตอบได้ไม่ครบตามความสามารถที่แท้จริง

6. แนวทางการแก้ไข

เพื่อแก้ไขปัญหาด้านขนาดหน้าจอของอุปกรณ์ที่ทำให้ผู้เรียนบางส่วนไม่สามารถเลื่อนเพื่อค้นหาช่อง คำตอบภายในเกมได้อย่างสะดวก ได้มีการกำหนดแนวทางสนับสนุนการเข้าถึงสื่อ ดังนี้

1. ส่งเสริมการใช้อุปกรณ์ร่วมกันระหว่างผู้เรียนในชั้นเรียน

ผู้เรียนที่มีอุปกรณ์ขนาดหน้าจอเล็กสามารถยืมใช้อุปกรณ์ของเพื่อนที่มีหน้าจอขนาดเหมาะสมหรือมี ความสามารถในการแสดงผลที่ดีกว่า เพื่อให้สามารถทำกิจกรรมได้อย่างต่อเนื่องและไม่เกิดความ เหลื่อมล้ำในการเข้าถึงสื่อ

2. จัดช่วงทดลองใช้สื่อในคาบเรียนภายใต้การดูแลของครูผู้สอน

ในระหว่างชั้นเรียน ครูผู้สอนจัดเวลาให้นักเรียนทดลองเล่นเกมบนอุปกรณ์ที่เหมาะสมในภาพแวดล้อม ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนที่มีข้อจำกัดด้านอุปกรณ์สามารถทำความเข้าใจวิธีการเล่นและเนื้อหา สำคัญได้ก่อน

3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนกลับไปเล่นซ้ำที่บ้านผ่านอุปกรณ์ที่เหมาะสมกว่า

ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเกมผ่านอุปกรณ์อื่นที่มีหน้าจอใหญ่กว่า เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต หรือโทรศัพท์ ของผู้ปกครอง เพื่อทบทวนบทเรียนและฝึกฝนการจัดลำดับดาวเคราะห์ได้อย่างต่อเนื่อง โดยผู้เรียน สามารถเล่นซ้ำได้หลายครั้งจนกว่าจะสามารถลดระยะเวลาในการทำกิจกรรมได้ตามเป้าหมาย ช่วย ส่งเสริมการเรียนรู้แบบพัฒนาตนเองและการสร้างทักษะอย่างยั่งยืน

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://raksawara-portfolio.my.canva.site/dag5e2wpje8>



ลงชื่อ..........ผู้รายงาน
(นางสาวรักษรา คชสิทธิ์)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่ 8 ธันวาคม 2568

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมจับคู่ความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิตในระบบนิเวศ

รายวิชา : วิทยาศาสตร์ รหัสวิชา ว23102

หน่วยการเรียนรู้ : ระบบนิเวศ

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวเบญจวรรณ ธาดานบดี

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

การเรียนการสอนเรื่อง ความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิตในระบบนิเวศ เช่น ภาวะพึ่งพากัน, ภาวะปรสิต, ภาวะอิงอาศัย มักจำกัดอยู่เพียงการท่องจำจากตำราและการจำแนกสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ (+, -, 0) ซึ่งความเป็นนามธรรมของเนื้อหาอาจทำให้นักเรียนสามารถจดจำตัวอย่างรูปแบบความสัมพันธ์ แต่ไม่สามารถวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิตในสถานการณ์จริงหรือในธรรมชาติที่ซับซ้อนได้ หากขาดสื่อที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนจะทำให้ผู้เรียนขาดความกระตือรือร้น การนำเกมจับคู่ความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิตในระบบนิเวศมาใช้ในการจัดการเรียนรู้อาจทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน และกลายเป็นประสบการณ์ที่ทำให้ผู้เรียนเข้าถึงเนื้อหาบทเรียนได้ง่าย ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกวิเคราะห์บทบาทของสิ่งมีชีวิตก่อนตัดสินใจ และการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเล่นเกมจะทำให้ผู้เรียนเกิดความจำที่คงทนส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ สามารถเข้าใจและจำแนกรูปแบบความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิตได้ถูกต้อง
2. เพื่อกระตุ้นกระบวนการคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผลว่าเพราะเหตุใดสิ่งมีชีวิตแต่ละคู่จึงจัดอยู่ในความสัมพันธ์นั้นๆ

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

นวัตกรรมการเรียนการสอน (Instructional Media) รูปแบบเกมเพื่อการเรียนรู้ (Educational Game / Game-Based Learning)

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีความกระตือรือร้น และสามารถจำแนกรูปแบบความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิตในระบบนิเวศได้ถูกต้องแม่นยำขึ้น
2. ผู้เรียนสามารถเกิดกระบวนการคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล สามารถอธิบายได้ว่าสิ่งมีชีวิตแต่ละคู่มีความสัมพันธ์กันในรูปแบบนั้นๆเพราะเหตุใด

5. ปัญหาและอุปสรรค

โจทย์รูปแบบความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิตในเกมยังไม่พอดีกับเวลา ทำให้เกมจบไว

6. แนวทางการแก้ไข

เพิ่มโจทย์รูปแบบความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิตให้มีความหลากหลายแปลกใหม่มากยิ่งขึ้น หรืออาจใช้สถานการณ์จำลอง

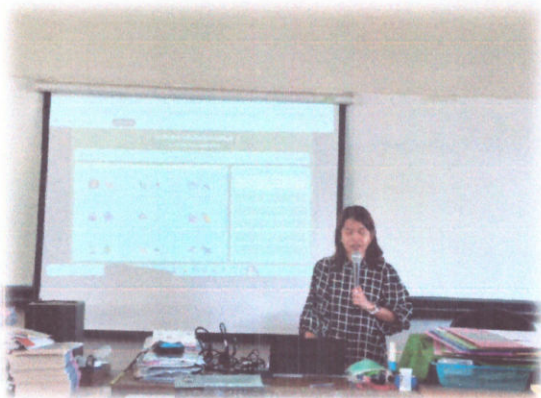
7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : [https://www.canva.com/design/DAG9b9CL1-](https://www.canva.com/design/DAG9b9CL1-k/oDnH5OwqATXNX7s3kAM0ZQ/view?utm_content=DAG9b9CL1-k&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h9514c91667)

[k/oDnH5OwqATXNX7s3kAM0ZQ/view?utm_content=DAG9b9CL1-](https://www.canva.com/design/DAG9b9CL1-k/oDnH5OwqATXNX7s3kAM0ZQ/view?utm_content=DAG9b9CL1-k&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h9514c91667)

[k&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h9514c91667](https://www.canva.com/design/DAG9b9CL1-k/oDnH5OwqATXNX7s3kAM0ZQ/view?utm_content=DAG9b9CL1-k&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h9514c91667)

ภาพกิจกรรม



ลงชื่อ..........ผู้รายงาน
(นางสาวเบญจวรรณ ธาดานบตี)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่ 9 / มกราคม / 2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมแฟลชการ์ด เรื่องประเภทของเมฆ

รายวิชา : วิทยาศาสตร์ รหัสวิชา ว21102

หน่วยการเรียนรู้ : เมฆ

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 1/4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวหทัยรัตน์ วิสัทธิเชตรกรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

เมฆเป็นเนื้อหาที่สำคัญแต่ผู้เรียนมักสับสนระหว่าง ชนิดของเมฆ ลักษณะ และระดับความสูง ทำให้เกิดความเข้าใจคลาดเคลื่อน อีกทั้งรูปแบบการสอนแบบเดิม ทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจและไม่สามารถจดจำลักษณะของเมฆได้อย่างยั่งยืน

เพื่อแก้ปัญหานี้ จึงได้พัฒนา นวัตกรรมเกมการ์ดเรื่องเมฆ ซึ่งเป็นสื่อที่ใช้หลักการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการเล่นเกม ช่วยให้ผู้เรียนจดจำข้อมูลได้รวดเร็ว สนุก และมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน การใช้แฟลชการ์ดทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง ทบทวนซ้ำได้หลายครั้ง และช่วยกระตุ้นความจำ

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและจำแนกชนิดของเมฆได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อส่งเสริมทักษะการสังเกต ลักษณะ รูปร่าง และระดับความสูงของเมฆ
3. เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการเรียน โดยใช้กิจกรรมลักษณะเกมแข่งขัน
4. เพื่อพัฒนาการทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่ม
5. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้เรื่องเมฆไปอธิบายปรากฏการณ์ทางอากาศได้อย่างเหมาะสม

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อการเรียนรู้แบบเกมแฟลชการ์ด เรื่องประเภทของเมฆ

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนสามารถจำแนกชนิดของเมฆได้ดีขึ้นอย่างชัดเจน
2. นักเรียนมีพัฒนาการด้านความจำเชิงภาพ และสามารถอธิบายเมฆจากชีวิตจริงได้
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
4. ใช้เวลาในการอธิบายน้อยลง แต่ผู้เรียนเข้าใจมากขึ้น

5. ปัญหาและอุปสรรค

นักเรียนบางคนยังสับสนระหว่างชนิดของเมนูที่คล้ายกัน

6. แนวทางการแก้ไข

จัดคู่มือให้ชัดเจน เช่น ใส่สีแยกระดับความสูง เพิ่มสัญลักษณ์

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : https://www.canva.com/design/DAG48t7tpE4/laWpqxWDLsX8y2wq5_Ry-Q/view?utm_content=DAG48t7tpE4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h307b4b10d4



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
(นางสาวหทัยรัตน์ วิสุทธิเขตรกรรม)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
19 พฤศจิกายน 2568

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : การอ่านค่าตัวต้านทาน

รายวิชา : ฟิสิกส์4 รหัสวิชา ว32204

หน่วยการเรียนรู้ : ไฟฟ้ากระแส

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 5/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวอรกาญจน์ โชคสวัสดิวงศ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

การเรียนรู้เรื่อง “การอ่านค่าตัวต้านทาน” เป็นพื้นฐานสำคัญของรายวิชาฟิสิกส์และอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งผู้เรียนจำนวนมากมักมีปัญหาในการจำสีของแถบตัวต้านทานและการคำนวณค่าความต้านทานอย่างถูกต้อง การสอนด้วยการบรรยายเพียงอย่างเดียวมักทำให้ผู้เรียนรู้สึกซับซ้อนและขาดความสนใจ จึงมีความจำเป็นต้องพัฒนาสื่อที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจผ่านการลงมือทำจริง

นวัตกรรม “เกมจับคู่การอ่านค่าตัวต้านทาน” ที่สร้างด้วย Canva ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่สนุกสนาน ใช้งานง่าย และสามารถฝึกซ้ำได้หลายครั้ง ช่วยเพิ่มแรงจูงใจและเสริมทักษะการแปลรหัสสีของตัวต้านทานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกและพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน

2. จุดประสงค์ / วัตถุประสงค์ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาสื่อที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถอ่านค่าตัวต้านทานจากแถบสีได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเกิดความสนใจ
3. เพื่อเพิ่มทักษะการจดจำและการเชื่อมโยงระหว่างแถบสีและค่าความต้านทาน
4. เพื่อประเมินความเข้าใจของผู้เรียนในรูปแบบที่สนุกและไม่น่าเบื่อ
5. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้กับการทดลองในชุดวงจรไฟฟ้าได้จริง

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

- ประเภทสื่อ: สื่อดิจิทัลแบบโต้ตอบ (Interactive Digital Media)
- รูปแบบ: เกมจับคู่ (Matching Game)
- เครื่องมือที่ใช้สร้าง: Canva
- อุปกรณ์ที่ใช้: แท็บเล็ต / คอมพิวเตอร์ / สมาร์ทโฟน

เป็นนวัตกรรมรูปแบบสื่อการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถคลิก จับคู่ และเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. ผู้เรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด
2. ความสามารถในการอ่านค่าตัวด้านทานจากแถบสีมีความแม่นยำมากขึ้น
3. ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและทำซ้ำได้ตามความต้องการ
4. บรรยากาศห้องเรียนสนุกสนาน เกิดการแข่งขันที่สร้างสรรค์
5. ครูสามารถใช้เป็นสื่อทบทวนหรือสื่อประเมินผลหลังเรียนได้อย่างเหมาะสม

5. ปัญหาและอุปสรรค

1. ผู้เรียนบางคนอาจไม่คุ้นเคยกับการใช้แอป Canva ทำให้เริ่มต้นช้า
2. อุปกรณ์บางเครื่องอาจประมวลผลช้า ทำให้เกมกระตุก
3. สัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่เสถียร ทำให้การเข้าใช้งานเกมไม่ราบรื่น
4. ผู้เรียนบางคนอาจยังไม่เข้าใจหลักการอ่านแถบสีอย่างถ่องแท้ก่อนเล่นเกม
5. จำนวนข้อในเกมคงที่ หากต้องการเพิ่มเติมต้องใช้เวลาในการแก้ไขไฟล์

6. แนวทางการแก้ไข

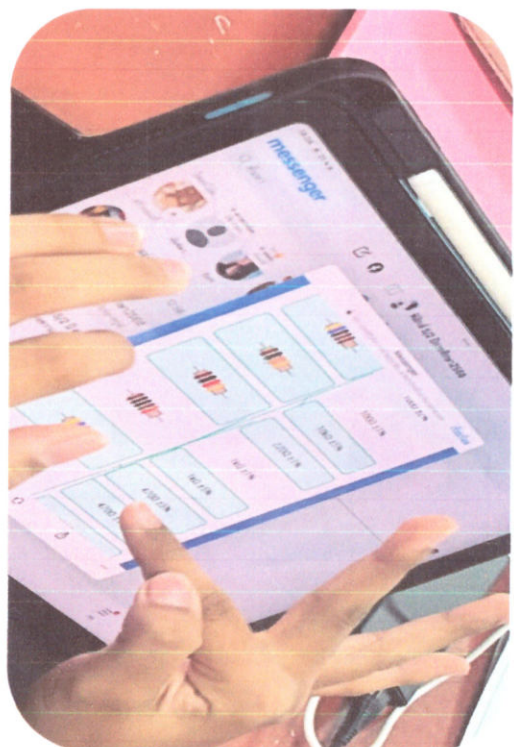
1. จัดการอบรมหรือแนะนำวิธีใช้งาน Canva ให้ผู้เรียนก่อนเริ่มกิจกรรม
2. เตรียมอุปกรณ์สำรอง เช่น แท็บเล็ตของโรงเรียน หรือให้ผู้เรียนเข้าที่ละกลุ่มเพื่อลดการโหลด
3. ดาวน์โหลดเป็นไฟล์ออฟไลน์เพื่อใช้โดยไม่ต้องพึ่งอินเทอร์เน็ต
4. สอนทบทวนเรื่องรหัสสีตัวด้านทานก่อนเริ่มเล่นเกม เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจพื้นฐาน
5. ปรับปรุงเกมให้มีหลายระดับ เช่น ง่าย-ปานกลาง-ยาก เพื่อรองรับผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกัน
6. เก็บข้อเสนอแนะจากผู้เรียนเพื่อนำไปพัฒนาเกมเพิ่มเติมในครั้งต่อไป

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม :

https://www.canva.com/design/DAG5TgGZNCY/BPvom7nXOX20Nxr5WILZiw/view?utm_content=DAG5TgGZNCY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=hfe2b89b9af

ภาพประกอบการใช้สื่อ-นวัตกรรม



ภาพประกอบการใช้สื่อ-นวัตกรรม



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นางสาวอรกาญจน์ โชคสวัสดิวงศ์)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 24 พฤศจิกายน 2568

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : คิวชีวาฟิสิกส์ เรื่อง งานและพลังงาน

รายวิชา : ฟิสิกส์เพิ่มเติม 2 รหัสวิชา ว31202

หน่วยการเรียนรู้ : งานและพลังงาน

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 4/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นายศุภณัฐ วงศ์กระจ่าง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนวิชาฟิสิกส์ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่านักเรียนจำนวนมากมีความเข้าใจเนื้อหานามธรรมได้ยาก โดยเฉพาะเรื่อง “งานและพลังงาน” ซึ่งเกี่ยวข้องกับแนวคิดเชิงนามธรรม และการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ ส่งผลให้นักเรียนขาดความสนใจและแรงจูงใจในการเรียน

ผู้จัดทำนวัตกรรมจึงได้พัฒนา คิวชีวาฟิสิกส์ เรื่อง งานและพลังงาน โดยใช้ Canva AI เป็นเครื่องมือในการออกแบบสื่อการเรียนรู้รูปแบบเกม (Game-based Learning) เพื่อช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่สนุก น่าสนใจ และมีส่วนร่วม ส่งเสริมความเข้าใจเชิงแนวคิด ควบคู่กับการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการทำงานเป็นกลุ่มก่อนที่นักเรียนจะทำการทดลอง

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่องงานและพลังงานของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อเพิ่มความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้วิชาฟิสิกส์ผ่านรูปแบบเกม
3. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกันของนักเรียน

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อดิจิทัลรูปแบบเกมการเรียนรู้ (Game-based Learning) ประเภทสื่อการนำเสนอ (Interactive Presentation) พัฒนาโดยใช้ Canva AI

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหาเรื่องงานและพลังงานได้ดีขึ้น และสามารถอธิบายแนวคิดทางฟิสิกส์ได้ถูกต้องมากขึ้น
2. นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น
3. บรรยากาศการเรียนการสอนเอื้อต่อการเรียนรู้ ส่งเสริมการทำงานเป็นกลุ่มและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

4. นักเรียนได้ทบทวนความรู้ก่อนที่จะนำความรู้ที่มีไปใช้ในการทดลอง
5. ปัญหาและอุปสรรค
เกมนี้ต้องใช้สัญญาณอินเทอร์เน็ตที่เสถียร
6. แนวทางการแก้ไข
ครูแชร์อินเทอร์เน็ตส่วนตัวให้กับนักเรียน
7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม
Link สื่อ นวัตกรรม : คิวพีลีส์ เรื่อง งานและพลังงาน



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
(นายศุภณัฐ วงศ์กระจ่าง)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่ 12 มกราคม พ.ศ.2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมโยงเส้นจับคู่สารประกอบไอออนิก

รายวิชา : วิทยาศาสตร์กายภาพ1(เคมี) รหัสวิชา ว31102

หน่วยการเรียนรู้ : หน่วยการเรียนรู้ที่2 น้ำ

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวทนิษฐา ชื่นจิตร

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

การเรียนรู้เรื่อง “สารประกอบไอออนิก” เป็นเนื้อหาสำคัญในรายวิชาพื้นฐานวิทยาศาสตร์กายภาพ(เคมี) ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งผู้เรียนมักจะประสบปัญหาในการจดจำการอ่านชื่อและสูตรเคมีของสารประกอบไอออนิกไม่ได้ เนื่องจากต้องอาศัยความเข้าใจเกี่ยวกับประจุของไอออน การรวมตัวของไอออนบวกและไอออนลบ รวมถึงหลักการตั้งชื่อสารประกอบอย่างถูกต้อง การใช้สื่อการสอนแบบเดิม เช่น การบรรยายหรือแบบฝึกหัดในหนังสือ อาจทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหน่ายและขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ครูผู้สอนจึงมีการพัฒนาสื่อการสอนในรูปแบบ “เกมโยงเส้นจับคู่ชื่อกับสูตรเคมีของสารประกอบไอออนิก” เพื่อเป็นแนวทางหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น ผ่านกิจกรรมที่สนุกสนานและท้าทาย ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และช่วยให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาได้ง่ายขึ้น

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงและอ่านชื่อสารประกอบไอออนิกกับสูตรเคมีได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์กายภาพ(เคมี) ผ่านกิจกรรมที่สนุกสนาน
3. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนในการทำความเข้าใจหลักการตั้งชื่อและเขียนสูตรสารประกอบไอออนิก

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

เกมการศึกษา

4.ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงและอ่านชื่อสารประกอบไอออนิกกับสูตรเคมีได้อย่างถูกต้อง
2. ผู้เรียนเกิดความสนใจและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์กายภาพ(เคมี)บรรยากาศการเรียนมีความสนุกสนาน
3. ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์และเข้าใจหลักการตั้งชื่อและเขียนสูตรสารประกอบไอออนิก

5. ปัญหาและอุปสรรค

ลักษณะของเกมเป็นเกมออนไลน์ ต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตขณะเล่น นักเรียนบางคนอินเทอร์เน็ตช้าทำให้ไม่สามารถเข้าเล่นพร้อมเพื่อนคนอื่นได้

6. แนวทางการแก้ไข

ปรับปรุงระบบอินเทอร์เน็ต และไม่จำกัดเวลาในการเล่น เพื่อที่จะให้ผู้เรียนสามารถเข้าเล่นได้เมื่ออุปกรณ์มีความเหมาะสม

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://thanittha.my.canva.site/nameing-ionic-compounds>



ลงชื่อ..........ผู้รายงาน

(นางสาวทนิษฐา ชื่นจิตร)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 18/ธันวาคม/2568

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมเรียนรู้โครงสร้างโลก

รายวิชา : วิทยาศาสตร์โลกและอวกาศ รหัสวิชา ว32102

หน่วยการเรียนรู้ : กระบวนการเปลี่ยนแปลงภายในโลก

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นายสุรศักดิ์ นามบุญ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

วิทยาศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งในสังคมโลกปัจจุบันและอนาคต เพราะวิทยาศาสตร์เกี่ยวข้องกับชีวิตของทุกคนทั้งในการดำรงชีวิตประจำวันและในงานอาชีพต่าง ๆ เครื่องมือเครื่องใช้ ตลอดจนผลผลิตต่าง ๆ เพื่อใช้อำนวยความสะดวกในชีวิตและการทำงาน ล้วนเป็นผลของความรู้วิทยาศาสตร์ ผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์และศาสตร์อื่น ๆ ความรู้วิทยาศาสตร์ช่วยให้เกิดการพัฒนาเทคโนโลยีอย่างมาก พร้อมกันนั้นเทคโนโลยีก็มีส่วนสำคัญมากที่จะให้การศึกษาค้นคว้าความรู้ทางวิทยาศาสตร์เพิ่มขึ้นอย่างไม่หยุดยั้ง

การศึกษาในรายวิชาวิทยาศาสตร์โลกและอวกาศ รหัสวิชา ว32102 หน่วยการเรียนรู้กระบวนการเปลี่ยนแปลงภายในโลก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 มีเนื้อหาหลักเกี่ยวข้องกับกระบวนการเปลี่ยนแปลงภายในโลก ได้แก่ โครงสร้างโลก (Earth's Structure) การแปรสัณฐานของแผ่นธรณี (Plate Tectonics) และธรณีพิบัติภัย (Geohazard) ซึ่งมีองค์ความรู้เกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงกัน โดยการศึกษาโครงสร้างโลกจะสามารถแบ่งออกได้เป็น 5 ชั้น ตามสมบัติเชิงกล โดยในแต่ละชั้นมีสมบัติที่ต่างกันอย่างเห็นได้ชัด การศึกษาในชั้นเรียนจะเน้นการเรียนรู้เชิงเนื้อหา (Context-based learning) จึงควรให้มีการทบทวนความรู้หลังจากที่ได้เรียนรู้ไปแล้วระยะหนึ่ง โดยผู้จัดทำได้ผ่านการอบรมเชิงปฏิบัติการ การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย และเกมการศึกษาสำหรับครูผู้สอน ซึ่งใช้แอปพลิเคชัน Canva AI ในการสร้างสรรค์สื่อการสอนออนไลน์ที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน กระตุ้นความสนใจและสามารถพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

ผู้จัดทำจึงได้สร้างสื่อ/นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน เรื่อง “เกมเรียนรู้โครงสร้างโลก” ขึ้น และนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน เพื่อให้เกิดประโยชน์กับผู้เรียน ช่วยกระตุ้นความสนใจ ทบทวนบทเรียน ทำให้การเรียนรู้สนุกสนานและเข้าใจง่ายขึ้น เกิดการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาเรียนรู้ได้ตลอดชีวิตและทุกหนทุกแห่ง ตอบสนองความแตกต่างระหว่างผู้เรียน เกิดการพัฒนาได้เต็มตามศักยภาพของผู้เรียน

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อสร้างสื่อสร้างสื่อ/นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน เรื่อง “เกมเรียนรู้โครงสร้างโลก” สำหรับนักเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์โลกและอวกาศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ด้วยแอปพลิเคชัน Canva AI
2. เพื่อนำสื่อ/นวัตกรรมที่สร้างขึ้น นำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน ทบทวนบทเรียน และพัฒนาความรู้ของผู้เรียนให้มากขึ้น

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ สร้างด้วยแอปพลิเคชัน Canva AI ประเภทเกมตอบคำถาม จำนวน 10 ข้อ ประเมินคะแนนหลังจากตอบคำถามเสร็จสิ้น หากตอบถูกต้องมากกว่า 60% จะได้รับเกียรติบัตร

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. สื่อ/นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน เรื่อง “เกมเรียนรู้โครงสร้างโลก” สำหรับนักเรียนรายวิชาวิทยาศาสตร์โลกและอวกาศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่สร้างขึ้นด้วยแอปพลิเคชัน Canva AI มีคุณภาพสามารถใช้เป็นสื่อ/นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. สื่อ/นวัตกรรมที่สร้างขึ้น ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทบทวนความรู้ และมีความน่าสนใจ เป็นสื่อออนไลน์ที่สวยงาม เหมาะแก่การเรียนรู้และเสริมพัฒนาการของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

5. ปัญหาและอุปสรรค

ไม่มี

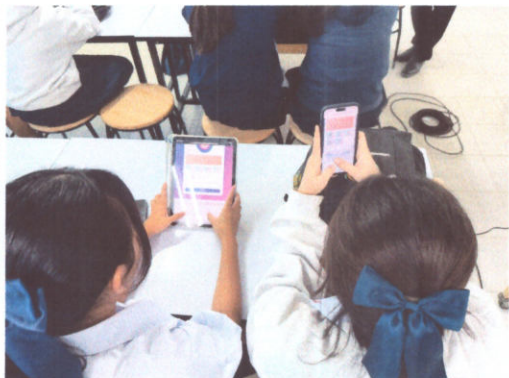
6. แนวทางการแก้ไข

ไม่มี

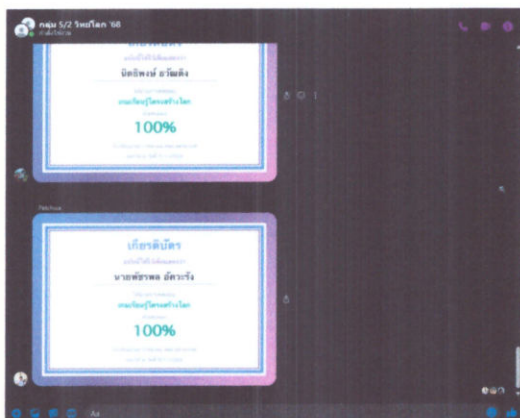
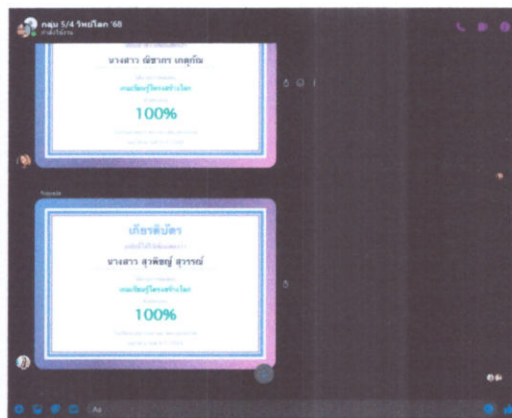
7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://lwearthstructurequiz68.my.canva.site/> หรือ <https://sites.google.com/view/lw-pa69-surasak/pa1/1-4>

ภาพประกอบการใช้สื่อ-นวัตกรรม



ภาพประกอบการใช้สื่อ-นวัตกรรม



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นายสุรศักดิ์ นามบุญ)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 9 มกราคม พ.ศ. 2569

“เรียนดี มีคุณธรรม”

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : ภารกิจกู้วิกฤตอุณหภูมิจ

รายวิชา : วิทยาศาสตร์ รหัสวิชา ว21102

หน่วยการเรียนรู้ : พลังงานความร้อน

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวนุชนาฏ เชาวโ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

การพัฒนาเกม "ภารกิจกู้วิกฤตอุณหภูมิจ" มีจุดเริ่มต้นมาจากปัญหาหลัก ๆ ในการเรียนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ หัวข้อ การถ่ายโอนความร้อน (Heat Transfer) ดังนี้: ความเข้าใจเชิงนามธรรมสูง: หลักการถ่ายโอนความร้อนทั้ง 3 รูปแบบ (\$Conduction, Convection, Radiation\$) เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในระดับโมเลกุลหรือเป็นการแผ่พลังงานที่ไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่า ทำให้นักเรียนส่วนใหญ่มองว่าเป็น แนวคิดเชิงนามธรรม และยากที่จะจินตนาการถึงกลไกที่แท้จริง การเชื่อมโยงกับชีวิตจริงจำกัด: แม้ว่าการถ่ายโอนความร้อนจะเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันอย่างมาก (เช่น การทำอาหาร, การเลือกเสื้อผ้า, การออกแบบอาคาร) แต่วิธีการสอนแบบดั้งเดิมมักเน้นที่ สูตรคำนวณ และ โจทย์ปัญหา มากกว่าการวิเคราะห์สถานการณ์จริง ทำให้นักเรียนไม่เห็นความสำคัญและขาดทักษะการประยุกต์ใช้ ขาดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้: บทเรียนที่เป็นการบรรยายและการท่องจำสูตรอาจทำให้นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่าย และขาดแรงจูงใจในการศึกษาหัวข้อที่ซับซ้อนนี้

แนวคิดนวัตกรรม (The Innovative Concept)

เพื่อแก้ไขปัญหาข้างต้น นวัตกรรมนี้จึงนำเอาแนวคิด การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning - GBL) มาประยุกต์ใช้ โดย:

1. สร้างสถานการณ์วิกฤต (Crisis Simulation): การใช้ชื่อ "ภารกิจกู้วิกฤตอุณหภูมิจ" เป็นการสร้างฉากหลังที่ดึงดูดและเร้าอารมณ์ ทำให้นักเรียนรู้สึกว่าการตัดสินใจของพวกเขาจะมีผลกระทบสูง

2. เปลี่ยนหลักการเป็นเครื่องมือ: หลักการถ่ายโอนความร้อนทั้งสามรูปแบบถูกแปลงให้เป็น 'เครื่องมือ' หรือ 'การ์ดแอสซัน' ที่ผู้เล่นต้องเลือกใช้ให้ถูกกับสถานการณ์และถูกประเภทของตัวกลาง (ของแข็ง ของเหลว แก๊ส/สุญญากาศ) เพื่อควบคุมอุณหภูมิในพื้นที่เป้าหมาย

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียน อธิบายและจำแนก รูปแบบการถ่ายโอนความร้อนทั้งสามประเภทได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถ ประยุกต์ใช้ หลักการถ่ายโอนความร้อนในการ แก้ปัญหา ที่กำหนดในเกม (เช่น การควบคุมอุณหภูมิ, การเลือกวัสดุฉนวน)
3. เพื่อ พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และการตัดสินใจภายใต้สถานการณ์วิกฤตที่เกี่ยวข้องกับความร้อน
4. เพื่อ สร้างเจตคติที่ดี และความสนุกสนานในการเรียนรู้วิชาฟิสิกส์

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

- ประเภท: เป็น สื่อการเรียนรู้แบบเกม (Game-Based Learning)
- รูปแบบ: เป็น เกมกระดาน (Board Game)

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น: นักเรียนมีคะแนนสอบในหัวข้อการถ่ายโอนความร้อนสูงขึ้น เนื่องจากความเข้าใจเชิงแนวคิดดีขึ้น
2. เกิดทักษะการประยุกต์ใช้: นักเรียนสามารถเชื่อมโยงหลักการทางวิทยาศาสตร์เข้ากับปรากฏการณ์และเทคโนโลยีในชีวิตประจำวันได้ (เช่น การทำงานของกระติกน้ำร้อน, การสร้างบ้านประหยัดพลังงาน)
3. ความร่วมมือ: หากเป็นเกมที่เล่นเป็นกลุ่ม จะช่วยส่งเสริม ทักษะการทำงานร่วมกัน และการสื่อสารระหว่างเพื่อนร่วมชั้น
4. ความสุขในการเรียน: นักเรียนมีความกระตือรือร้นและมีความสุขกับการเรียนวิชาฟิสิกส์มากขึ้น

5. ปัญหาและอุปสรรค

นักเรียนบางส่วนประสบปัญหาการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตช้า หลุดบ่อย หรือใช้เครือข่ายที่ไม่เสถียร ทำให้การเปิดสื่อจาก Canva หรือทำแบบกิจกรรมออนไลน์สะดุดและใช้เวลาเกินกว่าที่กำหนด

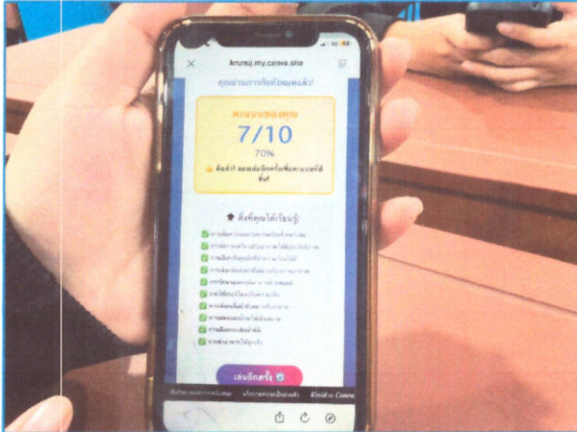
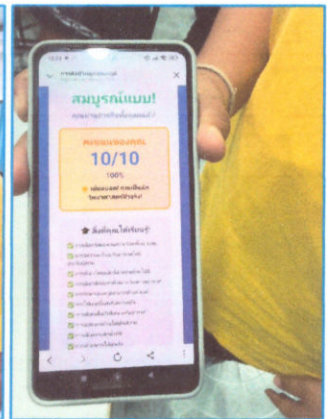
นักเรียนแต่ละคนใช้อุปกรณ์ที่มีประสิทธิภาพไม่เท่ากัน เช่น เครื่องรุ่นเก่า หน่วยความจำไม่พอ หรือหน้าจอขนาดเล็ก ทำให้การทำแบบทดสอบจับคู่ทำได้ไม่สะดวก

6. แนวทางการแก้ไข

1. จัดเตรียมไฟล์สื่อในรูปแบบออฟไลน์ควบคู่กัน เช่น ภาพนิ่ง ใบงาน เพื่อลดการพึ่งพาอินเทอร์เน็ตในห้องเรียน
2. ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมเป็นกลุ่มเพื่อแบ่งปันอุปกรณ์กลุ่มที่มีเครื่องมือพร้อมสามารถช่วยเพื่อนที่มีอุปกรณ์จำกัด ทำให้ทุกคนมีส่วนร่วมได้เท่าเทียมขึ้น

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://krunuj.my.canva.site/>



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นางสาวนุชนาฏ เชาวไว)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 3 ธันวาคม 2568

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : บทเรียนการออกแบบและเทคโนโลยี

รายวิชา : ออกแบบและเทคโนโลยี รหัสวิชา ว31104

หน่วยการเรียนรู้ : หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบและเทคโนโลยี

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นายอนิรุทธ์ พูนวิวัฒน์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบและเทคโนโลยี มีวัตถุประสงค์ ประกอบไปด้วย การออกแบบเชิงวิศวกรรม เป็นกระบวนการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การกำหนดปัญหาไปจนถึงการสื่อสาร ระบบทางเทคโนโลยี ประกอบด้วย Input, Process, Output และ Feedback ที่ทำงานร่วมกันอย่างมีระบบ นวัตกรรม เกิดจากการคิดสร้างสรรค์ การปรับปรุงสิ่งที่มีอยู่ และตอบโจทย์ความต้องการจริงของผู้ใช้ วิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ เป็นพื้นฐานสำคัญในการออกแบบและวิเคราะห์ระบบเทคโนโลยี เทคโนโลยี มีผลกระทบต่อสังคมทั้งในด้านบวกและด้านลบ ต้องใช้อย่างรอบคอบ จริยธรรม เป็นสิ่งสำคัญในการใช้และพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อความยั่งยืน

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนรู้และเข้าใจถึง ลักษณะการออกแบบเชิงวิศวกรรม, ระบบทางเทคโนโลยี, นวัตกรรม, วิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์พื้นฐาน และจริยธรรมของผู้ใช้เทคโนโลยี
2. เพื่อให้นักเรียนเลือกใช้เทคโนโลยีในการปฏิบัติงานได้เหมาะสม
3. เพื่อให้นักเรียนทราบถึงจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี
4. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

เว็บแอปพลิเคชัน สำหรับเรียนรู้ ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบและเทคโนโลยี ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับการออกแบบและเทคโนโลยี ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
2. นักเรียนทดสอบความรู้พื้นฐานที่ควรรู้เกี่ยวกับการออกแบบและเทคโนโลยี
3. นักเรียนได้รับความรู้เพิ่มขึ้นจากการใช้สื่อนวัตกรรม

5. ปัญหาและอุปสรรค

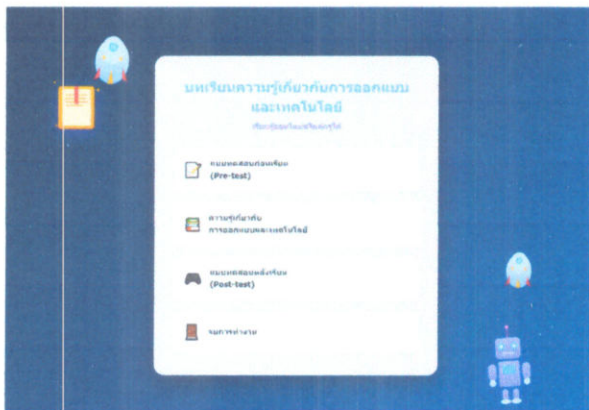
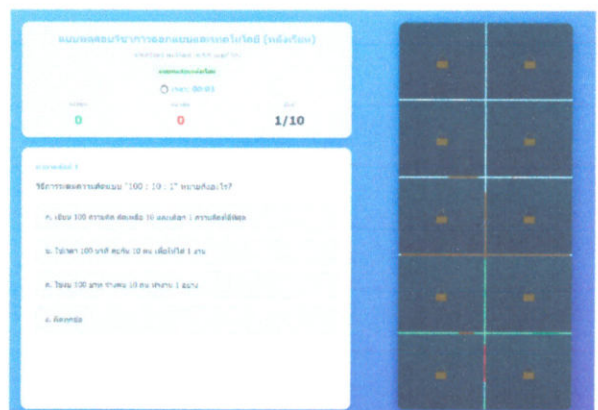
การใช้สื่อนวัตกรรมต้องพึ่งพาระบบอินเทอร์เน็ต

6. แนวทางการแก้ไข

เลือกใช้ในชั้นเรียนหรือสถานที่ที่มีอินเทอร์เน็ตรองรับ

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://anirootdtac.my.canva.site/designtechm4>



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
(นายอนิรุทธิ์ พูนวิวัฒน์)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่ 5 / มกราคม / 2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : บทเรียนออนไลน์พลเมืองดิจิทัล

รายวิชา : วิทยาการคำนวณเพิ่มเติม รหัสวิชา ว33281

หน่วยการเรียนรู้ : พลเมืองดิจิทัล

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวเกสรี แจ่มสกุล

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ในปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อออนไลน์มีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของผู้เรียนอย่างยิ่ง ไม่จะเป็นการเรียนรู้ การสื่อสาร หรือการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ส่งผลให้ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม ปลอดภัย และมีความรับผิดชอบ ซึ่งแนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับหลักการของ “พลเมืองดิจิทัล”

อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่าผู้เรียนยังขาดความตระหนักในเรื่องสิทธิ และหน้าที่บนโลกดิจิทัล การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรม การรู้เท่าทันสื่อ รวมถึงการป้องกันตนเองจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบเดิมอาจไม่สามารถสร้างความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างเต็มที่

ผู้สอนจึงได้พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบบทเรียนออนไลน์ร่วมกับเกมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจ และพฤติกรรมที่เหมาะสมของผู้เรียนในฐานะพลเมืองดิจิทัล นวัตกรรมดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง มีปฏิสัมพันธ์ และสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัล
2. เพื่อพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย มีจริยธรรม และมีความรับผิดชอบ
3. เพื่อสร้างความตระหนักในการใช้สื่อออนไลน์อย่างเหมาะสมและรู้เท่าทันสื่อ
4. เพื่อเพิ่มความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านบทเรียนออนไลน์และเกมการเรียนรู้
5. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในกระบวนการเรียนรู้

บทเรียนออนไลน์ร่วมกับเกมการเรียนรู้

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญของการเป็นพลเมืองดิจิทัลมากขึ้น สามารถใช้เทคโนโลยีและสื่อออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม ปลอดภัย และมีความรับผิดชอบ
2. ผู้เรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น เนื่องจากบทเรียนออนไลน์ร่วมกับเกมการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนานและมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหา
3. ผู้เรียนสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้รับจากการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ การรู้เท่าทันสื่อ และการป้องกันตนเองจากภัยคุกคามดิจิทัล

5. ปัญหาและอุปสรรค

—

6. แนวทางการแก้ไข

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://naristee.my.canva.site/digital>



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

($\frac{a}{b} \frac{c}{d} \frac{e}{f} \frac{g}{h}$ $\frac{i}{j} \frac{k}{l} \frac{m}{n}$)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 8 มกราคม 2568

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม: เกมจับคู่เทคโนโลยีกับศาสตร์อื่น

รายวิชา: ออกแบบและเทคโนโลยีพื้นฐาน 2 รหัสวิชา ว23103

หน่วยการเรียนรู้: หน่วยที่ 1 เทคโนโลยีกับชีวิต

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ: นางสาวริษา ทรัพย์สำราญ

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ในศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะชีวิตของผู้เรียน รายวิชา ออกแบบและเทคโนโลยีพื้นฐาน 2 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เทคโนโลยีกับชีวิต มุ่งให้นักเรียนเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับศาสตร์อื่น ๆ เช่น วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ ครูผู้สอนจึงได้พัฒนา “ใบงานที่ 1.2 เรื่อง ความสัมพันธ์ของเทคโนโลยีกับศาสตร์อื่น” เพื่อให้ นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการสืบค้น วิเคราะห์ และเชื่อมโยงองค์ความรู้จากหลายศาสตร์เข้าด้วยกัน

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนอธิบายความสัมพันธ์ของเทคโนโลยีกับศาสตร์อื่น ๆ ได้
2. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์
3. เพื่อปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ได้แก่ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่นในการทำงาน

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

- เป็นใบงานแบบ Active Learning ที่ให้นักเรียนคิด วิเคราะห์ และเชื่อมโยงเนื้อหาด้วยตนเอง
- สร้างด้วยแอปพลิเคชัน Canva ใช้ผ่าน <https://warisa-sa.my.canva.site/1-2-1>

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนมีส่วนร่วมและกล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้น
2. นักเรียนเข้าใจบทบาทของเทคโนโลยีกับศาสตร์อื่นได้อย่างเป็นระบบ
3. คะแนนเฉลี่ยใบงานเกินเกณฑ์ร้อยละ 70

5. ปัญหาและอุปสรรค

- นักเรียนบางคนยังขาดทักษะการเชื่อมโยงข้อมูลจากหลายศาสตร์

6. แนวทางการแก้ไข

- ครูจัดเตรียมตัวอย่างเทคโนโลยีจากแต่ละศาสตร์ไว้เป็นแนวทาง
- สอนเทคนิคการสืบค้นข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ
- เพิ่มกิจกรรมย่อย เช่น เกมจับคู่ “เทคโนโลยีกับศาสตร์อื่น” เพื่อทบทวนความเข้าใจ

7. ภาพประกอบการใช้นวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://warisa-sa.my.canva.site/1-2-1>



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
(นางสาววิรัช ททรัพย์สำราญ)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่ 24 ธันวาคม 2568

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : TAG HTML นวัตกรรม

รายวิชา : การเขียนเว็บไซต์ รหัสวิชา ว33284

หน่วยการเรียนรู้ : ภาษา HTML

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นายภูมิศักดิ์ คงจันทร์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

จากการจัดการเรียนการสอนในปีที่ผ่านมาพบว่านักเรียนจำนวนมากมีปัญหาในการเรียนรู้ภาษา HTML โดยเฉพาะเรื่องการจดจำและการใช้งานแท็ก (Tag) เนื่องจากเนื้อหาต้องอาศัยการท่องจำและการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายและไม่สามารถไปนำองค์ความรู้ไปต่อยอดในเนื้อหาต่อไปได้

สื่อ “TAG HTML นวัตกรรม” จึงถูกพัฒนาขึ้นในรูปแบบสื่อเกมการเรียนรู้ เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว โดยเน้นการเรียนรู้ผ่านการเล่นและการลงมือปฏิบัติจริง ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจหน้าที่ของแท็ก HTML ได้ง่ายขึ้น สนุก และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเขียนเว็บได้อย่างถูกต้อง.

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับแท็ก (Tag) ของภาษา HTML หน้าที่ และการนำไปใช้งานในการสร้างหน้าเว็บได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการคิด วิเคราะห์ จากการลงมือปฏิบัติ ผ่านเกม TAG HTML นวัตกรรม
3. เพื่อส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในรายวิชา การเขียนเว็บไซต์ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสุข สนุก และมีความมั่นใจในการเรียนภาษา HTML

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

เกมการศึกษา

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับแท็ก (Tag) ของภาษา HTML หน้าที่ และการนำไปใช้งานในการสร้างหน้าเว็บได้อย่างถูกต้อง
2. ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการคิด วิเคราะห์ หลังจากการเล่นเกม TAG HTML นารู้
3. ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในรายวิชา การเขียนเว็บไซต์

5. ปัญหาและอุปสรรค

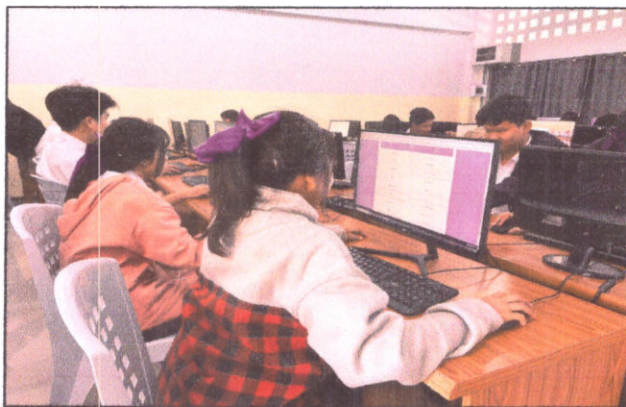
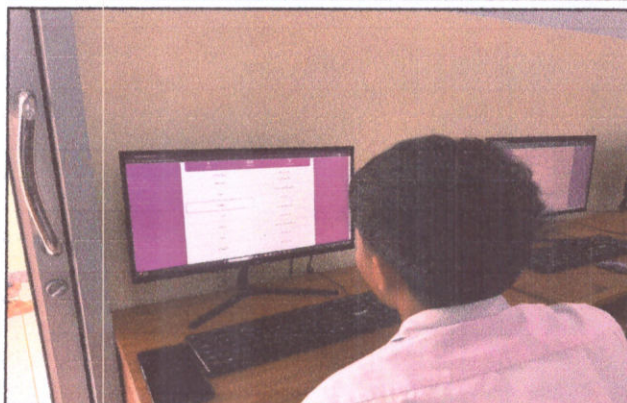
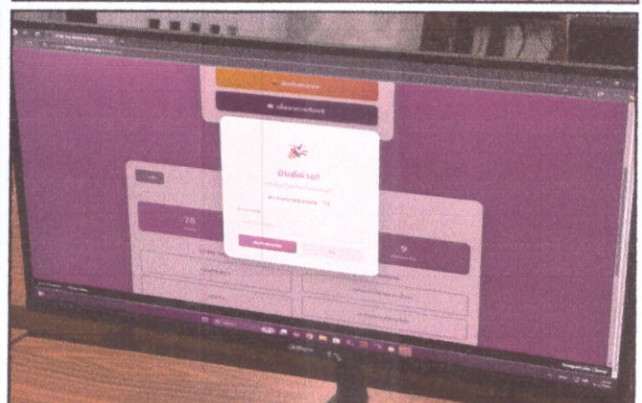
-

6. แนวทางการแก้ไข

-

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : bellick.my.canva.site/htmlgame



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นายภูมิศักดิ์ คงจันทร์)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 6 มกราคม 2568

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : บทเรียนพิมพ์สัมผัสโปรแกรม Scratch

รายวิชา : วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว33281

หน่วยการเรียนรู้ : การโปรแกรมด้วย Scratch

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวนริศรา ตรีสังข์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ในยุคดิจิทัล ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์เป็นพื้นฐานสำคัญต่อการเรียนรู้และการทำงานของผู้เรียน โดยเฉพาะทักษะการพิมพ์สัมผัส ซึ่งช่วยเพิ่มความรวดเร็ว ความถูกต้อง และประสิทธิภาพในการใช้งานคอมพิวเตอร์ อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนส่วนใหญ่ยังขาดทักษะการพิมพ์สัมผัสที่ถูกต้อง ส่งผลให้การเรียนรู้ในรายวิชาวิทยาการคำนวณเพิ่มเติมและการเขียนโปรแกรมเป็นไปอย่างล่าช้า

โปรแกรม Scratch เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ด้านการเขียนโปรแกรมที่เหมาะสมกับผู้เรียน เนื่องจากมีรูปแบบการเขียนโปรแกรมแบบบล็อก ช่วยส่งเสริมการคิดอย่างเป็นระบบและความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้การพิมพ์สัมผัสควบคู่กับการใช้โปรแกรม Scratch จึงเป็นแนวทางที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการพิมพ์ผ่านกิจกรรมที่สนุกสนานและสอดคล้องกับการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ

ผู้สอนจึงได้พัฒนานวัตกรรม บทเรียนออนไลน์พิมพ์สัมผัสโดยใช้โปรแกรม Scratch ร่วมกับเกมการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถฝึกทักษะการพิมพ์สัมผัสอย่างถูกวิธี ผ่านกิจกรรมและเกมที่ออกแบบมาให้เหมาะสมกับวัย ช่วยกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการเรียนรู้

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาทักษะการพิมพ์สัมผัสของผู้เรียนให้มีความถูกต้องและรวดเร็วมากขึ้น
2. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถใช้งานแป้นพิมพ์และโปรแกรม Scratch ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. เพื่อเพิ่มความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ผ่านบทเรียนออนไลน์และเกมการเรียนรู้
4. เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดอย่างเป็นระบบและการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน
5. เพื่อเตรียมความพร้อมด้านทักษะดิจิทัลพื้นฐานสำหรับการเรียนรู้และการใช้เทคโนโลยีในอนาคต

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

บทเรียนออนไลน์ร่วมกับเกมการเรียนรู้

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. ผู้เรียนมีทักษะการพิมพ์สัมผัสที่ถูกต้องและมีความเร็วในการพิมพ์เพิ่มขึ้น สามารถใช้แป้นพิมพ์และโปรแกรม Scratch ได้อย่างคล่องแคล่วมากขึ้น
2. ผู้เรียนมีความสนใจเรียนรู้และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น เนื่องจากบทเรียนออนไลน์ร่วมกับเกมช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ลดความน่าเบื่อในการฝึกพิมพ์สัมผัส
3. ผู้เรียนสามารถนำทักษะการพิมพ์สัมผัสและการใช้งานโปรแกรม Scratch ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนวิชาวิทยาการคำนวณและรายวิชาอื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. ปัญหาและอุปสรรค

-

6. แนวทางการแก้ไข

-

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://naristee.my.canva.site/kroonaris>



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นางสาวนริศรา ตรีสังข์)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 8 มกราคม 2568

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : Application Learning
รายวิชา : สื่อและการนำเสนอ รหัสวิชา ว32285
หน่วยการเรียนรู้ : หลักการออกแบบสื่อเทคโนโลยี
ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 5/4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568
ผู้จัดทำ : นางสาววิภาวี พูลการชาย
กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ในปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลและแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้เรื่องการออกแบบแอปพลิเคชันจึงเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 อย่างไรก็ตาม การเรียนรู้จากการบรรยายเพียงอย่างเดียวอาจไม่สามารถสร้างความเข้าใจที่ชัดเจนได้ จึงมีการพัฒนาสื่อการสอนที่ช่วยให้เข้าใจด้านการออกแบบแอปพลิเคชันมากขึ้น เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านกระบวนการลงมือปฏิบัติจริง เข้าใจแนวคิดการออกแบบ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการออกแบบสื่อ
2. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการออกแบบเชิงสร้างสรรค์
3. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning)

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อการสอนออนไลน์ เว็บไซต์หรือแพลตฟอร์มเรียนรู้ Application Learning

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. ผู้เรียนสามารถอธิบายแนวคิดการออกแบบแอปพลิเคชันได้อย่างเข้าใจ
2. ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบได้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
3. ผู้เรียนสามารถนำแนวคิดไปใช้ต่อยอดในการออกแบบแอปพลิเคชันได้อย่างมีความคิดสร้างสรรค์และสวยงาม

5. ปัญหาและอุปสรรค

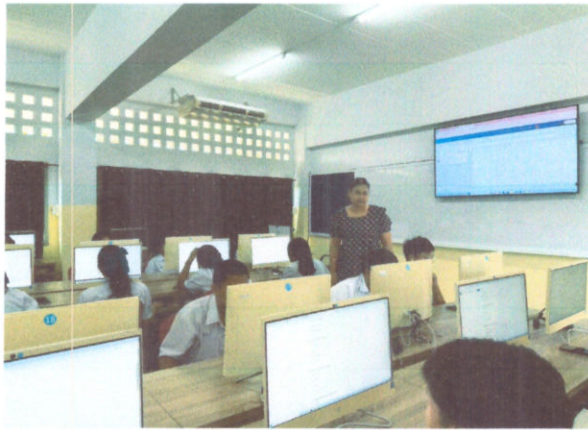
เกียรติบัตรที่ได้จากการทำครบทั้ง 6 บทเรียน ไม่สามารถดาวน์โหลดได้

6. แนวทางการแก้ไข

นักเรียนสามารถ Capture หน้าจอเป็นรูปภาพแทนในการส่ง

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://wiphaveemay24.my.canva.site/dag8zqgasb0>



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นางสาววิภาวี พูลการชาย)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 25 / ธ.ค. / 2568

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : บทเรียนออนไลน์เสริมการเรียนรู้

รายวิชา : ออกแบบและเทคโนโลยีพื้นฐาน รหัสวิชา ว22103

หน่วยการเรียนรู้ : ทฤษฎีการออกแบบและเทคโนโลยี

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นายเจษฎากร บุญคุ้มครอง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

การจัดการเรียนการสอนรายวิชาออกแบบและเทคโนโลยีพื้นฐาน จำเป็นต้องส่งเสริมให้นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาทางทฤษฎี ควบคู่กับการคิดวิเคราะห์และการประยุกต์ใช้ความรู้ อย่างไรก็ตามนักเรียนบางส่วนมีความแตกต่างด้านความสามารถและความสนใจ ทำให้การเรียนรู้ในชั้นเรียนเพียงอย่างเดียวอาจไม่ตอบสนองต่อผู้เรียนได้อย่างทั่วถึง

ผู้สอนจึงพัฒนานวัตกรรม บทเรียนออนไลน์เสริมการเรียนรู้ วิชาออกแบบและเทคโนโลยีพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยสรุปเนื้อหาในรูปแบบวิดีโอที่เข้าใจง่าย และออกแบบเกมการเรียนรู้เพื่อใช้ทบทวนความรู้หลังเรียน เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ กระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และเปิดโอกาสให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา อันสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

- 1) เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหาวิชาออกแบบและเทคโนโลยีพื้นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
- 2) เพื่อเพิ่มแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนรู้ ผ่านสื่อวิดีโอและเกมการเรียนรู้
- 3) เพื่อให้นักเรียนสามารถทบทวนบทเรียนด้วยตนเอง และพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อดิจิทัลประเภทบทเรียนออนไลน์ (Online Learning) โดยในบทเรียนประกอบด้วย 1) สื่อมัลติมีเดีย (วิดีโอประกอบการเรียนรู้) 2) เกมการเรียนรู้ (Educational Game) และ 3) แบบประเมินผลการเรียนรู้หลังเรียน โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

- 1) นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหามากขึ้น โดยมีผลการประเมินหลังการเรียนรู้ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด
- 2) นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น

- 3) นักเรียนสามารถเรียนรู้และทบทวนบทเรียนได้ตามความพร้อมของตนเองแบบ Anywhere Anytime
- 4) ผู้สอนสามารถใช้เวลาในชั้นเรียนเพื่อเน้นกิจกรรมเชิงปฏิบัติและการอภิปรายได้มากขึ้น

5. ปัญหาและอุปสรรค

- 1) นักเรียนบางคนขาดอุปกรณ์หรืออินเทอร์เน็ตที่มีความเสถียร
- 2) การเข้าสู่ระบบบทเรียนการเรียนรู้ผ่านอุปกรณ์สมาร์ทโฟนไม่เสถียรเท่าอุปกรณ์คอมพิวเตอร์
- 3) ระยะเวลาในการพัฒนาสื่อและเกมการเรียนรู้ค่อนข้างมาก

6. แนวทางการแก้ไข

- 1) นักเรียนที่มีปัญหาด้านอุปกรณ์และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสามารถมาใช้คอมพิวเตอร์ของโรงเรียนเพื่อเรียนรู้ในช่วงเวลาว่างได้
- 2) พัฒนาสื่อและเกมการเรียนรู้เพิ่มเติมอย่างต่อเนื่อง และปรับปรุงจากข้อเสนอแนะของนักเรียน

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://jetsadakornwork.my.canva.site/onlinelearning-m2>

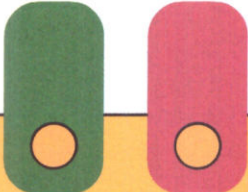
คำแนะนำ : ต้องสมัครลงทะเบียนเพื่อเข้าสู่บทเรียน



7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม(ต่อ)



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
(นายเจษฎากร บุญคุ้มครอง)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่ 5/มกราคม/2569



รายงานการใช้สื่อ

กลุ่มสาระการเรียนรู้
ภาษาต่างประเทศ



สื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน ปีการศึกษา 2568
แยกตามกลุ่มสาระการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ที่	ชื่อ - นามสกุล	เรื่อง	Link
1	นางวาริ รอดมา	English Grammar Quiz	https://www.canva.com/design/DAGyQuM4fLs/dOCv8M14oleMyof_ySiMzA/view?utm_content=DAGyQuM4fLs&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=hc5aa74519b
2	นางสาวเบญจมาศ เล็กรัตน์	-	-
3	นายสมเกียรติ สำเภารอด	เกมจับคู่ศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับร่างกาย	https://heathy-educatoin.my.canva.site/eng-som
4	นายวีรชาติ สายวงศ์	Food Categories Game	https://weerachatclass1.my.canva.site/
5	นางสาวกนกวรรณภรณ์ วงศ์สุฤทธิ์	Describing Personality for Jobs	https://teacher-air.my.canva.site/personality-for-jobs-quiz
6	นางสาวธนิดา ทิพย์เสน	Great Expection	https://kruthanida.my.canva.site/great-eepections
7	นางสาวจรีพร ปานทรัพย์	เกมเรียงประโยคภาษาอังกฤษ	https://jureeporn-auiportfolio.my.canva.site/?fbclid=IwY2xjawPNP-JleHRuA2FlbQlxMABicmlkETFRYlpDRXFjS3hKSExxTVoyc3J0YwZhchBfaWQQMjlyMDM5MTc4ODIwMDg5MgABHibBMgDWZjstTjZB3ydWkdB0YTqCGMrusFdHSLFa0xOdFj9US2SRW_RbdAzk_aem_Tzr3PUa7xynaoRwJxWqFg
8	นางสาวหทัยรัตน์ โพธิ์ม่วง	Past Continuous Challenge	https://nanhathai22.my.canva.site/
9	นางสาวชिरาภนา เปรมจิตต์	คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับวันคริสต์มาส	https://kruevefii.my.canva.site/2
10	นางสาวประภาพร แสงงาม	(นี่คือหนังสืออะไร 这是什么书)	https://www.canva.com/design/DAG-AsyeAuw/Xc0tNidbRAHVssWhU4JgAQ/view?utm_content=DAG-AsyeAuw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h586e0699fc
11	นางสาวอารียา เนียมคำ	สี่สาวงามแห่งประวัติศาสตร์จีน	https://www.canva.com/design/DAG7qXSme6A/PQj67GKmvOHc7F6DANN0LA/view?utm_content=DAG7qXSme6A&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h7dac7e9f0a
12	นายไบทอง แพรขาว	Sentence Pattern Sorter	https://justtypeit2025.my.canva.site/dag9hzywega

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : English Grammar Quiz

รายวิชา : ภาษาอังกฤษ รหัสวิชา อ22102

หน่วยการเรียนรู้ : Unit 3. English Around me 3.3 Structures

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางวารี รอดมา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

สื่อการเรียนการสอนแบบเดิม (เช่น แบบฝึกหัดในหนังสือ) มักจะขาดความน่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนเบื่อหน่าย การใช้ Canva ช่วยให้แบบทดสอบมีดีไซน์ที่สวยงามและดึงดูดสายตา

ครูต้องใช้เวลาหลายชั่วโมงในการคิดคำถามไวยากรณ์ที่หลากหลาย, สร้างตัวเลือกที่ก่อกวน (Distractors) และออกแบบสื่อให้พร้อมใช้งาน และครูสามารถป้อนหัวข้อไวยากรณ์ที่ต้องการ (เช่น Past Perfect Tense หรือ Conditional Sentences) เข้าไปใน AI เพื่อให้สร้างแบบทดสอบที่เฉพาะเจาะจงตามหลักสูตรที่กำลังสอนได้ทันที

AI สามารถสร้างชุดคำถามไวยากรณ์ที่แตกต่างกัน (เช่น เติมคำในช่องว่าง, จับคู่, Multiple Choice) พร้อมตัวเลือกที่สมเหตุสมผลและเฉลยได้ภายในเวลาไม่กี่วินาที ทำให้ครูมีเวลาไปเน้นการสอนมากขึ้น

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. ทำให้ผู้เรียนสามารถฝึกฝนและประเมินความรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพและเฉพาะเจาะจง
2. เพื่อวัดระดับความเข้าใจและทักษะไวยากรณ์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนในหัวข้อต่าง ๆ เช่น Tense

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อประเภทคอมพิวเตอร์/ดิจิทัล Canva AI

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

การมีส่วนร่วมลดความเบื่อหน่าย: การเรียนรู้ผ่านสื่อที่มีสีสันและเป็น Interactive (เมื่อนำไปใช้งานในแพลตฟอร์มดิจิทัล) จะช่วยกระตุ้นความสนใจและทำให้การฝึกฝนไวยากรณ์สนุกขึ้น

การประเมินตนเองความเข้าใจทันที: หาก AI ถูกตั้งค่าให้ให้เฉลยพร้อมคำอธิบาย (Feedback) ผู้เรียนจะสามารถตรวจสอบและทำความเข้าใจข้อผิดพลาดด้านไวยากรณ์ได้ทันที

ความหลากหลายของแบบฝึกหัดการฝึกฝนที่เพียงพอ: AI สามารถสร้างชุดคำถามได้ไม่จำกัด ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึกฝนหัวข้อไวยากรณ์นั้น ๆ ซ้ำ ๆ ด้วยคำถามที่แตกต่างกันจนกว่าจะเกิดความเชี่ยวชาญ

1. สามารถวิเคราะห์คำตอบของผู้เรียนและระบุได้ว่าผู้เรียนมีปัญหาหรือความเข้าใจผิดพลาดในส่วนใดของไวยากรณ์
2. ผู้สอนหรือตัวผู้เรียนเอง สามารถมุ่งเน้นการแก้ไขเฉพาะจุดได้

5. ปัญหาและอุปสรรค

คุณภาพของข้อมูล: AI เรียนรู้จากข้อมูลที่ป้อนเข้าไป หากข้อมูล (เช่น คำถามไวยากรณ์ หรือคำเฉลย) ที่ใช้ในการฝึกฝน AI มีความลำเอียง ไม่ถูกต้อง หรือไม่ครอบคลุม จะส่งผลให้ผลลัพธ์ของสื่อ AI นั้นผิดพลาดหรือมีคุณภาพต่ำได้

ความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของข้อมูล (Data Privacy and Security): การเก็บข้อมูลการเรียนรู้ของผู้ใช้จำนวนมากมีความเสี่ยงด้านความปลอดภัยและการละเมิดความเป็นส่วนตัว ซึ่งต้องมีมาตรการป้องกันที่เข้มงวด

ความพร้อมของโครงสร้างพื้นฐาน (Infrastructure Readiness): ความเร็วอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์: การใช้งาน AI ที่เป็นมัลติมีเดียหรือมีการประมวลผลซับซ้อน มักต้องใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงและอุปกรณ์ที่ทันสมัย ซึ่งอาจไม่พร้อมใช้งานในทุกพื้นที่หรือทุกโรงเรียน

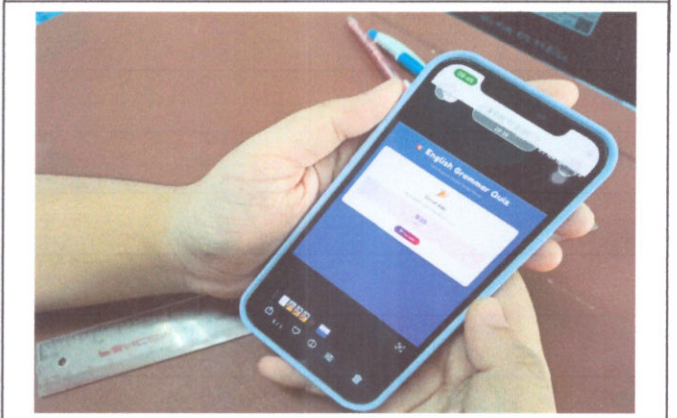
6. แนวทางการแก้ไข

เน้นบทบาท Facilitator/Designer: สนับสนุนให้ครูเปลี่ยนบทบาทจากผู้ถ่ายทอดความรู้มาเป็น ผู้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ (Learning Experience Designer) และ โค้ช (Coach) ที่ใช้ AI เป็นเครื่องมือช่วยในการสอนเฉพาะบุคคล แต่ครูยังคงเป็นผู้ตัดสินใจสุดท้าย

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม :

https://www.canva.com/design/DAGyQuM4fLs/dOCv8M14oleMyof_ySiMzA/view?utm_content=DAGyQuM4fLs&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=hc5aa74519b



ลงชื่อ.....*Pitt*.....ผู้รายงาน
 (นางวารี รอดมา)
 ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
 วันที่ 19/พ.ย./2568

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ-นวัตกรรม : "Time to Play! Present Simple: The Blockbuster-พลิกโฉมห้องเรียน ม.

1 ให้เป็นฉากรักภาษาอังกฤษสุดอลังการ

คำโปรย : กำกับโดยคุณครูเบญจมาศ เล็กรัตน์ (ครูแอน) การันตีความเข้าใจระดับรางวัลออสการ์

รายวิชา : ภาษาอังกฤษพื้นฐาน รหัสวิชา อ 21102

หน่วยการเรียนรู้ : Unit 1 TIME TO PLAY!

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวเบญจมาศ เล็กรัตน์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ในโลกยุคโลกาภิวัตน์ ภาษาอังกฤษถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการเข้าถึงองค์ความรู้ระดับสากล โดยเฉพาะไวยากรณ์พื้นฐานอย่าง Present Simple Tense ซึ่งเป็นหัวใจหลักในการสื่อสารชีวิตประจำวัน การเล่าเรื่องราวที่เป็นจริง และการสร้างพื้นฐานด้านโครงสร้างประโยคที่ถูกต้อง อย่างไรก็ตาม จากการสังเกตการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่าผู้เรียนมักประสบปัญหาความสับสนในการผันคำกริยาตามประธาน (Subject-Verb Agreement) และขาดความมั่นใจในการนำไปใช้จริง เนื่องจากมองว่าเป็นเรื่องของกฎเกณฑ์ที่ซับซ้อน

ผู้จัดทำจึงได้พัฒนาสื่อ/นวัตกรรม "Present Simple Tense" ภายใต้หน่วยการเรียนรู้ Unit 1 TIME TO PLAY! โดยเน้นการเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้จากนามธรรมให้เป็นรูปธรรม ผ่านสื่อประสม (Multimedia) และกิจกรรมเชิงรุกเพื่อกระตุ้นความสนใจ (Engagement) สร้างทัศนคติเชิงบวกต่อวิชาภาษาอังกฤษ และช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดจำโครงสร้างไวยากรณ์ได้อย่างเป็นระบบและมีความหมาย

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในโครงสร้างและหลักการใช้ Present Simple Tense ได้อย่างถูกต้องตามหลักไวยากรณ์
2. เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างประโยคบอกเล่า ปฏิเสธ และคำถาม ในบริบทของชีวิตประจำวันและการละเล่น (Time to Play)
3. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าสื่อสารภาษาอังกฤษอย่างสร้างสรรค์

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อวีดิทัศน์เพื่อการศึกษา (Instructional Video Content): เป็นสื่อมัลติมีเดียประเภทวิดีโอ "ใช้ตอนไหน? Present Simple Tense" จากช่อง Finz English ซึ่งมีลักษณะเป็นบทเรียนที่เน้นการอธิบายด้วยภาษาที่เข้าใจง่าย มีการใช้ภาพกราฟิกประกอบ (Visual Aids) เพื่อแยกแยะโครงสร้างประโยคและการนำเสนอที่เป็นขั้นเป็นตอน เริ่มตั้งแต่หลักการใช้ (Usage), โครงสร้างประโยค (Structure) ไปจนถึงกฎการเติม s/es ช่วยเปลี่ยนเนื้อหาไวยากรณ์ที่ซับซ้อนให้มีความน่าสนใจและเหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. เชิงปริมาณ: ผู้เรียนร้อยละ 60 มีคะแนนผ่านเกณฑ์การวัดและประเมินผลในหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Present Simple Tense
2. เชิงคุณภาพ: ผู้เรียนมีความเข้าใจที่คงทน (Enduring Understanding) สามารถจำแนกการใช้ Do/Does และการเติม s/es ได้อย่างแม่นยำมากขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับก่อนใช้สื่อ
3. ด้านเจตคติ: บรรยากาศในชั้นเรียนมีความตื่นตัว ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วม และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

5. ปัญหาและอุปสรรค

ในระยะแรกผู้เรียนบางส่วนยังมีความสับสนในการเลือกใช้คำกริยาช่วย (Helping Verbs) ในประโยคคำถามและปฏิเสธ รวมถึงข้อจำกัดทางด้านอุปกรณ์เทคโนโลยีหรือความเร็วของสัญญาณอินเทอร์เน็ตในกรณีที่ใช้สื่อออนไลน์ ทำให้การดำเนินกิจกรรมในบางช่วงอาจติดขัด

เนื่องจากสื่อวิดีโอมีความยาวประมาณ 16 นาที [16:48] ผู้เรียนบางส่วนที่มีสมาธิสั้นอาจหลุดโฟกัสในช่วงท้ายของคลิปที่มีรายละเอียดเชิงลึก นอกจากนี้ยังพบปัญหาเทคนิคเล็กน้อย เช่น คุณภาพของเสียงลำโพงในห้องเรียนที่อาจไม่ชัดเจนในบางจุด ทำให้ผู้เรียนที่นั่งแถวหลังอาจพลาดใจความสำคัญบางตอน

6. แนวทางการแก้ไข

เทคนิคการสอนแบบ Pause & Play: ผู้สอนใช้วิธีการหยุดคลิปวิดีโอเป็นระยะเพื่อสรุปประเด็นสำคัญและตั้งคำถามกระตุ้นความคิด (Inquiry-based) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการตื่นตัวตลอดเวลา

การเสริมแรงด้วยใบงาน: จัดทำใบงานสรุป (Summary Note) ที่ถอดแบบมาจากภาพกราฟิกในวิดีโอ เพื่อให้ผู้เรียนได้จดบันทึกประเด็นสำคัญ (Key Takeaways) และเก็บไว้ใช้ทบทวนได้ทันทีโดยไม่ต้องพึ่งพาอินเทอร์เน็ต

กิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อน: ให้ผู้เรียนที่เข้าใจเนื้อหาจากสื่อได้เร็ว ช่วยอธิบายเพื่อนร่วมชั้นในรูปแบบกลุ่มย่อย เพื่อลดช่องว่างในการเรียนรู้

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อนวัตกรรม : https://www.youtube.com/watch?v=vtJt-wkcc_E



ลงชื่อ

ผู้รายงาน

(นางสาวเบญจมาศ เล็กรัตน์)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 9 มกราคม 2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมการจับคู่คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับร่างกาย

รายวิชา :ภาษาอังกฤษพื้นฐาน..... รหัสวิชา๑21102.....

หน่วยการเรียนรู้ :คำศัพท์เกี่ยวกับร่างกาย.....

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่1..... ภาคเรียนที่ ...2..... ปีการศึกษา ...2568.....

ผู้จัดทำ :นายสมเกียรติ.....สำเภารอด.....

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ.....

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

.....นักเรียนมีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับร่างกาย จึงได้จัดทำเกม
การศึกษาการจับคู่คำศัพท์เกี่ยวกับร่างกายซึ่งเป็นนวัตกรรมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับร่างกายได้อย่างถูกต้อง
2.
3.

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อดิจิทัล

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนเกิดความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับร่างกายได้อย่างถูกต้อง
2.
3.

5. ปัญหาและอุปสรรค

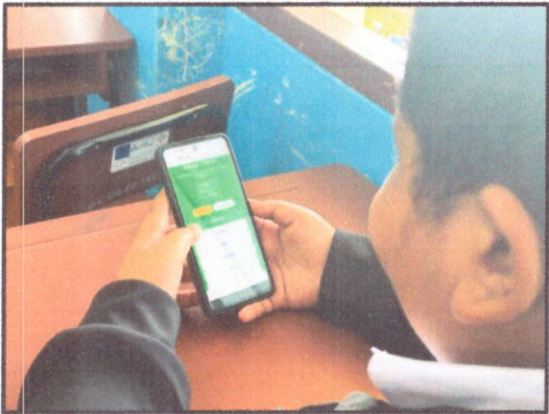
.....
.....

6. แนวทางการแก้ไข

.....
.....

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://heathy-educatoin.my.canva.site/eng-som>



ลงชื่อ..........ผู้รายงาน

(นายสมเกียรติ สำเภารอด)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่...../...../.....

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : Food Categories Game

รายวิชา : ภาษาอังกฤษพื้นฐาน 4 รหัสวิชา ๑32102

หน่วยการเรียนรู้ : Unit 8: Are you ready to order?

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นายวีรชาติ สายวงศ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ด้วยการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ ภาษาอังกฤษในปัจจุบัน ได้ให้ความสำคัญกับการถ่ายทอดประสบการณ์ด้านการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนเป็นสำคัญให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และสรุปลงความรู้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัย สามารถให้นักเรียนได้เรียนรู้ได้ด้วยตนเองทุกที่ทุกเวลา Anywhere Anytime ข้าพเจ้าจึงออกแบบกิจกรรมและสร้างเกมการศึกษาโดยใช้เครื่องมือ Canva AI ให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับอาหาร โดยการแยกประเภทของคำศัพท์อาหารให้ถูกต้องตามหลักการรับประทานอาหารและวัฒนธรรมสากล

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนศึกษาและจัดกลุ่มคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารได้ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้ได้ด้วยตนเองด้วยเกมการศึกษาทุกที่ทุกเวลา Anywhere Anytime
3. เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมด้านอาหารในรูปแบบสากล และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษา

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

เกมการศึกษา Drag and Drop Game

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนได้ศึกษาและจัดกลุ่มคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารได้ถูกต้อง
2. นักเรียนเรียนรู้ได้ด้วยตนเองด้วยเกมการศึกษาทุกที่ทุกเวลา Anywhere Anytime
3. นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมด้านอาหารในรูปแบบสากล และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษา

5. ปัญหาและอุปสรรค

1. นักเรียนบางคนขาดอุปกรณ์ในการเรียน
2. โปรแกรม Canva AI ที่ใช้ในการสร้างเกมยังข้อบกพร่องอยู่และไม่ตอบสนองการใช้งานในบางส่วน

6. แนวทางการแก้ไข

1. ให้นักเรียนแบ่งปันอุปกรณ์ในการเข้าใช้งานกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน
2. ปรับปรุงโปรแกรม Canva AI ให้สามารถใช้ประกอบการใช้งานได้

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://weerachatclass1.my.canva.site/>



ลงชื่อ..........ผู้รายงาน

(นายวีรชาติ สายวงศ์)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 8 มกราคม 2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : Describing Personality for Jobs

รายวิชา : English for Careers รหัสวิชา อ 31203

หน่วยการเรียนรู้ : Jobs

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวกนกวรรณภรณ์ วงศ์สุฤทธิ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

การจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่ออาชีพ (English for Careers) มีเป้าหมายสำคัญในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษที่ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ได้จริงในบริบทของการทำงาน โดยเฉพาะการพัฒนาทักษะการสื่อสารด้านอาชีพ ในเบื้องต้น การรู้ความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับบุคลิกภาพและลักษณะนิสัย เป็นองค์ประกอบสำคัญในการสมัครงาน การสัมภาษณ์งาน และการทำงานร่วมกับผู้อื่น

จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่านักเรียนยังขาดคลังคำศัพท์และความมั่นใจในการอธิบายคุณลักษณะของตนเองและผู้อื่นเป็นภาษาอังกฤษ ผู้สอนจึงพัฒนาสื่อและนวัตกรรมการเรียนการสอน เรื่อง Describing Personality for Jobs โดยใช้สื่อดิจิทัลจากแพลตฟอร์ม Canva AI เรื่อง Adjectives to Describe Personality & Character ซึ่งประกอบด้วยคำคุณศัพท์ด้านบุคลิกภาพ พร้อมตัวอย่างประโยคและแบบฝึกหัดเลือกตอบ เพื่อช่วยเสริมสร้างความเข้าใจเชิงความหมาย การใช้คำในบริบทจริงและเพิ่มโอกาสในการฝึกทักษะการสื่อสารอย่างเป็นระบบ

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาความรู้และความเข้าใจของผู้เรียนเกี่ยวกับคำคุณศัพท์ที่ใช้อธิบายบุคลิกภาพและลักษณะนิสัยในบริบททางอาชีพ
2. เพื่อส่งเสริมความสามารถของผู้เรียนในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อสื่อสารเกี่ยวกับตนเองและผู้อื่นได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์การทำงาน
3. เพื่อเพิ่มแรงจูงใจและความมั่นใจของผู้เรียนในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านสื่อดิจิทัลและกิจกรรมที่หลากหลาย

3. ประเภทของสื่อ/นวัตกรรม

สื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้จากแพลตฟอร์ม Canva ประกอบการสอนคำศัพท์และแบบฝึกหัดเชิงโต้ตอบ (Interactive Exercises) จัดเป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนรูปแบบ Active Learning ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและการนำภาษาไปใช้จริง

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. ผู้เรียนมีความรู้ด้านคำศัพท์เกี่ยวกับบุคลิกภาพเพิ่มขึ้น และสามารถเลือกใช้คำได้ถูกต้องเหมาะสมกับบริบททางอาชีพ
2. ผู้เรียนมีความมั่นใจและกล้าแสดงออกมากขึ้นในการอธิบายตนเองและผู้อื่นเป็นภาษาอังกฤษ
3. ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ และเห็นความเชื่อมโยงระหว่างภาษาอังกฤษที่ใช้ในชั้นเรียนกับภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน

5. ปัญหาและอุปสรรค

นักเรียนบางส่วนยังมีพื้นฐานความรู้ด้านคำศัพท์และโครงสร้างประโยคภาษาอังกฤษค่อนข้างจำกัด ทำให้ต้องใช้เวลาในการทำความเข้าใจเนื้อหา นอกจากนี้ความแตกต่างด้านระดับความสามารถของผู้เรียน ทำให้การจัดกิจกรรมร่วมกันในชั้นเรียนยังไม่ทั่วถึงทุกคน

6. แนวทางการแก้ไข

ผู้สอนควรจัดกิจกรรมกระตุ้นการเรียนรู้ โดยเริ่มต้นจากการพัฒนาคลังคำศัพท์ระดับพื้นฐาน และเรียนรู้การใช้ภาษาอังกฤษจากประโยคตัวอย่าง พร้อมจัดกิจกรรมเสริมสำหรับนักเรียนที่ต้องการความช่วยเหลือเป็นพิเศษ รวมทั้งใช้สื่อ Canva และวิดีโอประกอบการสอนควบคู่กับการอธิบายเป็นขั้นตอน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ตามศักยภาพของตนเองได้อย่างเต็มที่

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://teacher-air.my.canva.site/personality-for-jobs-quiz>

ภาพประกอบการใช้สื่อ/นวัตกรรม





ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
 (นางสาวกนกวรรณภรณ์ วงศ์สุฤทธิ)
 ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
 วันที่ 9/มกราคม/2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : Great Expection

รายวิชา : ภาษาอังกฤษ รหัสวิชา อ33102

หน่วยการเรียนรู้ : It's a masterpiece

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวณิดา ทิพย์เสน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ในปัจจุบัน ทักษะภาษาอังกฤษด้านคำศัพท์ (Vocabulary) เป็นรากฐานสำคัญในการสื่อสารและการสอบเข้ามหาวิทยาลัย อย่างไรก็ตาม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มักประสบปัญหาความเบื่อหน่ายต่อการท่องจำคำศัพท์แบบเดิมๆ และขาดการเชื่อมโยงคำศัพท์กับบริบทในชีวิตจริง โดยเฉพาะเรื่อง "อาชีพในฝัน" (Dream Career) ซึ่งเป็นหัวข้อที่นักเรียนวัยนี้กำลังให้ความสนใจเนื่องจากอยู่ในช่วงเตรียมตัวศึกษาต่อ

การใช้เกมเป็นสื่อ (Gamification) จึงเป็นกลยุทธ์สำคัญที่นำมาช่วยกระตุ้นความสนใจ เปลี่ยนจากการท่องจำเป็นการเรียนรู้ผ่านการสังเกตและการใช้สมาธิจดจำรูปภาพคู่กับคำศัพท์ ทำให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้นานขึ้นและมีความสุขในการเรียนรู้มากขึ้น

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถระบุและจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอาชีพต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านและการสังเกตผ่านการเปรียบเทียบคำศัพท์กับรูปภาพ
3. เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้เชิงบวกและกระตุ้นการมีส่วนร่วมในห้องเรียน

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

- ประเภท: เป็น สื่อการสอนประเภทเกม (Educational Game)
- รูปแบบ: เป็น บอร์ดเกมหรือการ์ดคำศัพท์ (Flashcards)

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. เชิงปริมาณ: นักเรียนร้อยละ 80 สามารถทำคะแนนทดสอบหลังเรียนเรื่องคำศัพท์อาชีพได้สูงขึ้นกว่าก่อนเรียน
2. เชิงคุณภาพ: นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมเพิ่มขึ้น สามารถเชื่อมโยงคำศัพท์ภาษาอังกฤษกับภาพลักษณ์ของอาชีพในโลกแห่งความเป็นจริงได้ และมีความมั่นใจในการออกเสียงคำศัพท์มากขึ้น

5. ปัญหาและอุปสรรค

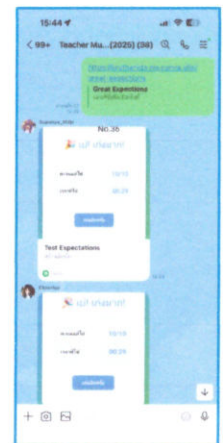
1. ความแตกต่างของพื้นฐาน: นักเรียนบางคนอาจมีคลังคำศัพท์เดิมน้อยมาก ทำให้ในช่วงแรกจับคู่ช้ากว่าเพื่อนและเกิดความท้อแท้
2. ข้อจำกัดทางเทคนิค: หากใช้รูปแบบดิจิทัล อาจเจอปัญหาสัญญาณอินเทอร์เน็ตหรืออุปกรณ์ไม่เพียงพอ
3. ความหลากหลายของอาชีพ: อาชีพยุคใหม่ (เช่น Data Scientist, Content Creator) อาจไม่มีภาพจำที่ชัดเจนเท่าอาชีพดั้งเดิม ทำให้การสื่อความหมายผ่านรูปภาพทำได้ยาก

6. แนวทางการแก้ไข

1. Scaffolding: มีการให้คำใบ้ (Hints) หรือมีตารางคำศัพท์สั้นๆ ให้ศึกษาเบื้องต้นก่อนเริ่มเล่นเกม
2. Hybrid Approach: จัดเตรียมทั้งรูปแบบดิจิทัลและแผ่นป้ายจับคู่จริง เพื่อรองรับปัญหาเรื่องอินเทอร์เน็ต
3. Visual Design: เลือกใช้รูปภาพที่เป็นสัญลักษณ์เด่นชัดของอาชีพนั้นๆ และเพิ่มคำบรรยายลักษณะงาน (Job Description) สั้นๆ ไว้หลังบัตรภาพเพื่อช่วยในการเดาและเรียนรู้

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://kruthanida.my.canva.site/great-expectations>



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นางสาวธนิดา ทิพย์เสน)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 8 ธันวาคม 2568

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : English Sentence Game เกมเรียงประโยคภาษาอังกฤษ

รายวิชา : ภาษาอังกฤษ รหัสวิชา อ 23102

หน่วยการเรียนรู้ : Wh-Questions

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวจุริพร ปานทรัพย์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ในปัจจุบันผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 มักประสบปัญหาในการพูดประโยคภาษาอังกฤษ หรือสื่อสารเป็นภาษาอังกฤษในรูปแบบประโยคไม่ได้ จึงทำให้ไม่กล้าใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร ครูผู้สอน จึงจำเป็นต้องหาแนวทางและสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนและทำให้การเรียนรู้ ภาษาอังกฤษเป็นเรื่องสนุกมากยิ่งขึ้น

เกมเรียงประโยคภาษาอังกฤษถูกสร้างขึ้นเพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ผสมผสานความรู้กับความ สนุกสนาน ผู้เรียนจะได้ฝึกการคิด วิเคราะห์ และเชื่อมโยงตัวอักษรให้เกิดเป็นคำศัพท์ที่ถูกต้อง ซึ่งช่วย พัฒนาทักษะด้านคำศัพท์ ประเภของคำ ลำดับคำในประโยค และความเข้าใจความหมายของคำไปพร้อม กัน นอกจากนี้เกมายังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น กล้าแสดงออก และทำงาน ร่วมกับเพื่อน ส่งผลให้บรรยากาศในชั้นเรียนเป็นไปอย่างผ่อนคลายและน่าเรียน

ดังนั้น การสร้างเกมเรียงประโยคภาษาอังกฤษจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเป็นสื่อที่ช่วยส่งเสริม การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีทัศนคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ และ สามารถนำความรู้ด้านคำศัพท์ไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพในชีวิตประจำวันและการเรียนในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาทักษะการจดจำภาษาอังกฤษให้เป็นประโยคและสื่อสารได้ถูกต้อง
2. เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิด วิเคราะห์ และการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning)
3. เพื่อสร้างแรงจูงใจและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมเกมที่สนุกและมีส่วนร่วม

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อนวัตกรรมเทคโนโลยี Canva AI

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนเข้าใจลำดับคำที่ถูกต้องในประโยค (Subject-Verb-Object) และกฎเกณฑ์ทางไวยากรณ์
2. นักเรียนมีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ กล่าวแสดงออกและกล้าใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้น
3. บรรยากาศในชั้นเรียนเอื้อต่อการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษและสามารถ นำความรู้ไปใช้ได้จริง

5. ปัญหาและอุปสรรค

1. ผู้เรียนมีพื้นฐานคำศัพท์และทักษะภาษาอังกฤษแตกต่างกัน ทำให้บางคนทำกิจกรรมได้ช้า หรือไม่เข้าใจกติกาเกมในช่วงแรก
2. เวลาในการจัดกิจกรรมมีจำกัด หากบริหารเวลาไม่เหมาะสม อาจทำให้นักเรียนบางกลุ่มไม่สามารถเล่นเกมได้ครบถ้วน
3. เกมนวัตกรรมที่สร้างเหมาะกับการเล่นในคอมพิวเตอร์หรือโน้ตบุ๊ก มากกว่าในโทรศัพท์มือถือ จึงทำให้นักเรียนบางคนเกิดปัญหาในขณะเล่น ทำ

6. แนวทางการแก้ไข

วางแผนการจัดกิจกรรมให้ดี มีการอธิบายพร้อมสาธิตการเล่นให้ชัดเจน และปรับการเล่นเป็นกิจกรรมแบบกลุ่ม เพื่อลดข้อจำกัดด้านอุปกรณ์

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://jureeporn-auiportfolio.my.canva.site/5>



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นางสาวจุรีพร ปานทรัพย์)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 9 มกราคม 2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : Past Continuous challenge

รายวิชา : ภาษาอังกฤษ รหัสวิชา อ23102

หน่วยการเรียนรู้ : Sherlock!

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวหทัยรัตน์ โพธิ์ม่วง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

นวัตกรรมหรือสื่อการเรียนการสอนเรื่อง *Past Continuous Tense* จัดทำขึ้นจากปัญหาที่ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความสับสนในการใช้กาลเวลาในภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะการอธิบายเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นในอดีต การพัฒนาสื่อดังกล่าวมีความสำคัญในการช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจโครงสร้างและหลักการใช้ *was/were + verb-ing* ได้อย่างชัดเจน ผ่านภาพ ตัวอย่าง และกิจกรรมที่สอดคล้องกับสถานการณ์จริง สื่อช่วยกระตุ้นความสนใจ ส่งเสริมการมีส่วนร่วม และพัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษของผู้เรียนให้ถูกต้องและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างและหลักการใช้ *Past Continuous Tense* ได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำ *Past Continuous Tense* ไปใช้ในการสร้างประโยคและสื่อสารเหตุการณ์ในอดีตได้อย่างเหมาะสม
3. เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และความสนใจของผู้เรียนผ่านสื่อการเรียนการสอนที่หลากหลายและน่าสนใจ

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

- CANVA AI เกม Past Continuous Challenge

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างและหลักการใช้ Past Continuous Tense ที่ถูกต้องมากยิ่งขึ้น
2. นักเรียนมีความสนุกสนาน และกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน

5. ปัญหาและอุปสรรค

สื่อและนวัตกรรมเป็นในรูปแบบของสื่อเทคโนโลยี คือ canva AI ซึ่งนักเรียนจำเป็นต้องมีอุปกรณ์ในการเข้าร่วม (โทรศัพท์ แท็บเล็ต) และอินเทอร์เน็ต และความยังไม่แม่นยำของระบบ AI มียังมีข้อมูลบางส่วนที่ยังไม่ถูกต้องทั้งหมด ซึ่งครูผู้สอนจะต้องตรวจสอบข้อมูลอีกครั้ง

6. แนวทางการแก้ไข

ให้นักเรียนที่ไม่มีอุปกรณ์ ยืมอุปกรณ์จากเพื่อน หรือจากผู้อื่น ในการเข้าร่วม และครูผู้สอนจดบันทึกข้อมูลในส่วนที่มีความผิดพลาดและแก้ไขตามข้อความที่นักเรียนได้ทำอย่างถูกต้อง

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://nanhathai22.my.canva.site/>

User Name	Created	Last Sign-In	Status
Nathaporn	2/19/2024	2/19/2024	Active
John Paul	2/19/2024	2/19/2024	Active
Kishan Dutt	2/19/2024	2/19/2024	Active
Thapan Weasung	2/19/2024	2/19/2024	Active
Michael DeChet	2/19/2024	2/19/2024	Active
Karpus weinbe	2/19/2024	2/19/2024	Active
Jin	2/19/2024	2/19/2024	Active
Nathaporn	2/19/2024	2/19/2024	Active
Tina	2/19/2024	2/19/2024	Active
Kishan Paul	2/19/2024	2/19/2024	Active
Nathaporn	2/19/2024	2/19/2024	Active
Michael DeChet	2/19/2024	2/19/2024	Active
Nathaporn Sais	2/19/2024	2/19/2024	Active
Nathaporn Chakka	2/19/2024	2/19/2024	Active
Kishan Dutt	2/19/2024	2/19/2024	Active




 ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
 (นางสาวทพยรัตน์ โพธิ์ม่วง)
 ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
 วันที่ 8 /มกราคม /2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมจับคู่คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับวันคริสต์มาส

รายวิชา : ภาษาอังกฤษ รหัสวิชา อ22102

หน่วยการเรียนรู้ : Unit 5 Holidays

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวชราภรณ์ เปรมจิตต์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ในปัจจุบันการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษถือเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะการสื่อสาร แต่จากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่านักเรียนบางส่วนยังขาดความสนใจและมีปัญหาในการจดจำคำศัพท์ เนื่องจากเนื้อหาที่มีความซับซ้อนและวิธีการสอนแบบเดิมอาจทำให้นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่ายประกอบกับหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Holidays มีเนื้อหาเกี่ยวกับวันสำคัญสากล เช่น วันคริสต์มาส ซึ่งเป็นวัฒนธรรมเจ้าของภาษาที่นักเรียนควรทราบ ผู้จัดทำจึงได้สร้าง "เกมจับคู่คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับวันคริสต์มาส" ขึ้น เพื่อเป็นเครื่องมือในการกระตุ้นความสนใจ (Active Learning) เปลี่ยนการท่องจำแบบเดิมให้เป็นการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Game-Based Learning) ช่วยให้นักเรียนสนุกสนาน เกิดความเพลิดเพลิน และสามารถจดจำคำศัพท์ได้อย่างมีความหมายและคงทนมากยิ่งขึ้น

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับวันคริสต์มาสได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อพัฒนาทักษะการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษในหน่วยการเรียนรู้ Unit 5 Holidays
3. เพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษและส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีความสุข

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

เป็นสื่อการเรียนรู้ประเภท เกมเพื่อการศึกษา (Educational Game) ประเภทสื่อออนไลน์ (Digital Media) เรียกว่า Canva AI

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีผลคะแนนการทดสอบคำศัพท์เกี่ยวกับวันคริสต์มาสสูงขึ้นกว่าก่อนการใช้สื่อ
2. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน กล้าแสดงออก และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดีผ่านกระบวนการเล่นเกม
3. ครูผู้สอนมีสื่อการสอนที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพ ช่วยลดระยะเวลาในการอธิบายคำศัพท์แต่ให้นักเรียนเข้าใจได้เร็วขึ้น

5. ปัญหาและอุปสรรค

1. นักเรียนบางกลุ่มมีความเร็วในการทำกิจกรรมไม่เท่ากัน ทำให้บางกลุ่มเล่นเกมเสร็จก่อนและอาจรบกวนสมาชิกกลุ่มอื่น
2. (หากเป็นสื่อออนไลน์) อาจพบปัญหาความเสถียรของสัญญาณอินเทอร์เน็ตหรืออุปกรณ์ของนักเรียนบางคนไม่รองรับ

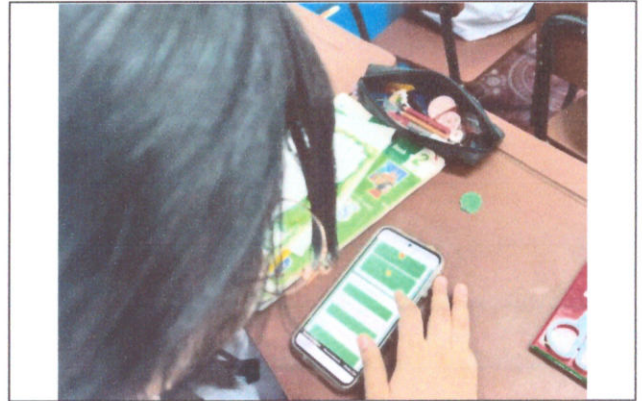
6. แนวทางการแก้ไข

1. จัดเตรียมกิจกรรมเสริม (Extra Task) สำหรับกลุ่มที่ทำเสร็จก่อน เพื่อให้เรียนรู้เพิ่มเติมโดยไม่รบกวนผู้อื่น
2. จัดทำสื่อสำรองในรูปแบบบัตรคำกระดาษ (Hard Copy) เผื่อกรณีระบบเทคโนโลยีขัดข้อง

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://kruevefii.my.canva.site/2>





ลงชื่อ.....ศิริกานา.....ผู้รายงาน
(นางสาวศิริกานา เปรมจิตต์)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่.....9...../.....มกราคม...../....2569....

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : (นี่คือหนังสืออะไร 这是什么书)

รายวิชา : ภาษาจีน๒ รหัสวิชา จ๓๑๒๐๒

หน่วยการเรียนรู้ : อุปกรณ์การเรียน

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ ๔/๕ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

ผู้จัดทำ : นางสาวประภาพร แสงงาม

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

๑. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

"ภาษาจีนเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ ๒๑ แต่ด้วยโครงสร้างภาษาที่มีความเฉพาะตัว ทำให้ผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ซึ่งเป็นระดับเริ่มต้น มักประสบปัญหาในการจดจำคำศัพท์พื้นฐาน เช่น อุปกรณ์การเรียน ซึ่งเป็นคำศัพท์รอบตัวที่จำเป็นต้องใช้ในชีวิตประจำวันในห้องเรียน

ด้วยเหตุนี้ ผู้จัดทำจึงได้พัฒนา เกมจับคู่คำศัพท์ เรื่อง นี่คือหนังสืออะไร 这是什么书 ขึ้น เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการกระตุ้นความสนใจและช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงภาพลักษณ์ของอุปกรณ์การเรียนเข้ากับตัวอักษรจีนและการออกเสียงได้อย่างถูกต้อง นวัตกรรมนี้ไม่เพียงแต่ช่วยลดระยะเวลาในการท่องจำ แต่ยังส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Active Learning) อันจะเป็นรากฐานสำคัญในการต่อยอดการเรียนรู้ภาษาจีนในระดับที่สูงขึ้นต่อไป"

๒. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เรื่อง "อุปกรณ์การเรียนภาษาจีน" สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔
๒. เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการจำคำศัพท์ภาษาจีนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
๓. เพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาจีน

๓. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อดิจิทัล จาก CANVA AI แบบ Interactive

๔. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

๑. พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เรื่อง "อุปกรณ์การเรียนภาษาจีน" สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔
๒. ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการจำคำศัพท์ภาษาจีนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
๓. สร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาจีน

๕. ปัญหาและอุปสรรค

๑. ความเสถียรของอินเทอร์เน็ต นักเรียนบางคนอาจมีสมาร์ทโฟนที่ไม่รองรับแอปพลิเคชัน หรือหน้าจอเล็กเกินไปจนมองตัวอักษรจีน (Hanzi) ที่มีขีดซับซ้อนไม่ชัดเจน

๒. ความซับซ้อนของตัวอักษร: นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ใช้วิธี "จำรูปร่างภาพ" แทนที่จะ "จำตัวอักษรจีน" ทำให้พอกลับไปเห็นตัวอักษรในสมุดจริงๆ กลับจำไม่ได้

๖. แนวทางการแก้ไข

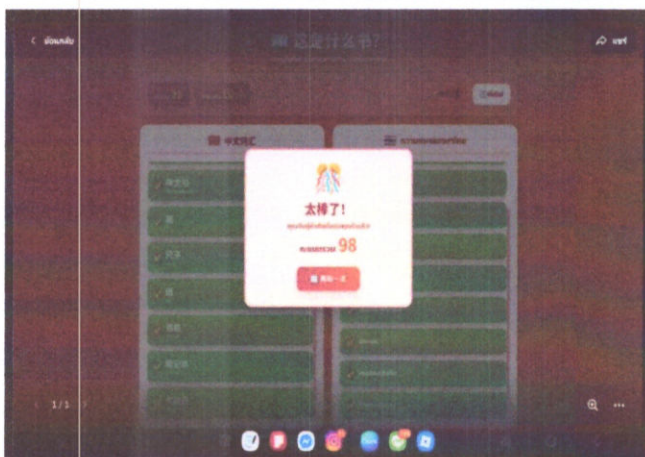
๑. เตรียมความพร้อมของอินเทอร์เน็ต และสมาร์ทโฟนที่รองรับแอปพลิเคชันในการทำกิจกรรม

๒. ทบทวนคำศัพท์ให้กับนักเรียน แยกแยะตัวอักษรจีน คำศัพท์ ความหมาย เพื่อลดความซับซ้อนและความสับสนของตัวอักษร

๗. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : https://www.canva.com/design/DAG-AsyeAuw/XcotNidbRAHVssWhU๔JgAQ/view?utm_content=DAG-AsyeAuw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link๒&utm_source=uniquelinks&utlId=h๕๘๖e๐๖๙๙fc

AsyeAuw/XcotNidbRAHVssWhU๔JgAQ/view?utm_content=DAG-AsyeAuw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link๒&utm_source=uniquelinks&utlId=h๕๘๖e๐๖๙๙fc



ลงชื่อ.....ป.รณวิ......ผู้รายงาน

(นางสาวประภาพร แสนงาม)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ ๙ เดือนมกราคม พ.ศ.๒๕๖๙

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม :สื่อางามแห่งประวัติศาสตร์จีน.....

รายวิชา :วัฒนธรรมจีน..... รหัสวิชาจ 33202.....

หน่วยการเรียนรู้ : ...สื่อางามแห่งประวัติศาสตร์จีน.....

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่6/5..... ภาคเรียนที่2..... ปีการศึกษา ...2568.....

ผู้จัดทำ :นางสาวอารียา เนียมคำ.....

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ.....

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ในปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอน ส่งผลให้รูปแบบการเรียนรู้เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม การเรียนรู้วัฒนธรรมจีนซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ ประเพณี ความเชื่อ และวิถีชีวิต หากใช้การสอนแบบบรรยายเพียงอย่างเดียวอาจทำให้นักเรียนขาดความสนใจ ดังนั้นจึงได้พัฒนาสื่อดิจิทัลเชิงโต้ตอบ เช่น สื่อวิดีโอ อินโฟกราฟิก และกิจกรรมออนไลน์ เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย เห็นภาพชัดเจน และสามารถเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตประจำวันได้มากยิ่งขึ้น

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

- 2.1 เพื่อส่งเสริมความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้วัฒนธรรมจีนของผู้เรียน
- 2.2 เพื่อพัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรม ประเพณี และวิถีชีวิตของชาวจีนอย่างถูกต้อง
- 2.3 เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
- 2.4 เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการสื่อสารของผู้เรียน

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อวิดีโอประกอบการเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมจีน

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

เข้าใจเนื้อหาวัฒนธรรมจีนได้ชัดเจนและลึกซึ้งขึ้น สามารถจดจำและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง อีกทั้งยังพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยี การทำงานร่วมกัน และการแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์5. ปัญหาและอุปสรรค

6. แนวทางการแก้ไข

เตรียมสื่อสำรองในรูปแบบออฟไลน์ควบคู่กับสื่อออนไลน์
แนะนำและฝึกให้นักเรียนใช้สื่อและแพลตฟอร์มดิจิทัลอย่างเป็นขั้นตอน
วางแผนการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับเวลาและบริบทของผู้เรียน
ส่งเสริมการทำงานเป็นกลุ่มเพื่อช่วยเหลือกันระหว่างนักเรียน

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม :

https://www.canva.com/design/DAG7qXSme6A/PQj67GKmvOHc7F6DANN0LA/view?utm_content=DAG7qXSme6A&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlid=h7dac7e9f0a



ลงชื่อ..........ผู้รายงาน
(นางสาวอารียา เนียมคำ)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่...9...../...มกราคม.../...2569.....

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : Sentence Pattern Sorter

รายวิชา : ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ 1 รหัสวิชา อ30204

หน่วยการเรียนรู้ : Sentence Patterns

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 5/5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นายไบทอง แพรขาว

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

จากการที่ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนเขียนบทความแนะนำตัวเป็นภาษาอังกฤษให้ถูกต้องตามหลักการเขียนและไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ พบว่าผู้เรียนจำนวนมากไม่สามารถเขียนรูปแบบประโยคที่มีความหลากหลายมากพอที่จะนำมาร้อยเรียงเป็นบทความได้ อีกทั้งยังใช้รูปแบบประโยคที่สื่อความหมายได้ไม่ตรงกับสิ่งที่ผู้เรียนต้องการจะสื่อออกมาอีกด้วย ทำให้บทความที่เขียนออกมาไม่เป็นธรรมชาติและยังผิดหลักไวยากรณ์อีกด้วย ด้วยเหตุนี้ผู้สอนจึงได้สร้างสื่อการสอน เรื่อง Sentence Pattern Sorter ที่ออกแบบมาเพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถฝึกฝนรูปแบบการใช้ประโยคที่หลากหลายและยังให้ตัวอย่างที่สามารถนำไปปรับใช้ทั้งการเขียนและแก้ไขปัญหาที่กล่าวมาได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกด้วย

2. วัตถุประสงค์ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถระบุได้ว่าประโยคที่กำหนดให้เป็นรูปแบบประโยคแบบใด
2. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเขียนรูปแบบประโยคได้อย่างถูกต้องตามสถานการณ์ที่กำหนด
3. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำทักษะด้านการเขียนรูปแบบประโยคที่หลากหลายไปใช้ในการเขียนภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันได้

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

Canva AI: Coding

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. ผู้เรียนสามารถระบุได้ว่าประโยคที่กำหนดให้เป็นรูปแบบประโยคได้ทั้งหมด ร้อยละ 85
2. ผู้เรียนสามารถเขียนรูปแบบประโยคได้อย่างถูกต้องตามสถานการณ์ที่กำหนดทั้งหมด ร้อยละ 70
3. ผู้เรียนสามารถนำทักษะด้านการเขียนรูปแบบประโยคที่หลากหลายไปใช้ในการเขียนภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันได้ทั้งหมด ร้อยละ 60

5. ปัญหาและอุปสรรค

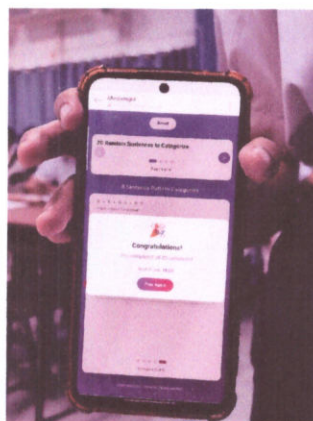
ผู้เรียนยังไม่สามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่างรูปแบบประโยคได้

6. แนวทางการแก้ไข

ผู้สอนกำหนดคำศัพท์ที่ใช้กับรูปแบบประโยคนั้น ๆ ให้บางส่วนเพื่อให้ผู้เรียนใช้เป็นโครงร่างในการระบุและเติมประโยคให้สมบูรณ์ตามรูปแบบประโยคได้

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://sites.google.com/view/baithong666/pa1/1-4>

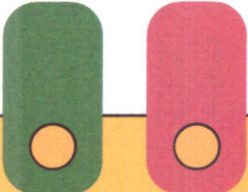


ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นายไพบทอง แพรขาว)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 9 มกราคม 2569



รายงานการใช้สื่อ

กลุ่มสาระการเรียนรู้
สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

สื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน ปีการศึกษา 2568
แยกตามกลุ่มสาระการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ที่	ชื่อ - นามสกุล	เรื่อง	Link
1	นางสุนทรา วัฒนพันธ์	กลไกราคา	https://anirootdtac.my.canva.site/3
2	นางเกศริน เพ็ชชะ	เกมผจญภัยหาสมบัติภูมิศาสตร์	https://krukesain.my.canva.site/
3	นางสาวกนกพร คำลือไชย	เกมทายคำอารยธรรมอียิปต์	https://bellick.my.canva.site/egypt
4	นายพัทธดนย์ ชูเพ็ง	เครื่องมือทางภูมิศาสตร์	https://kruparkchupheng.my.canva.site/bxb6v9vmx0qxbzen
5	นางสาวเมรินทร์ ปกเกษ	เกมปัจจัยในการผลิตสินค้า	https://merin16092535.my.canva.site/canvaai
6	นางสาววรรณ สิทธีไกร	เกมจับคู่เครื่องมือทางภูมิศาสตร์	https://gamesanukkk.my.canva.site/bx0h1436qmerx405
7	นางสาวสุนิศา สิลาส	ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับทวีปอเมริกาเหนือ	https://www.canva.com/design/DAG8UNrFIM/l55YHfwlq66V7Dhlc_IzRA/view?utm_content=DAG8UNrFIM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utm_id=h04247279af
8	นางสาวทศวรรณ มีอ่อน	เกมตอบคำถาม สิทธิและการคุ้มครองผู้บริโภค	https://thasawansom.my.canva.site/
10	นายจักรพันธ์ เต็มภู	เกมต่อยอดด้านเศรษฐกิจพอเพียง	https://kongkongna.my.canva.site/sufficiency-economy-adventure-game
11	นายสุรัช ชุ่มน้ำค้าง	ภารกิจกู้วิกฤตการณ์น้ำ	https://jobjobjob1003.my.canva.site/
12	นายสมพงษ์ ประเสริฐ	ประวัติศาสตร์	https://เกมส์ประวัติศาสตร์.my.canva.site/
13	นางสาวจารวรรณ อุปการจันทร์โรจน์	เกมค้นหาโบราณวัตถุในเมืองอินเดีย	https://www.canva.com/design/DAGyMCUO2IM/U9XvLEFJa1BbOkrl_NxRA/edit?utm_content=DAGyMCUO2IM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม :กลไกราคา.....

รายวิชา :สังคมศึกษา..... รหัสวิชา ...ส23103.....

หน่วยการเรียนรู้ : ...กลไกราคา.....

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่3..... ภาคเรียนที่ ...2..... ปีการศึกษา ...2568.....

ผู้จัดทำ :นางสุนทรา วัฒนพันธ์.....

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม.....

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

การเรียนรู้เรื่อง “กลไกราคาในระบบเศรษฐกิจ” มักเป็นเรื่องที่เข้าใจยากสำหรับนักเรียน เนื่องจาก เกี่ยวข้องกับแนวคิดทางเศรษฐศาสตร์ เช่น อุปสงค์ อุปทาน และการกำหนดราคาในตลาด เพื่อให้ให้นักเรียนเข้าใจได้ง่ายและสนุกกับการเรียน จึงได้พัฒนา “เกมกลไกราคาในระบบเศรษฐกิจ” ขึ้นมาเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการเข้าใจหลักการทำงานของกลไกราคาในระบบเศรษฐกิจ ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและการคิดวิเคราะห์ ซึ่งช่วยให้เข้าใจหลักการของกลไกราคาได้อย่างเป็นรูปธรรม

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

- 1.เพื่อให้นักเรียนเข้าใจหลักการทำงานของกลไกราคาในระบบเศรษฐกิจ
- 2.เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและการคิดวิเคราะห์
- 3.เพื่อพัฒนาทักษะการตัดสินใจ การเจรจา และการแก้ปัญหา
- 4.เพื่อสร้างแรงจูงใจและความสนุกในการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

ประเภทของสื่อ: สื่อการเรียนรู้เชิงประเมินผล (Assessment Media)

ลักษณะของนวัตกรรม: แบบฝึกหัด/แบบทดสอบเชิงกิจกรรม (Activity-Based Exercise/Test)

ที่ออกแบบเพื่อวัดความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับกลไกราคา อุปสงค์ อุปทาน และการกำหนดราคาสินค้าในตลาด

รูปแบบการใช้: อาจอยู่ในรูปของแบบฝึกหัดกระดาษ แบบออนไลน์ หรือแบบทดสอบเชิงสถานการณ์ (Scenario Test) เพื่อให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์และตัดสินใจตามหลักเศรษฐศาสตร์

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น – นักเรียนสามารถอธิบายหลักการของอุปสงค์ อุปทาน และกลไกราคาได้อย่างถูกต้องและเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน

2. พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจ – การทำแบบฝึกหัดหรือข้อทดสอบช่วยให้นักเรียนฝึกคิดอย่างมีเหตุผลตามหลักเศรษฐศาสตร์
3. สามารถประเมินผลการเรียนรู้ได้อย่างชัดเจน – ครูสามารถใช้ผลจากแบบฝึกหัดหรือข้อทดสอบในการวัดระดับความเข้าใจของนักเรียนแต่ละคนได้อย่างเป็นรูปธรรม
4. ส่งเสริมความรับผิดชอบและการเรียนรู้ด้วยตนเอง – นักเรียนมีโอกาสทบทวนความรู้และตรวจสอบความเข้าใจของตนเองจากการทำแบบฝึกหัด
5. เพิ่มความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ – แบบฝึกหัดที่ออกแบบให้น่าสนใจหรือเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงช่วยให้นักเรียนรู้สึกสนุกและอยากเรียนรู้มากขึ้น

5. ปัญหาและอุปสรรค

1. ความเข้าใจของผู้เรียนแตกต่างกัน – นักเรียนบางคนอาจยังไม่เข้าใจพื้นฐานของอุปสงค์ อุปทาน และกลไกราคา ทำให้ทำแบบฝึกหัดหรือข้อทดสอบได้ยาก
2. ข้อจำกัดด้านเวลาในการสอน – การอธิบายแนวคิดทางเศรษฐศาสตร์และเฉลยแบบฝึกหัดอย่างละเอียดอาจใช้เวลามากกว่าที่กำหนดในแผนการสอน
3. ความน่าสนใจของแบบฝึกหัด – หากแบบฝึกหัดหรือข้อทดสอบมีลักษณะเป็นทฤษฎีมากเกินไป อาจทำให้นักเรียนรู้สึกเบื่อและขาดแรงจูงใจในการทำ
4. ปัญหาด้านเทคโนโลยี (กรณีใช้แบบออนไลน์) – หากใช้แบบฝึกหัดหรือข้อทดสอบผ่านระบบออนไลน์ อาจเกิดปัญหาสัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่เสถียร หรืออุปกรณ์ไม่พร้อม
5. การประเมินผลไม่ครอบคลุมทุกทักษะ – แบบฝึกหัดบางชุดอาจเน้นการท่องจำมากกว่าการคิดวิเคราะห์ ทำให้ไม่สามารถวัดความเข้าใจเชิงลึกของนักเรียนได้ครบถ้วน

6. แนวทางการแก้ไข

1. จัดเตรียมความรู้พื้นฐานก่อนทำแบบฝึกหัด – ครูควรอธิบายแนวคิดเรื่องอุปสงค์ อุปทาน และกลไกราคาให้เข้าใจอย่างชัดเจนก่อน เพื่อให้นักเรียนสามารถทำแบบฝึกหัดได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. ออกแบบแบบฝึกหัดให้น่าสนใจและหลากหลาย – ใช้สถานการณ์จำลองหรือกรณีศึกษาในชีวิตจริงเพื่อให้นักเรียนเห็นภาพและเข้าใจการทำงานของกลไกราคาได้ง่ายขึ้น
3. บริหารเวลาในการสอนอย่างเหมาะสม – แบ่งเวลาในการอธิบาย ทำแบบฝึกหัด และเฉลยคำตอบให้สมดุล เพื่อให้ทุกขั้นตอนดำเนินไปอย่างราบรื่น
4. ใช้เทคโนโลยีเสริมอย่างเหมาะสม – หากใช้แบบฝึกหัดออนไลน์ ควรตรวจสอบระบบและอุปกรณ์ล่วงหน้า รวมถึงเตรียมแบบฝึกหัดสำรองในรูปแบบกระดาษไว้กรณีฉุกเฉิน

5. ปรับรูปแบบการประเมินให้ครอบคลุมหลายทักษะ – เพิ่มคำถามเชิงวิเคราะห์หรือสถานการณ์จำลอง เพื่อวัดความเข้าใจเชิงลึกและทักษะการคิดของนักเรียน

6. ให้คำแนะนำและสะท้อนผลการเรียนรู้รายบุคคล – ครูควรให้ข้อเสนอแนะหลังการทำแบบฝึกหัด เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจจุดที่ควรปรับปรุงและพัฒนาตนเองได้ต่อไป

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : ...<https://anirootdtac.my.canva.site/3>.....



ลงชื่อ..........ผู้รายงาน
(...นางสุนทรา วิมลพันธ์...)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่...25...../...ธันวาคม....../..2568.....

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมผจญภัยหาสมบัติภูมิศาสตร์

รายวิชา : สังคมศึกษา (ภูมิศาสตร์) รหัสวิชา ส31102

หน่วยการเรียนรู้ : เครื่องมือทางภูมิศาสตร์

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางเกศริน เพ็ชชะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

การจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ โดยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก การคิดวิเคราะห์ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม รายวิชาภูมิศาสตร์ เป็นสาระการเรียนรู้ที่มีลักษณะเนื้อหาเกี่ยวข้องกับสถานที่ แผนที่ สภาพแวดล้อม และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ซึ่งหากจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการแบบบรรยายเพียงอย่างเดียว อาจทำให้ผู้เรียน ขาดความสนใจและไม่เกิดความเข้าใจเชิงลึก

แนวคิดการนำเกมการศึกษาเข้ามาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนจึงได้รับความสนใจมากขึ้น โดยเฉพาะเกมแนวผจญภัยหาสมบัติที่สามารถออกแบบสถานการณ์และภารกิจให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการสำรวจ การแก้ปัญหา และการตัดสินใจบนพื้นฐานขององค์ความรู้ทางภูมิศาสตร์ ในขณะเดียวกัน ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการ พัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล แพลตฟอร์ม Canva AI เป็นเครื่องมือที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการออกแบบ สื่ออย่างสร้างสรรค์ สามารถสร้างภาพ แผนที่ อินโฟกราฟิก และสื่อแบบโต้ตอบได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยไม่จำเป็นต้องอาศัยทักษะด้านการเขียนโปรแกรม

ดังนั้น การพัฒนาเกมผจญภัยหาสมบัติภูมิศาสตร์ที่สร้างจาก Canva AI จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่ ตอบสนองต่อการจัดการเรียนรู้สมัยใหม่ โดยผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับกระบวนการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริม ความเข้าใจในเนื้อหาภูมิศาสตร์และพัฒนาทักษะที่จำเป็นของผู้เรียน

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก โดยผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการทำภารกิจและการแก้ปัญหา ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและยั่งยืน
2. เพื่อพัฒนาทักษะทางภูมิศาสตร์และกระบวนการคิดขั้นสูง ผู้เรียนได้ฝึกการอ่านและทำแบบทดสอบ ทบทวนบทเรียนที่ได้เรียนมา
3. เพื่อเพิ่มแรงจูงใจและทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนวิชาภูมิศาสตร์ ลดความตึงเครียดในการเรียน และส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning)
4. เพื่อส่งเสริมทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ความคิดสร้างสรรค์ และการออกแบบสื่อดิจิทัล ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อการเรียนรู้ประเภทเกมการศึกษา (Educational Game) ในรูปแบบดิจิทัล (Digital Learning Material) หรือสื่อประสม ที่เน้นการโต้ตอบระหว่างผู้เรียนกับสื่อ

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาทางภูมิศาสตร์เพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด เกิดการจดจำเนื้อหาได้ดีและยาวนานยิ่งขึ้น
2. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการตัดสินใจ
3. ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้สื่อดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศเพิ่มขึ้น
4. ผู้เรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนวิชาภูมิศาสตร์มากขึ้น มีความกระตือรือร้น สนใจ และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากกว่าการจัดการเรียนการสอนแบบเดิม

5. ปัญหาและอุปสรรค

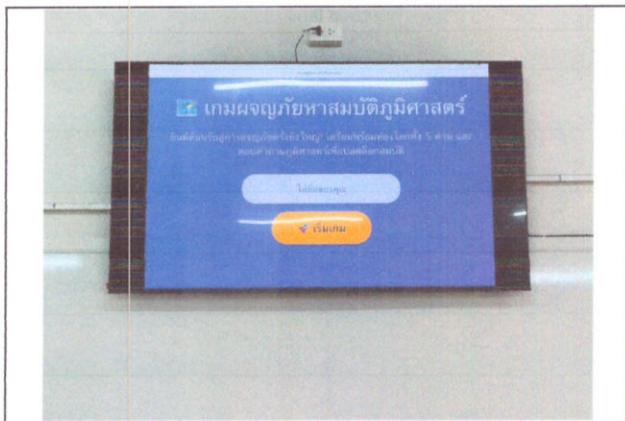
1. ด้านความพร้อมของอุปกรณ์และเทคโนโลยี ผู้เรียนบางส่วนอาจขาดอุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมถึงปัญหาความไม่เสถียรของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
2. ผู้เรียนบางรายยังขาดทักษะพื้นฐานในการใช้แพลตฟอร์ม Canva AI ทำให้ต้องใช้เวลาในการเรียนรู้วิธีการใช้งานก่อนเข้าสู่กิจกรรมหลัก
3. ครูผู้สอนอาจต้องใช้เวลาในการออกแบบเกม วางโครงสร้างเนื้อหา และแก้ไขปัญหาทางเทคนิค ซึ่งเพิ่มภาระงานในการจัดการเรียนการสอน

6. แนวทางการแก้ไข

1. สถานศึกษาควรจัดเตรียมอุปกรณ์ดิจิทัลและระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตให้เพียงพอและมีความเสถียร รวมถึงส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้อุปกรณ์ร่วมกันได้
2. ควรมีการอบรมหรือแนะนำการใช้งาน Canva AI เบื้องต้นก่อนเริ่มกิจกรรม เพื่อให้ครูผู้สอนและผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจและสามารถใช้งานได้อย่างมั่นใจ
3. ครูควรกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ชัดเจน และออกแบบภารกิจในเกมให้สอดคล้องกับเนื้อหาภูมิศาสตร์ รวมทั้งปรับระดับความยากง่ายให้เหมาะสมกับช่วงวัยและความสามารถของผู้เรียน

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://krukesain.my.canva.site/>



ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
(นางเกศริน เพ็ชชะ)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่ 25 ธันวาคม 2568

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมทายคำอารยธรรมอียิปต์

รายวิชา : ประวัติศาสตร์ รหัสวิชา ส33102

หน่วยการเรียนรู้ : อารยธรรมโลกยุคโบราณ

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวกนกพร คำลือไชย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

นวัตกรรม (Innovation) ไม่ได้เกิดขึ้นเพียงชั่วข้ามคืน แต่มีวิวัฒนาการที่ควบคู่มาพร้อมกับประวัติศาสตร์มนุษยชาติ โดยแปรเปลี่ยนไปตามบริบททางสังคม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยี ในแต่ละยุคสมัยมีจุดเริ่มต้นจากความพยายามของมนุษย์ในการแก้ไขปัญหาและปรับปรุงการดำรงชีวิต ตั้งแต่สมัยโบราณมนุษย์ได้คิดค้นเครื่องมือพื้นฐาน เช่น เครื่องมือหิน อาวุธ และภาชนะ เพื่อความอยู่รอด เมื่อสังคมพัฒนาเข้าสู่ยุคเกษตรกรรม และยุคอุตสาหกรรม มนุษย์ได้นำความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ เกิดการประดิษฐ์เครื่องจักร ไฟฟ้า และระบบการคมนาคม ในยุคปัจจุบัน นวัตกรรมมีความเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานและการใช้ชีวิตประจำวัน ในปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนต้องเผชิญกับความท้าทายด้านความสนใจและแรงจูงใจของผู้เรียน โดยเฉพาะเนื้อหาที่เป็นเกี่ยวกับอารยธรรมโลกยุคโบราณ เช่น อารยธรรมอียิปต์ ซึ่งมีเนื้อหาที่ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายและขาดการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

ด้วยเหตุปัจจัยดังกล่าว จึงนำมาสู่การพัฒนานวัตกรรม “เกมทายคำ เรื่อง อารยธรรมอียิปต์” เพื่อช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่กระตือรือร้น สนุกสนาน และกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โปรแกรม Canva เป็นเครื่องมือดิจิทัลที่ใช้งานง่าย สามารถออกแบบสื่อการเรียนรู้ได้หลากหลายรูปแบบ เช่น เกมทายคำ แบบทดสอบ ใบงาน จึงเหมาะสำหรับการพัฒนาเกมการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียนในการตอบคำถาม และช่วยเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาเรื่องอารยธรรมอียิปต์ได้มากขึ้น

อย่างไรก็ตามความสำคัญของนวัตกรรมนี้ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และนักเรียนได้ค้นหา คิด วิเคราะห์ และการตัดสินใจจากทายคำในเกม ไม่ใช่เพียงรับฟังเนื้อหาจากครูเพียงฝ่ายเดียว อีกทั้งยังช่วยให้เข้าใจเนื้อหาเรื่องสิทธิและอารยธรรมอียิปต์ได้ง่ายขึ้น เกมทายคำช่วยเชื่อมโยงเนื้อหากับสถานการณ์ใกล้ตัว ทำให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน และสามารถพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
2. นักเรียนได้ค้นหา คิด วิเคราะห์ และตัดสินใจจากการทายคำในเกม ไม่ใช่เพียงรับฟังเนื้อหาจากครูเพียงฝ่ายเดียวอีกทั้งเพื่อกระตุ้นความสนใจ สร้างความกระตือรือร้น และสร้างความสนุกสนานในการเรียนรู้ผ่านกระบวนการเกม (Gamification)

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อการเรียนรู้ประเภทเกมการศึกษา (Educational Game) ในรูปแบบดิจิทัล (Digital Learning Material)

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนให้ความสนใจในการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม กล้าแสดงออก และมีความตั้งใจในการตอบคำถามในชั้นเรียนมากขึ้น
2. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาการเรียนและมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาประวัติศาสตร์มากขึ้น

5. ปัญหาและอุปสรรค

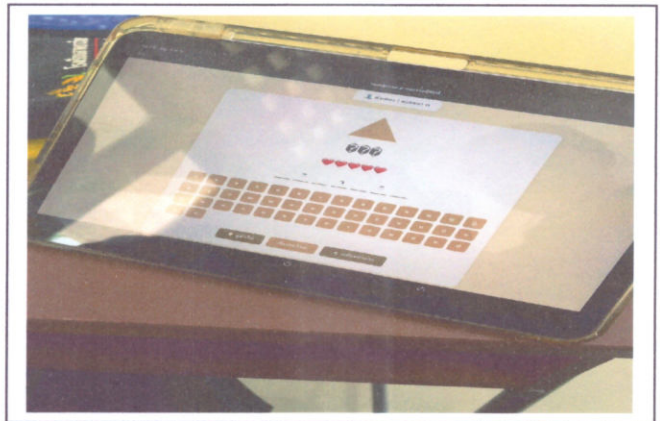
1. ข้อจำกัดด้านอุปกรณ์ซึ่งนักเรียนบางคนอาจไม่มีสมาร์ทโฟนที่รองรับการเข้าถึงสื่อออนไลน์ได้อย่างเสถียร
2. ความเสถียรของอินเทอร์เน็ต เนื่องเป็นสื่อที่ใช้งานผ่านระบบ Cloud (Canva/Website) หากสัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่ดีจะทำให้การโหลดเกมล่าช้าหรือสะดุด

6. แนวทางการแก้ไข

1. ครูควรจัดกลุ่มให้นักเรียนทำงานกลุ่มร่วมกัน เพื่อให้ผู้ที่มีอุปกรณ์ช่วยเหลือเพื่อนที่ไม่มีอุปกรณ์
2. ครูควรมีการพัฒนาสื่อในรูปแบบที่สามารถดาวน์โหลดมาใช้งานโดยไม่ต้องพึ่งพาอินเทอร์เน็ตตลอดเวลา หรือทำเป็นสื่อที่มีคู่มือควบคู่ไปด้วย

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://bellick.my.canva.site/egypt>



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
(นางสาวกนกพร คำลือไชย)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่ 8 มกราคม 2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เครื่องมือทางภูมิศาสตร์นำรู้

รายวิชา : สังคมศึกษา รหัสวิชา ส21103

หน่วยการเรียนรู้ : เครื่องมือทางภูมิศาสตร์

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นายพัทธดนย์ ชูเพ็ง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ในบริบทของการศึกษาในศตวรรษที่ 21 การจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยเฉพาะในสาระภูมิศาสตร์ กำลังเผชิญกับความท้าทายอย่างยิ่งในการปรับตัวให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงของโลก ข้อมูลทางภูมิศาสตร์ในปัจจุบันมีความเป็นพลวัตและซับซ้อนขึ้นอย่างมาก อย่างไรก็ตาม ปัญหาหลักที่ยังคงฝังรากลึกในชั้นเรียนคือ "เนื้อหาที่มีลักษณะเป็นนามธรรมสูง" โดยเฉพาะเรื่องเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ (Geographical Tools) เช่น เซมติกส์, บารอมิเตอร์, ไฮโกรมิเตอร์ หรือแม้แต่ระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์ (GIS) ซึ่งผู้เรียนมักมองว่าเป็นเรื่องไกลตัวและยากต่อการทำความเข้าใจ ส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยาย (Passive Learning) ที่เน้นการท่องจำจากตำราเพียงอย่างเดียวไม่สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้อีกต่อไป ก่อให้เกิดภาวะ "การเรียนรู้ที่หยุดชะงัก" และทัศนคติเชิงลบต่อรายวิชา เนื่องจากผู้เรียนไม่เห็นความเชื่อมโยงระหว่างเครื่องมือเหล่านี้กับการประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ด้วยเหตุปัจจัยดังกล่าว จึงนำมาสู่การพัฒนา นวัตกรรม “เกมแบบทดสอบเครื่องมือทางภูมิศาสตร์” เพื่อใช้เป็นเครื่องมือที่การทลายกำแพงการทดสอบการเรียนรู้แบบเดิมที่น่าเบื่อให้สนุกสนานยิ่งขึ้น นวัตกรรมนี้ถูกออกแบบบนพื้นฐานของแนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น และทฤษฎีเกม ที่มุ่งเน้นการสร้างสภาวะการเรียนรู้แบบลงมือทำ (Active Learning) โดยใช้กระบวนการทางจิตวิทยาด้านการรับรู้ เข้ามาช่วยในการจัดการข้อมูล การนำเกมมาใช้นี้จะช่วยผู้เล่นต้องใช้กระบวนการวิเคราะห์ และเปลี่ยนบรรยากาศการทำแบบทดสอบในชั้นเรียนที่เคยตึงเครียดให้กลายเป็นพื้นที่แห่งการทำทายและสนุกสนาน

อย่างไรก็ตามความสำคัญของนวัตกรรมนี้ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่การเป็นสื่อการสอนเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่เป็นกลไกสำคัญในการพัฒนา "ทักษะการรู้เรื่องเครื่องมือภูมิศาสตร์" ซึ่งเป็นสมรรถนะที่จำเป็นในยุคปัจจุบัน เมื่อผู้เรียนสามารถจำแนกและเข้าใจการทำงานของเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ผ่านการเล่นเกมจนเกิดความเชี่ยวชาญ จะส่งผลโดยตรงต่อการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ขั้นสูง และทักษะการแก้ปัญหาภายใต้เงื่อนไขหรือเวลาที่กำหนดในเกม นอกจากนี้ นวัตกรรมดังกล่าวยังช่วยสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้

ที่ปลอดภัย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลองผิดลองถูกได้โดยไม่ต้องกังวล ผลสัมฤทธิ์ที่ได้จึงไม่ใช่เพียงแค่คะแนนสอบที่เพิ่มขึ้น แต่คือการสร้างเจตคติที่ดี (Positive Attitude) ต่อการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นพลเมืองโลกที่มีความเข้าใจในปรากฏการณ์ทางกายภาพและสังคมของโลกอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถระบุชื่อและลักษณะของเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ประเภทต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างความสนุกสนานในการเรียนรู้ผ่านกระบวนการเกม (Gamification)
3. เพื่อพัฒนาทักษะการสังเกตและการคิดวิเคราะห์เปรียบเทียบความสัมพันธ์ระหว่างเครื่องมือและหน้าที่การใช้งาน

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อการเรียนรู้ประเภทเกมการศึกษา (Educational Game) ในรูปแบบดิจิทัล (Digital Learning Material)

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเรื่องเครื่องมือทางภูมิศาสตร์สูงขึ้นและสามารถจดจำเนื้อหาได้ในระยะยาว
2. ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ สร้างบรรยากาศในการแข่งขันและการตัดสินใจที่รวดเร็วขึ้น
3. ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนและมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาสังคมศึกษามากขึ้น

5. ปัญหาและอุปสรรค

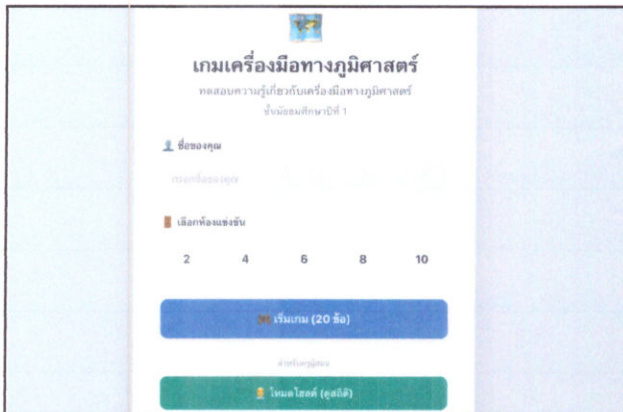
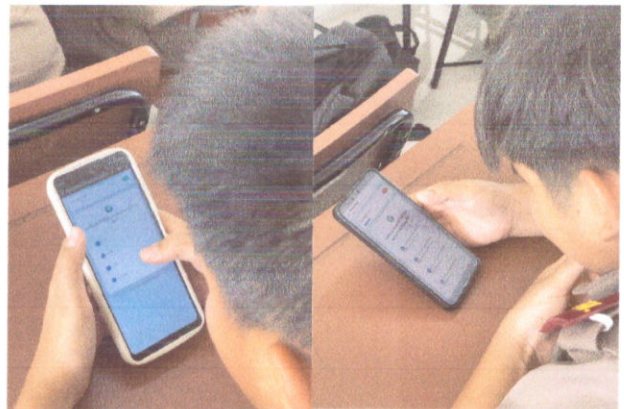
1. ข้อจำกัดด้านอุปกรณ์ซึ่งผู้เรียนบางคนอาจไม่มีสมาร์ตโฟนที่รองรับการเข้าถึงสื่อออนไลน์ได้อย่างเสถียร
2. ความเสถียรของอินเทอร์เน็ต เนื่องจากเป็นสื่อที่ใช้ผ่านระบบ Cloud (Canva/Website) หากสัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่ดีจะทำให้การโหลดเกมล่าช้าหรือสะดุด

6. แนวทางการแก้ไข

1. ครูควรจัดกลุ่มให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน เพื่อให้ผู้ที่มีอุปกรณ์ช่วยเหลือเพื่อนที่ไม่มีอุปกรณ์ หรือใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในห้องปฏิบัติการ
2. ควรมีการพัฒนาสื่อในรูปแบบที่สามารถดาวน์โหลดมาใช้งานโดยไม่ต้องพึ่งพาอินเทอร์เน็ตตลอดเวลา หรือทำเป็นสื่อทำมือควบคู่ไปด้วย

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://kruparkchupheng.my.canva.site/bxb6v9vmx0qxbzen>



ลงชื่อ..........ผู้รายงาน

(นายพัทธนัย ชูเพ็ง)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 19 ธันวาคม 2568

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : ปัจจัยในการผลิตสินค้า

รายวิชา : สังคมศึกษา รหัสวิชา ส22103

หน่วยการเรียนรู้ : การผลิตสินค้าและบริการ

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวเมรินทร์ ปกเกษ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ในบริบทของการศึกษาในศตวรรษที่ 21 การจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยเฉพาะในสาระเศรษฐศาสตร์ กำลังเผชิญกับความท้าทายอย่างยิ่งในการปรับตัวให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงของโลก ข้อมูลทางเศรษฐศาสตร์ในปัจจุบันมีความซับซ้อนขึ้นอย่างมาก ซึ่งผู้เรียนมักมองว่าเป็นเรื่องไกลตัวและยากต่อการทำความเข้าใจ ส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยาย (Passive Learning) ที่เน้นการท่องจำจากตำราเพียงอย่างเดียวไม่สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้อีกต่อไป ก่อให้เกิดภาวะ "การเรียนรู้ที่หยุดชะงัก" และทัศนคติเชิงลบต่อรายวิชา เนื่องจากผู้เรียนไม่เห็นความเชื่อมโยงระหว่างเศรษฐศาสตร์กับการประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ด้วยเหตุปัจจัยดังกล่าว จึงนำมาสู่การพัฒนานวัตกรรม “เกมเปิดภาพตอบคำถามปัจจัยในการผลิตสินค้า” เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการทลายกำแพงการเรียนรู้แบบเดิม นวัตกรรมนี้ถูกออกแบบบนพื้นฐานของแนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น และทฤษฎีเกม ที่มุ่งเน้นการสร้างสภาวะการเรียนรู้แบบลงมือทำ (Active Learning) โดยใช้กระบวนการทางจิตวิทยาด้านการรับรู้ เข้ามาช่วยในการจัดการข้อมูล การนำเกมมาใช้จะช่วยเปลี่ยนสถานะของผู้เรียนจาก “ผู้รับสาร” ให้กลายเป็น “ผู้เล่น” ที่ต้องใช้การสังเกต การวิเคราะห์ กระบวนการเปิดภาพตอบคำถามนี้เปรียบเสมือนการสร้างโครงสร้างทางปัญญาในสมอง ช่วยให้ผู้เรียนสามารถจัดระเบียบข้อมูลที่มีความซับซ้อนให้กลายเป็นภาพจำที่เด่นชัด ลดภาระทางปัญญา และเปลี่ยนบรรยากาศในชั้นเรียนที่เคยตึงเครียดให้กลายเป็นพื้นที่แห่งการทำลายและสนุกสนาน

อย่างไรก็ตามความสำคัญของนวัตกรรมนี้ไม่ได้จำกัดอยู่แค่การเป็นสื่อการสอนเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่เป็นกลไกสำคัญในการพัฒนา “ทักษะการรู้เรื่องเศรษฐศาสตร์” ซึ่งเป็นสมรรถนะที่จำเป็นในยุคปัจจุบัน เมื่อผู้เรียนสามารถจำแนกและเข้าใจในเรื่องปัจจัยในการผลิตสินค้าผ่านการเล่นเกมจนเกิดความเชี่ยวชาญ จะส่งผลโดยตรงต่อการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ขั้นสูง และทักษะการแก้ปัญหา ภายใต้งैอนไขหรือเวลาที่กำหนดในเกม นอกจากนี้ นวัตกรรมดังกล่าวยังช่วยสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ปลอดภัย

ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลองผิดลองถูกได้โดยไม่ต้องกังวล ผลสัมฤทธิ์ที่ได้จึงไม่ใช่เพียงแค่คะแนนสอบที่เพิ่มขึ้น แต่คือการสร้างเจตคติที่ดี (Positive Attitude) ต่อการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะเป็นรากฐานสำคัญ ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถบอกปัจจัยในการผลิตสินค้าได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างความสนุกสนานในการเรียนรู้ผ่านกระบวนการเกม (Gamification)
3. เพื่อพัฒนาทักษะการสังเกตและการคิดวิเคราะห์ในเรื่องปัจจัยในการผลิตสินค้า

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อการเรียนรู้ประเภทเกมการศึกษา (Educational Game) ในรูปแบบดิจิทัล (Digital Learning Material) หรือสื่อประสม ที่เน้นการโต้ตอบระหว่างผู้เรียนกับสื่อ

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเรื่องปัจจัยในการผลิตสินค้าสูงขึ้นและจดจำเนื้อหาได้ในระยะยาว
2. ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจที่รวดเร็วขึ้นผ่านการทำกิจกรรมตอบคำถาม
3. ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนและมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาสังคมศึกษามากขึ้น

5. ปัญหาและอุปสรรค

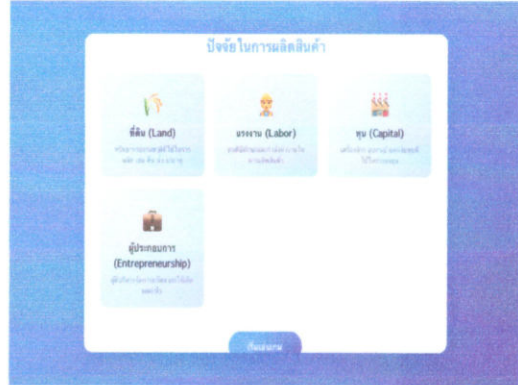
1. ข้อจำกัดด้านอุปกรณ์ซึ่งผู้เรียนบางคนอาจไม่มีสมาร์ตโฟนที่รองรับการเข้าถึงสื่อออนไลน์ได้อย่างเสถียร
2. ความเสถียรของอินเทอร์เน็ต เนื่องจากเป็นสื่อที่ใช้งานผ่านระบบ Cloud (Canva/Website) หากสัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่ดีจะทำให้การโหลดเกมล่าช้าหรือสะดุด
3. ระดับความยากง่าย หากระดับความยากของเกมไม่สอดคล้องกับพื้นฐานความรู้ของผู้เรียน อาจทำให้ผู้เรียนที่เรียนช้าเกิดความท้อแท้ได้

6. แนวทางการแก้ไข

1. ครูควรจัดกลุ่มให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน เพื่อให้ผู้ที่มีอุปกรณ์ช่วยเหลือเพื่อนที่ไม่มีอุปกรณ์ หรือใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในห้องปฏิบัติการ
2. ควรมีการพัฒนาสื่อในรูปแบบที่สามารถดาวน์โหลดมาใช้งานโดยไม่ต้องพึ่งพาอินเทอร์เน็ตตลอดเวลา หรือทำเป็นสื่อทำมือควบคู่ไปด้วย
3. มีการเพิ่มระดับความยากจากง่ายไปหายาก และมีคำใบ้หรือคำอธิบายเพิ่มเติมเมื่อผู้เรียนตอบผิดเพื่อเป็นการเสริมแรงและให้ความรู้ในทันที

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://merin16092535.my.canva.site/canvaai>



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นางสาวเมรินทร์ ปกเกษ)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 19 ธันวาคม 2568

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เครื่องมือทางภูมิศาสตร์นำรู้

รายวิชา : สังคมศึกษา รหัสวิชา ส31103

หน่วยการเรียนรู้ : เครื่องมือทางภูมิศาสตร์

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาววรรณมา สิทธิไกร

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ในบริบทของการศึกษาในศตวรรษที่ 21 การจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยเฉพาะในสาระภูมิศาสตร์ กำลังเผชิญกับความท้าทายอย่างยิ่งในการปรับตัวให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงของโลก ข้อมูลทางภูมิศาสตร์ในปัจจุบันมีความเป็นพลวัตและซับซ้อนขึ้นอย่างมาก อย่างไรก็ตาม ปัญหาหลักที่ยังคงฝังรากลึกในชั้นเรียนคือ "เนื้อหาที่มีลักษณะเป็นนามธรรมสูง" โดยเฉพาะเรื่องเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ (Geographical Tools) เช่น เข็มทิศ, บารอมิเตอร์, ไฮโกรมิเตอร์ หรือแม้แต่ระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์ (GIS) ซึ่งผู้เรียนมักมองว่าเป็นเรื่องไกลตัวและยากต่อการทำความเข้าใจ ส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยาย (Passive Learning) ที่เน้นการท่องจำจากตำราเพียงอย่างเดียวไม่สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้อีกต่อไป ก่อให้เกิดภาวะ "การเรียนรู้ที่หยุดชะงัก" และทัศนคติเชิงลบต่อรายวิชา เนื่องจากผู้เรียนไม่เห็นความเชื่อมโยงระหว่างเครื่องมือเหล่านี้กับการประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ด้วยเหตุปัจจัยดังกล่าว จึงนำมาสู่การพัฒนาวัตกรรมการ "เกมจับคู่เครื่องมือทางภูมิศาสตร์" เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการทลายกำแพงการเรียนรู้แบบเดิม นวัตกรรมนี้ถูกออกแบบบนพื้นฐานของแนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น และทฤษฎีเกม ที่มุ่งเน้นการสร้างสภาวะการเรียนรู้แบบลงมือทำ (Active Learning) โดยใช้กระบวนการทางจิตวิทยาด้านการรับรู้ เข้ามาช่วยในการจัดการข้อมูล การนำเกมมาใช้จะช่วยเปลี่ยนสถานะของผู้เรียนจาก "ผู้รับสาร" ให้กลายเป็น "ผู้เล่น" ที่ต้องใช้การสังเกต การวิเคราะห์ และการเปรียบเทียบความสัมพันธ์ระหว่างภาพลักษณ์ของเครื่องมือกับฟังก์ชันการใช้งานจริง กระบวนการจับคู่นี้เปรียบเสมือนการสร้างโครงสร้างทางปัญญาในสมอง ช่วยให้ผู้เรียนสามารถจัดระเบียบข้อมูลที่มีความซับซ้อนให้กลายเป็นภาพจำที่เด่นชัด ลดภาระทางปัญญา ในการจดจำชื่อและหน้าที่ของเครื่องมือ และเปลี่ยนบรรยากาศในชั้นเรียนที่เคยตึงเครียดให้กลายเป็นพื้นที่แห่งการทำทายและสนุกสนาน

อย่างไรก็ตามความสำคัญของนวัตกรรมนี้ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่การเป็นสื่อการสอนเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่เป็นกลไกสำคัญในการพัฒนา "ทักษะการรู้เรื่องภูมิศาสตร์" ซึ่งเป็นสมรรถนะที่จำเป็นในยุคปัจจุบัน

เมื่อผู้เรียนสามารถจำแนกและเข้าใจการทำงานของเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ผ่านการเล่นเกมจนเกิดความเชี่ยวชาญ จะส่งผลโดยตรงต่อการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ขั้นสูง และทักษะการแก้ปัญหา ภายใต้เงื่อนไขหรือเวลาที่กำหนดในเกม นอกจากนี้ นวัตกรรมดังกล่าวยังช่วยสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ปลอดภัย ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลองผิดลองถูกได้โดยไม่ต้องกังวล ผลสัมฤทธิ์ที่ได้จึงไม่ใช่เพียงแค่คะแนนสอบที่เพิ่มขึ้น แต่คือการสร้างเจตคติที่ดี (Positive Attitude) ต่อการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นพลเมืองโลกที่มีความเข้าใจในปรากฏการณ์ทางกายภาพและสังคมของโลกอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถระบุชื่อและลักษณะของเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ประเภทต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างความสนุกสนานในการเรียนรู้ผ่านกระบวนการเกม (Gamification)
3. เพื่อพัฒนาทักษะการสังเกตและการคิดวิเคราะห์เปรียบเทียบความสัมพันธ์ระหว่างเครื่องมือและหน้าที่การใช้งาน

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อการเรียนรู้ประเภทเกมการศึกษา (Educational Game) ในรูปแบบดิจิทัล (Digital Learning Material) หรือสื่อประสม ที่เน้นการโต้ตอบระหว่างผู้เรียนกับสื่อ

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเรื่องเครื่องมือทางภูมิศาสตร์สูงขึ้นและสามารถจดจำเนื้อหาได้ในระยะยาว
2. ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจที่รวดเร็วขึ้นผ่านการทำกิจกรรมจับคู่ภายใต้เงื่อนไขที่กำหนด
3. ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนและมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาสังคมศึกษามากขึ้น

5. ปัญหาและอุปสรรค

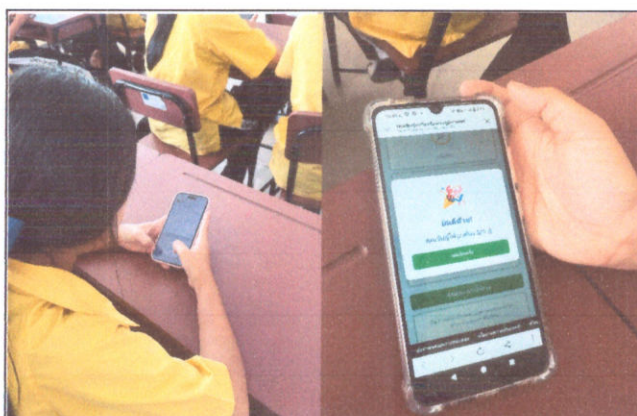
1. ข้อจำกัดด้านอุปกรณ์ซึ่งผู้เรียนบางคนอาจไม่มีสมาร์ตโฟนที่รองรับการเข้าถึงสื่อออนไลน์ได้อย่างเสถียร
2. ความเสถียรของอินเทอร์เน็ต เนื่องจากเป็นสื่อที่ใช้งานผ่านระบบ Cloud (Canva/Website) หากสัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่ดีจะทำให้การโหลดเกมล่าช้าหรือสะดุด
3. ระดับความยากง่าย หากระดับความยากของเกมไม่สอดคล้องกับพื้นฐานความรู้ของผู้เรียน อาจทำให้ผู้เรียนที่เรียนช้าเกิดความท้อแท้ได้

6. แนวทางการแก้ไข

1. ครูควรจัดกลุ่มให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน เพื่อให้ผู้ที่มีอุปกรณ์ช่วยเหลือเพื่อนที่ไม่มีอุปกรณ์ หรือใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในห้องปฏิบัติการ
2. ควรมีการพัฒนาสื่อในรูปแบบที่สามารถดาวน์โหลดมาใช้งานโดยไม่ต้องพึ่งพาอินเทอร์เน็ตตลอดเวลา หรือทำเป็นสื่อทำมือควบคู่ไปด้วย
3. มีการเพิ่มระดับความยากจากง่ายไปหายาก และมีคำใบ้หรือคำอธิบายเพิ่มเติมเมื่อผู้เรียนตอบผิด เพื่อเป็นการเสริมแรงและให้ความรู้ในทันที

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://gamesanukkk.my.canva.site/bx0h1436qmerx405>



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นางสาววรรณ สิทธิไกร)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 19 ธันวาคม 2568

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับทวีปอเมริกาเหนือ

รายวิชา : สังคมศึกษา รหัสวิชา ส 23103

หน่วยการเรียนรู้ : ทวีปอเมริกาเหนือ

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวสุนิศา สิลาส

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ในปัจจุบัน การเรียนวิชาสังคมศึกษา โดยเฉพาะเนื้อหาด้านภูมิศาสตร์ทวีปต่าง ๆ มักถูกมองว่าเป็นเรื่องไกลตัวและน่าเบื่อสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เนื่องจากเนื้อหามีความละเอียดสูง ทั้งลักษณะทางกายภาพ ทรัพยากรธรรมชาติ และเศรษฐกิจของ ทวีปอเมริกาเหนือ ซึ่งประกอบด้วยชื่อประเทศ แหล่งภูมิศาสตร์ และสถิติที่จดจำยาก นักเรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ (Passive Learning) และมักใช้วิธีการท่องจำเพื่อสอบ ทำให้ลืมข้อมูลได้ง่ายและไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้กับโลกความเป็นจริงได้ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นวัยที่คุ้นเคยกับเทคโนโลยี การสอนแบบบรรยายเพียงอย่างเดียวจึงไม่เพียงพอที่จะดึงดูดความสนใจได้นาน จึงมีการนำเกมมาประยุกต์ใช้ ซึ่งจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้ที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น จึงมีการพัฒนานวัตกรรม เกมความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับทวีปอเมริกาเหนือ เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภูมิศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้เกิดความรู้ความเข้าใจเพิ่มมากขึ้น

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับทวีปอเมริกาเหนือ
2. เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับทวีปอเมริกาเหนือมีความน่าสนใจ สนุกสนานและดึงดูดให้นักเรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนการสอนมากขึ้น

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อการเรียนรู้ประเภทเกมการศึกษา

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนมีรู้และเข้าใจเกี่ยวกับทวีปอเมริกาเหนือเพิ่มมากขึ้น
2. นักเรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนการสอนเพิ่มมากขึ้น

5. ปัญหาและอุปสรรค

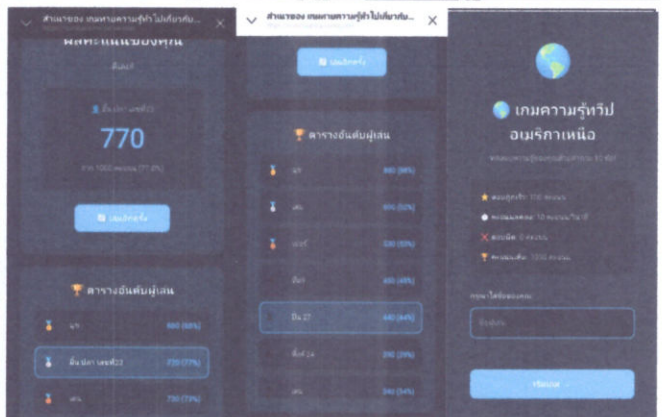
อินเทอร์เน็ตอาจใช้งานไม่ได้ หรือถ้าอินเทอร์เน็ตไม่ดียะจะทำให้โหลดเกมได้ช้า ส่งผลให้นักเรียนเข้าเล่นเกมไม่ทันเพื่อน

6. แนวทางการแก้ไข

พัฒนาสื่อในรูปแบบที่สามารถดาวน์โหลดมาให้นักเรียนเล่นได้โดยไม่ต้องใช้อินเทอร์เน็ต

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : https://www.canva.com/design/DAG8UNr-FIM/8oujNqHYh-6tqcSydTSAQg/edit?utm_content=DAG8UNr



ลงชื่อ..........ผู้รายงาน

(นางสาวสุนิศา สิลาส)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 25 / 6 .ค. / 2568

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมตอบคำถามสิทธิและการคุ้มครองผู้บริโภค

รายวิชา : สังคมศึกษา รหัสวิชา ส22103

หน่วยการเรียนรู้ : สิทธิและการคุ้มครองผู้บริโภค

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวทศวรรณ มีอ่อน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

นวัตกรรมมีจุดเริ่มต้นจากความพยายามของมนุษย์ในการแก้ไขปัญหาและปรับปรุงการดำรงชีวิต ตั้งแต่สมัยโบราณมนุษย์ได้คิดค้นเครื่องมือพื้นฐาน เช่น เครื่องมือหิน อาวุธ และภาชนะ เพื่อความอยู่รอด เมื่อสังคมพัฒนาเข้าสู่ยุคเกษตรกรรมและยุคอุตสาหกรรม มนุษย์ได้นำความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ เกิดการประดิษฐ์เครื่องจักร ไฟฟ้า และระบบการคมนาคม ในยุคปัจจุบัน นวัตกรรมมีความเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานและการใช้ชีวิตประจำวัน ในปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนต้องเผชิญกับความท้าทายด้านความสนใจและแรงจูงใจของผู้เรียน โดยเฉพาะเนื้อหาที่เป็นเชิงกฎหมายหรือสิทธิหน้าที่ เช่น เรื่องสิทธิและการคุ้มครองผู้บริโภค ซึ่งมีเนื้อหาที่เป็นข้อความและแนวคิดเชิงนามธรรม ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายและขาดการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

ด้วยเหตุปัจจัยดังกล่าว จึงนำมาสู่การพัฒนา นวัตกรรม “เกมตอบคำถาม เรื่อง สิทธิและการคุ้มครองผู้บริโภค” เพื่อใช้ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โปรแกรม Canva เป็นเครื่องมือดิจิทัลที่ใช้งานง่าย สามารถออกแบบสื่อการเรียนรู้ได้หลากหลายรูปแบบ เช่น เกมตอบคำถาม แบบทดสอบ จึงเหมาะสำหรับการพัฒนาเกมการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียนในการตอบคำถาม และช่วยเสริมความเข้าใจในเนื้อหาเรื่องสิทธิและการคุ้มครองผู้บริโภคอย่างเป็นรูปธรรม

อย่างไรก็ตามความสำคัญของนวัตกรรมนี้ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และนักเรียนได้คิด วิเคราะห์ และตัดสินใจจากคำถามในเกม ไม่ใช่เพียงรับฟังเนื้อหาจากครูเพียงฝ่ายเดียว อีกทั้งยังช่วยให้เข้าใจเนื้อหาเรื่องสิทธิและการคุ้มครองผู้บริโภคได้ง่ายขึ้น เกมตอบคำถามช่วยเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับสถานการณ์ใกล้ตัว ทำให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน และสามารถพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
2. นักเรียนได้คิด วิเคราะห์ และตัดสินใจจากคำถามในเกม ไม่ใช่เพียงรับฟังเนื้อหาจากครูเพียงฝ่ายเดียว อีกทั้งเพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างความสนุกสนานในการเรียนรู้ผ่านกระบวนการเกม (Gamification)

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อการเรียนรู้ประเภทเกมการศึกษา (Educational Game) ในรูปแบบดิจิทัล (Digital Learning Material)

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้เพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม กล้าแสดงความคิดเห็น และมีความตั้งใจในการตอบคำถามมากขึ้น
2. ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนและมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาสังคมศึกษามากขึ้น

5. ปัญหาและอุปสรรค

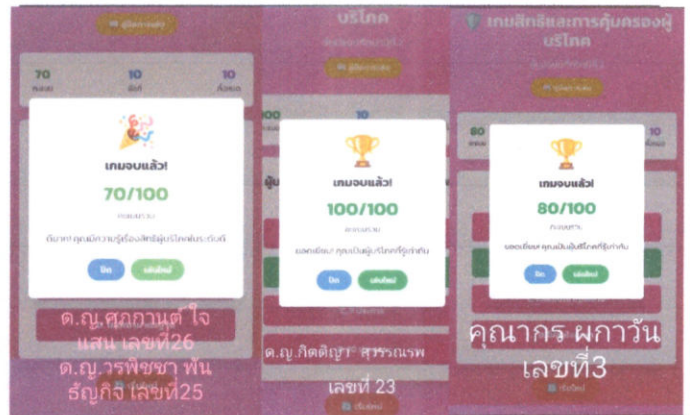
1. ข้อจำกัดด้านอุปกรณ์ซึ่งผู้เรียนบางคนอาจไม่มีสมาร์ตโฟนที่รองรับการเข้าถึงสื่อออนไลน์ได้อย่างเสถียร
2. ความเสถียรของอินเทอร์เน็ต เนื่องเป็นสื่อที่ใช้ผ่านระบบ Cloud (Canva/Website) หากสัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่ดีจะทำให้การโหลดเกมล่าช้าหรือสะดุด

6. แนวทางการแก้ไข

1. ครูควรจัดกลุ่มให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน เพื่อให้ผู้ที่มีอุปกรณ์ช่วยเหลือเพื่อนที่ไม่มีอุปกรณ์
2. ควรมีการพัฒนาสื่อในรูปแบบที่สามารถดาวน์โหลดมาใช้งานโดยไม่ต้องพึ่งพาอินเทอร์เน็ตตลอดเวลา หรือทำเป็นสื่อทำมือควบคู่ไปด้วย

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://thasawansom.my.canva.site/>



ลงชื่อ ก้องวรรณ ผู้รายงาน

(นางสาวทศวรรณ มีอ่อน)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 6 มกราคม 2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมตะลุยด่านเศรษฐกิจพอเพียง

รายวิชา : สังคมศึกษา (เศรษฐศาสตร์) รหัสวิชา ส32102

หน่วยการเรียนรู้ : เศรษฐศาสตร์

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นายจักรพันธ์ เต็มภู

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ในปัจจุบันการจัดการเรียนรู้เรื่อง "ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง" มักประสบปัญหาผู้เรียนรู้สึกว่าเป็นเนื้อหาที่เข้าใจยากและเป็นนามธรรม ส่งผลให้ขาดความสนใจในการเรียนรู้ ประกอบกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีความสนใจในเทคโนโลยีและสื่อประสม (Multimedia) มากขึ้น ครูผู้จัดทำจึงได้พัฒนา "เกมตะลุยด่านเศรษฐกิจพอเพียง" นี้ผ่านแพลตฟอร์ม Canva (<https://kongkongna.my.canva.site>) เพื่อเปลี่ยนรูปแบบการสอนจากการบรรยายเป็นการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning) โดยนำเอาสถานการณ์จำลองมาสร้างเป็นภารกิจในแต่ละด่าน เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจบนพื้นฐานของความพอประมาณ มีเหตุผล และมีภูมิคุ้มกันที่ดี สอดคล้องกับตัวชี้วัดในรายวิชาเศรษฐศาสตร์ ม.5 ภายภาพและสังคมของโลกอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (3 ห่วง 2 เงื่อนไข) ผ่านการปฏิบัติภารกิจในเกม
2. เพื่อพัฒนาทักษะการตัดสินใจและการแก้ปัญหาเชิงเศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวันของผู้เรียน
3. เพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา (เศรษฐศาสตร์)
4. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำหลักการเศรษฐกิจพอเพียงไปประยุกต์ใช้ในการวางแผนการเงินและทรัพยากรของตนเองได้

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อการเรียนรู้ประเภทเกมการศึกษา (Educational Game) ในรูปแบบดิจิทัล (Digital Learning Material)

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

เชิงปริมาณ: นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ร้อยละ 80 มีคะแนนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดจากการทดสอบหลังเรียน และสามารถผ่านด่านต่างๆ ในเกมได้ตามเป้าหมาย

เชิงคุณภาพ: นักเรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้ สามารถเชื่อมโยงสถานการณ์ในเกมเข้ากับชีวิตจริงได้ เช่น การเลือกซื้อสินค้าที่จำเป็น หรือการออมเงิน นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากขึ้นผ่านการอธิบายวิธีการเอาชนะด่านต่างๆ

5. ปัญหาและอุปสรรค

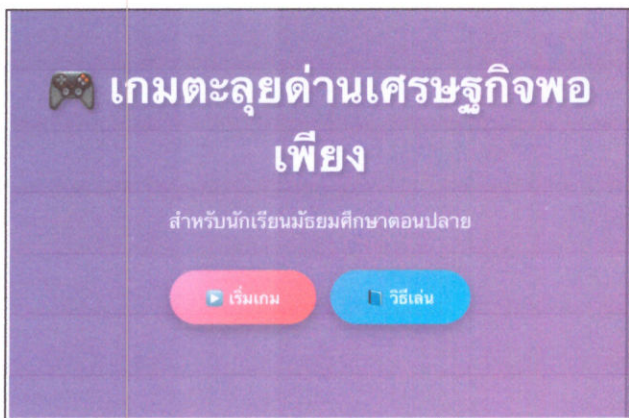
1. นักเรียนบางคนอาจมีปัญหาเรื่องความเร็วของอินเทอร์เน็ตหรืออุปกรณ์สื่อสารที่ไม่รองรับการแสดงผลกราฟิกที่ซับซ้อนในบางช่วง
2. การทำกิจกรรมในบางด่านอาจใช้เวลามากกว่าที่กำหนดไว้ เนื่องจากนักเรียนมีความสนใจและต้องการลองผิดลองถูกในสถานการณ์ต่างๆ ภายในเกม
3. นักเรียนบางส่วนที่ไม่ถนัดการใช้สื่อดิจิทัลอาจใช้เวลาในช่วงแรกในการทำความเข้าใจระบบการเล่น (Navigation) ของเว็บ Canva Site

6. แนวทางการแก้ไข

1. จัดกลุ่มการเรียนรู้: ใช้วิธี "เพื่อนช่วยเพื่อน" โดยให้นักเรียนที่มีความถนัดด้านเทคโนโลยีหรือมีอุปกรณ์ที่พร้อมกว่า เป็นผู้นำกลุ่มในการทำกิจกรรม
2. ปรับปรุงลิงค์และสื่อ: ปรับแต่งไฟล์ใน Canva ให้มีขนาดเล็กลงเพื่อการโหลดที่รวดเร็วขึ้น และจัดทำคู่มือแนะนำวิธีการเล่นสั้นๆ เป็นคลิปวิดีโอหรือ Infographic
3. การบริหารเวลา: เพิ่มการมอบหมายงานในลักษณะกึ่งเกมให้ไปศึกษาล่วงหน้า หรือเปิดโอกาสให้นักเรียนเข้าไปเล่นทบทวนนอกเวลาเรียนได้ทุกที่ทุกเวลาเนื่องจากเป็นสื่อออนไลน์

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://kongkongna.my.canva.site/sufficiency-economy-adventure-game>



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
(นายจักรพันธ์ เต็มภู)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่ 8 มกราคม 2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : ภารกิจกู้วิกฤตวัฏจักรน้ำ

รายวิชา : สังคมศึกษา (ภูมิศาสตร์) รหัสวิชา ส31102

หน่วยการเรียนรู้ : การเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของโลก

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นายสุรชัย ชุ่มน้ำค้าง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

การศึกษาในศตวรรษที่ 21 ได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างมากจากอดีต โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทในกระบวนการเรียนการสอน อย่างไรก็ตาม การเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา(ภูมิศาสตร์) โดยเฉพาะเรื่องวัฏจักรน้ำในระดับมัธยมศึกษา ยังคงประสบปัญหาสำคัญหลายประการ นักเรียนส่วนใหญ่มักพบว่าเนื้อหาเรื่องวัฏจักรน้ำเป็นแนวคิดที่เป็นนามธรรมและยากต่อการทำความเข้าใจ เนื่องจากกระบวนการต่างๆ เช่น การระเหย การควบแน่น และการตกตะกอน เป็นปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่ไม่สามารถมองเห็นหรือสัมผัสได้ง่ายในชีวิตประจำวัน การสอนผ่านตำราเรียนหรือภาพประกอบนิ่งตามแบบดั้งเดิมจึงไม่สามารถสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งหรือดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้อย่างเพียงพอ

นอกจากนี้ การเรียนการสอนแบบบรรยายเดิมๆ ยังทำให้นักเรียนเป็นเพียงผู้รับสารเท่านั้น โดยขาดการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนขาดแรงจูงใจและความกระตือรือร้นในการศึกษาค้นคว้า ครูผู้สอนเองก็ประสบปัญหาในการถ่ายทอดความรู้ให้นักเรียนเข้าใจได้อย่างทั่วถึง และไม่สามารถติดตามความก้าวหน้าหรือความเข้าใจของนักเรียนแต่ละคนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปัญหาเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ที่สามารถแก้ไขข้อจำกัดของวิธีการสอนแบบเดิมได้

จากปัญหาและความท้าทายดังกล่าว จึงเป็นที่มาของการพัฒนานวัตกรรม "เกมการเดินทางของน้องหยดน้ำ" ซึ่งเป็นเกมการศึกษาเชิงโต้ตอบที่ออกแบบมาเพื่อสอนเรื่องวัฏจักรน้ำให้กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา นวัตกรรมนี้นำแนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกม หรือ Gamification มาประยุกต์ใช้ โดยผสมผสานกับหลักการเรียนรู้เชิงรุก หรือ Active Learning เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนาน น่าสนใจ และมีประสิทธิภาพสูง เกมนี้ออกแบบให้นักเรียนได้รับบทเป็นหยดน้ำที่เดินทางผ่านวัฏจักรน้ำทั้งหมด โดยแบ่งเป็น 3 ด้านหลัก ได้แก่ ด้านการระเหย ด้านการควบแน่น และด้านการเกิดฝน ในแต่ละด้านนักเรียน

จะได้พบกับคำถามที่ท้าทายความเข้าใจและต้องเลือกคำตอบที่ถูกต้อง ระบบจะให้ผลตอบกลับทันทีเมื่อนักเรียนตอบคำถาม พร้อมทั้งมีระบบคะแนนที่สะสมได้ตลอดการเล่น

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนระดับประถมศึกษาเข้าใจกระบวนการวัฏจักรน้ำได้อย่างถูกต้องและครบถ้วนทั้ง 3 ขั้นตอน ได้แก่ การระเหย การควบแน่น และการตกตะกอน โดยสามารถอธิบายความสัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างแต่ละขั้นตอนและนำความรู้ไปเชื่อมโยงกับปรากฏการณ์ทางธรรมชาติในชีวิตประจำวันได้

2. เพื่อสร้างเจตคติที่ดี เพิ่มแรงจูงใจ และความสนใจในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ผ่านการเรียนรู้แบบเกมที่สนุกสนานและท้าทาย พร้อมทั้งพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

3. เพื่อสนับสนุนครูในการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ โดยให้ครูมีสื่อการสอนที่ทันสมัยและน่าสนใจ สามารถติดตามและประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละคนได้อย่างเป็นระบบผ่านข้อมูลที่บันทึกอัตโนมัติ พร้อมทั้งสามารถปรับแต่งเนื้อหาให้เหมาะสมกับบริบทของห้องเรียนได้

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อการเรียนรู้ประเภทเกมการศึกษา (Educational Game) ในรูปแบบดิจิทัล (Digital Learning Material) หรือสื่อประสม ที่เน้นการโต้ตอบระหว่างผู้เรียนกับสื่อ

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาเรื่องวัฏจักรน้ำได้ดีขึ้น มีความสนใจในวิชาวิทยาศาสตร์มากขึ้น และพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา ในระดับครู จะช่วยประหยัดเวลาในการสอน มีเครื่องมือติดตามผลการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และสามารถนำแนวคิดนี้ไปประยุกต์ใช้กับเนื้อหาวิชาอื่นๆ ได้ ในระดับระบบการศึกษา นวัตกรรมนี้จะช่วยส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาอย่างสร้างสรรค์ ลดช่องว่างการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ และสนับสนุนการปฏิรูปการศึกษาไทยสู่ยุคดิจิทัล

5. ปัญหาและอุปสรรค

1. ข้อจำกัดด้านอุปกรณ์ซึ่งผู้เรียนบางคนอาจไม่มีสมาร์ตโฟนที่รองรับการเข้าถึงสื่อออนไลน์ได้อย่างเสถียร

2. นักเรียนมีระดับความสามารถและพื้นฐานความรู้ที่แตกต่างกัน ทำให้นักเรียนรู้สึกท้อแท้เมื่อตอบผิดบ่อย นักเรียนเก่งรู้สึกเบื่อเพราะเกมง่ายเกินไป นักเรียนที่ไม่คุ้นเคยกับเทคโนโลยีใช้เวลานานในการปรับตัวและประสบปัญหาด้านการอ่านภาษาไทยหรือความเข้าใจคำถาม

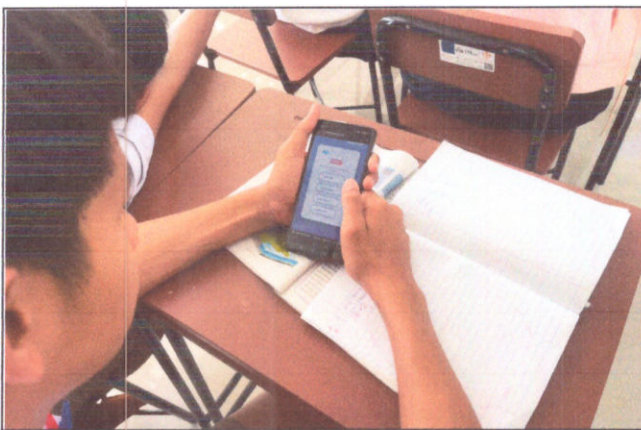
3. นักเรียนมุ่งเน้นการได้คะแนนสูงกว่าความเข้าใจเนื้อหาจริง โดยพยายามเดาคำตอบหรือจดจำคำตอบ รวมถึงการรีบกดตอบโดยไม่อ่านคำอธิบายอย่างละเอียด และรู้สึกซ้ำซากเบื่อหน่ายเมื่อเล่นหลายครั้งจนจำคำถามได้ ส่งผลให้ไม่ได้เรียนรู้อย่างแท้จริง

6. แนวทางการแก้ไข

1. แก้ไขความแตกต่างด้านความสามารถและทักษะ พัฒนาระดับความยากหลายระดับ (ง่าย-กลาง-ยาก) และระบบปรับความยากอัตโนมัติตามความสามารถของผู้เรียน
2. แก้ไขหาพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ไม่เหมาะสม ปรับระบบให้เน้นความก้าวหน้าในการเรียนรู้ ไม่ใช่คะแนนสูง โดยให้รางวัลกับความพยายามและการพัฒนาตนเอง
3. แก้ไขหาผลกระทบต่อสุขภาพและอารมณ์ สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ปลอดภัย ไม่เปิดเผยคะแนน เน้นว่าความผิดพลาดเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ ผสมผสานรูปแบบการเรียนรู้ ใช้เกมร่วมกับการสอนแบบดั้งเดิม กิจกรรมกลุ่ม และการลงมือปฏิบัติจริง

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://jobjobjob1003.my.canva.site/>



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นายสุรชัย ชุ่มน้ำค้าง)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 9 มกราคม 2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์

รายวิชา : ประวัติศาสตร์ 2 รหัสวิชา ส21104

หน่วยการเรียนรู้ : เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นายสมพงษ์ ประเสริฐ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

เนื่องจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ได้ประสบกับปัญหาในการเรียนวิชา ประวัติศาสตร์ ไทย สมัยกรุงสุโขทัย ซึ่งปัญหาหลักๆที่พบในการสำรวจคือ นักเรียนส่วนมากไม่เข้าใจในเนื้อหาของวิชา ประวัติศาสตร์ไทย สมัยกรุงสุโขทัย เพราะประวัติศาสตร์สมัยกรุงสุโขทัย มีการทำสงครามหลายครั้งมาก อาจจะเกือบทั้งสมัยเลยก็ได้มีแต่เรื่องสงครามที่ไทยถูกรุกรานไทยก็ปกป้องดินแดนและมีการกอบกู้ดินแดน กลับคืนมาแล้วยังมีการย้ายราชธานี เลยทำให้นักศึกษายากต่อการจำ ชับซ้อน เลยส่งผลทำให้นักศึกษาเบื่อ วิชาประวัติไปด้วยเพราะการสอนมีแค่บรรยายไม่มีสื่อที่หลากหลายในการสอน

ดังนั้นจึงเล็งเห็นปัญหา ในการเรียนประวัติศาสตร์ สมัยกรุงสุโขทัย ที่ทำให้นักศึกษาไม่เข้าใจ เนื้อหา เนื้อหาเยอะซับซ้อน เราจึงนำโครงงานเรื่อง “นวัตกรรมใหม่ช่วยเด็กไทยให้เข้าใจประวัติศาสตร์ไทย สมัยกรุงสุโขทัย”

เข้ามาช่วย ในการสอนเรื่องประวัติศาสตร์ สมัยกรุงสุโขทัย ในรูปแบบสื่อวัสดุ การใช้การ์ตูน

เพื่อที่จะทำให้นักเรียนได้เข้าใจมากขึ้น โดยการดูภาพยนตร์ประกอบการเรียนที่สอดแทรกเนื้อหา ทำให้นักศึกษาเรียนเข้าใจง่าย สนุกสนาน เพลิดเพลิน เพราะเป็นการใช้สื่อเห็นภาพ เหตุการณ์เสมือนจริง และยังเข้ามาช่วยพัฒนาในการเรียนของนักเรียน ให้มีความเข้าใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งนักเรียนจะสามารถนำเอานวัตกรรม เหล่านี้ ไปต่อยอดในรายวิชาอื่นๆได้ และจะทำให้นักเรียนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ควบคู่ไปกับการพัฒนาทางด้านสติปัญญาทางด้านต่างๆอีกด้วยอย่างไรก็ตามความสำคัญของนวัตกรรมนี้ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่การเป็นสื่อการสอนเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่เป็นกลไกสำคัญในการพัฒนา “ทักษะการรู้ เรื่องประวัติศาสตร์” ซึ่งเป็นสมรรถนะที่จำเป็นในยุคปัจจุบัน เมื่อผู้เรียนสามารถจำแนกและเข้าใจการทำงานของเครื่องมือทางประวัติศาสตร์ผ่านการเล่นเกมจนเกิดความเชี่ยวชาญ จะส่งผลโดยตรงต่อการพัฒนาทักษะ การคิดวิเคราะห์ขั้นสูง และทักษะการแก้ปัญหา

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถระบุชื่อและลักษณะของประวัติศาสตร์ ยุคต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างความสนุกสนานในการเรียนรู้ผ่านกระบวนการเกม (Gamification)

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อการเรียนรู้ประเภทเกมการศึกษา (Educational Game) ในรูปแบบดิจิทัล (Digital Learning Material) หรือสื่อประสม ที่เน้นการโต้ตอบระหว่างผู้เรียนกับสื่อ

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเรื่องยุคทางประวัติศาสตร์สูงขึ้นและสามารถจดจำเนื้อหาได้ในระยะยาว
2. ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจที่รวดเร็วขึ้นผ่านการทำกิจกรรมจับคู่ภายใต้เงื่อนไขที่กำหนด
3. ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนและมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาสังคมศึกษามากขึ้น

5. ปัญหาและอุปสรรค

1. ข้อจำกัดด้านอุปกรณ์ซึ่งผู้เรียนบางคนอาจไม่มีสมาร์ตโฟนที่รองรับการเข้าถึงสื่อออนไลน์ได้อย่างเสถียร
2. ความเสถียรของอินเทอร์เน็ต เนื่องเป็นสื่อที่ใช้งานผ่านระบบ Cloud (Canva/Website) หากสัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่ดีจะทำให้การโหลดเกมล่าช้าหรือสะดุด
3. ระดับความยากง่าย หากระดับความยากของเกมไม่สอดคล้องกับพื้นฐานความรู้ของผู้เรียน อาจทำให้ผู้เรียนที่เรียนช้าเกิดความท้อแท้ได้

6. แนวทางการแก้ไข

1. ครูควรจัดกลุ่มให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน เพื่อให้ผู้ที่มีอุปกรณ์ช่วยเหลือเพื่อนที่ไม่มีอุปกรณ์ หรือใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในห้องปฏิบัติการ
2. ควรมีการพัฒนาสื่อในรูปแบบที่สามารถดาวน์โหลดมาใช้งานโดยไม่ต้องพึ่งพาอินเทอร์เน็ตตลอดเวลา หรือทำเป็นสื่อทำมือควบคู่ไปด้วย
3. มีการเพิ่มระดับความยากจากง่ายไปหายาก และมีคำใบ้หรือคำอธิบายเพิ่มเติมเมื่อผู้เรียนตอบผิด เพื่อเป็นการเสริมแรงและให้ความรู้ในทันที

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม :

<https://www.canva.com/design/DAGyN6dSCOI/6nDg3hd92A3VmYRmzOq7vg/edit?ui=eyJEljp7I>

lAiOnsiQil6ZmFsc2V9fX0



ลงชื่อ  ผู้รายงาน

(นายสมพงษ์ ประเสริฐ)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 9 มกราคม 2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมค้นหาโบราณวัตถุในเมืองอินเดีย

รายวิชา : ประวัติศาสตร์ รหัสวิชา 23104

หน่วยการเรียนรู้ : ภูมิภาคของโลกกับพัฒนาการทางประวัติศาสตร์

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวจารุวรรณ อุการจันทร์โรจน์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

Canva ถือได้ว่าเป็นแพลตฟอร์มการออกแบบที่สามารถสร้างสื่อนำเสนอได้หลากหลายรูปแบบ ทั้งนี้ Canva ได้มีการพัฒนาฟีเจอร์ในการสร้างสื่อการสอน ใบงาน ใบกิจกรรม แบบวัด แอนิเมชัน สื่อประชาสัมพันธ์ โมเดล และนวัตกรรมที่ขับเคลื่อนด้วยระบบ AI ที่เรียนรู้เนื้อหาชิ้นงาน สร้าง จัดเรียง ตัดต่อและเขียนเนื้อหาได้อีกด้วย ดังนั้นในรายวิชาประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หน่วยการเรียนรู้ภูมิภาคของโลกกับพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ โดยมีการสร้างเกมค้นหาโบราณวัตถุในเมืองอินเดีย โดยใช้ Canva AI เพื่อใช้เป็นสื่อการจัดการเรียนรู้ ดินแดนในภูมิภาคต่างๆ ของโลกมีประวัติศาสตร์ความเป็นมาและพัฒนาการที่แตกต่างกันไป ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับเงื่อนไขทางภูมิศาสตร์และประวัติศาสตร์ ตลอดจนพัฒนาการด้านต่างๆ ทั้งด้านการเมืองการปกครอง เศรษฐกิจ สังคม และศิลปวัฒนธรรมในแต่ละแห่ง การเรียนรู้ภูมิหลังและพัฒนาการด้านต่างๆ ในแต่ละภูมิภาคของโลก จะทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจในความสืบเนื่องของอารยธรรมจากอดีตถึงปัจจุบันได้กระจ่างชัดมากยิ่งขึ้น

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. นักเรียนมีความรู้ทางประวัติศาสตร์ ที่ได้ใช้สื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมค้นหาโบราณวัตถุในเมืองอินเดีย จาก Canva AI
2. นักเรียนมีทักษะและการปฏิบัติทางประวัติศาสตร์ ที่ได้ใช้สื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมค้นหาโบราณวัตถุในเมืองอินเดีย จาก Canva AI
3. นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ เจตคติ คุณธรรม จริยธรรม.ทางประวัติศาสตร์ ที่ได้ใช้สื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมค้นหาโบราณวัตถุในเมืองอินเดีย จาก Canva AI

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

เกมค้นหาโบราณวัตถุในเมืองอินเดีย จาก Canva AI

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. ได้นวัตกรรม Canva AI เรื่องเกมค้นหาโบราณวัตถุในเมืองอินเดีย ในรายวิชาประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพ
2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม Canva AI เรื่องเกมค้นหาโบราณวัตถุในเมืองอินเดีย ในรายวิชาประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
3. เป็นแนวทางในการพัฒนาเทคนิคการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม Canva AI ที่เหมาะสมสำหรับเรื่องอื่นๆ และวิชาอื่นๆ ต่อไป

5. ปัญหาและอุปสรรค

- 1.นักเรียนบางคนไม่มีโทรศัพท์มือถือ ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน
- 2.นักเรียนบางคนไม่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ต ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

6. แนวทางการแก้ไข

- 1.นักเรียนสามารถยืมโทรศัพท์มือถือเพื่อนในห้องเรียน นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้
- 2.นักเรียนสามารถขอสัญญาณอินเทอร์เน็ตเพื่อนในห้องเรียน นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม :

https://www.canva.com/design/DAGyMCUO2IM/U9XvLEFJa1BbOkrpl_NxRA/edit?utm_content=DAGyMCUO2IM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton



ลงชื่อ..........ผู้รายงาน
 (นางสาวจรรุวรรณ อุปการจันทร์โรจน์)
 ตำแหน่ง ครูผู้ช่วยโรงเรียนลาดยาววิทยาคม
 วันที่ 23 / ธันวาคม / 2568



รายงานการใช้สื่อ

กลุ่มสาระการเรียนรู้
ศิลปะ

สื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน ปีการศึกษา 2568

แยกตามกลุ่มสาระการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ที่	ชื่อ - นามสกุล	เรื่อง	Link
1	นางสาวณัฐปภัสร ศรีตะลหุทัย	เกมจับคู่เครื่องดนตรีไทย	https://www.canva.com/design/DAGyMNI_ynw/PQsB8Bs2DbXpva4_fNTE4A/view?utm_content=DAGyMNI_ynw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h6436ade678
2	นายนิรัตน์ พิงพา	เกมทายประเภทเครื่องดนตรีสากล	https://artmusic-lw.my.canva.site/
3	นายอภิรักษ์ กัลพันธุ์	เกมสจับคู่เครื่องดนตรีสากล	https://musiclatyao-portfolio.my.canva.site/bx0sxtbd2beqnch
4	นางสาวภารดี เกิดวาระ	เกมสเรียนรู้โน้ตขิม	https://bellick.my.canva.site/notegame
5	นางสาวนวนลนา นาคพุ่ม	เกมระบำมาตรฐาน	https://nualnala.my.canva.site/bym3w5nec214gess
6	นายกิตติพงษ์ คงโต	ai canva by krukit	https://www.canva.com/design/DAG8VBwcy-l/1eFvoijnlTQCukZuY60fPw/edit
7	นางสาวณัฐวดี สายสุวรรณ	เกมสเขาวงกตนาฏยศัพท์	https://www.canva.com/design/DAGyMFANcLY/293FcxM3s6ofD7v3xpa0GA/view?utm_content=DAGyMFANcLY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=hcf0e3a8ca0
8	นายภาคย์ ทองขาว	เกมวงจรัส	https://pakthongkao.my.canva.site/untitled-app
9	นางสาวดุริยา พุमानนท์	เกมจับคู่เครื่องดนตรีสากล	https://xn--12caiapd1gi9af9e2ae3a7dk9b2d4a2d9a4b7ki3rud.my.canva.site/

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมจับคู่เครื่องดนตรีไทย
รายวิชา : ศิลปศึกษา (ดนตรีไทย) รหัสวิชา ศ31102
หน่วยการเรียนรู้ : ประเภทเครื่องดนตรีไทย
ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 4/1 - 4/8 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568
ผู้จัดทำ : นางสาวณัฐปภัสร ศรีตะสฤทัย
กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ในปัจจุบันกระบวนการเรียนการสอน และการจัดการเรียนรู้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยวิธีการที่หลากหลาย ซึ่งเกมถือว่าเป็นสื่อนวัตกรรมประเภทหนึ่ง ส่งเสริมการเรียนรู้ พัฒนาสติปัญญาและทักษะต่าง ๆ ผ่านการเล่น โดนเน้นการกระตุ้นการสังเกต จำแนก คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา ฝึกการทำงานร่วมกัน และสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้ผู้เรียนสนุก มีส่วนร่วม และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริงมากกว่าการสอนแบบเดิม ๆ

ด้วยเหตุดังกล่าวนี้ ผู้สอนจึงมีความสนใจในการสร้างสื่อนวัตกรรมเกม เรื่อง “จับคู่เครื่องดนตรีไทย”

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

- 2.1 เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจ การแบ่งประเภทเครื่องดนตรีไทย
- 2.2 เพื่อให้นักเรียนรู้จักเครื่องดนตรีไทยและเครื่องดนตรีพื้นบ้าน

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อนวัตกรรมประเภทเกมการเรียนรู้

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

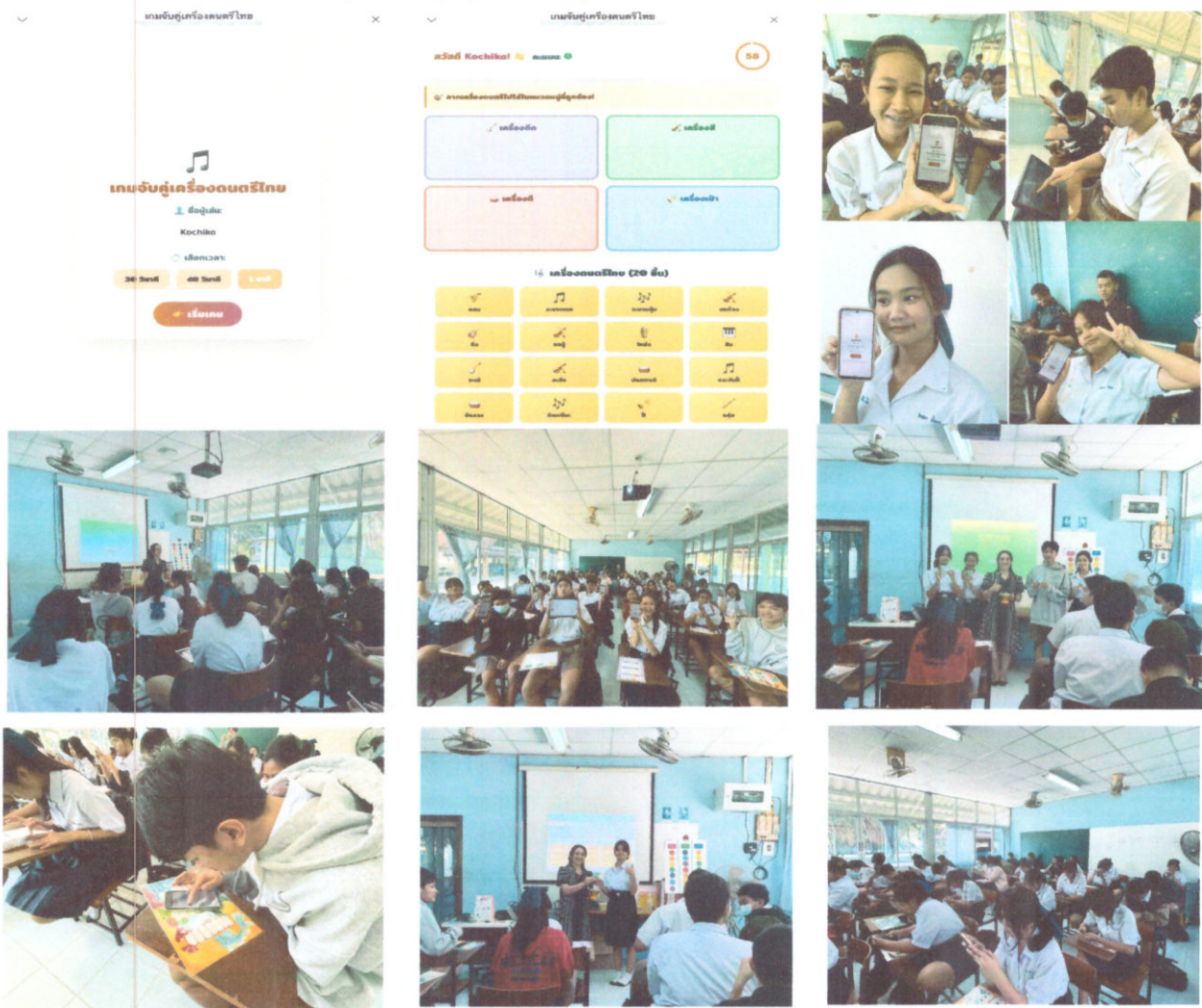
นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ และสามารถแบ่งกลุ่มประเภทเครื่องดนตรีไทย ดีด สี ตี เป่า ได้อย่างถูกต้อง มีการพัฒนาสติปัญญาและทักษะต่าง ๆ ผ่านการเล่นเกม ฝึกทักษะการสังเกต การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือและตา มีสมาธิ เรียนรู้อย่างสนุกสนาน ตื่นเต้น และมีความสุข

5. ปัญหาและอุปสรรค

6. แนวทางการแก้ไข

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://natpaphat11.my.canva.site/>



ลงชื่อ  ผู้รายงาน
(นางสาวณัฐปภัสร ศรีตะลหฤทัย)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่ 8 มกราคม 2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมทายประเภทเครื่องดนตรีสากล

รายวิชา ศิลปศึกษา4 รหัสวิชา : ศ 22102

หน่วยการเรียนรู้ : ประเภทเครื่องดนตรี

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นายนิรรัตน์ พึ่งพา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

เป็นพื้นฐานของการจัดวงดนตรี: การจะสร้างวงโยธวาทิต วงคอมโบ หรือวงออร์เคสตรา จำเป็นต้องรู้ว่าเครื่องดนตรีแต่ละประเภททำหน้าที่อะไร (เช่น เครื่องลมทองเหลืองให้ความหนักแน่น เครื่องสายให้ความอ่อนหวาน)

ความเข้าใจที่เป็นสากล: ดนตรีสากลคือภาษาสากล การรู้จักเครื่องดนตรีเหล่านี้ช่วยให้เราสื่อสารและทำความเข้าใจวัฒนธรรมดนตรีของชาติต่างๆ ได้ทั่วโลก

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจประเภทเครื่องดนตรีสากลได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนแยกจำแนกประเภทเครื่องดนตรีสากลได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

เกมคำถามออนไลน์

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจประเภทเครื่องดนตรีสากล
2. นักเรียนแยกจำแนกประเภทเครื่องดนตรีสากลได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

5. ปัญหาและอุปสรรค

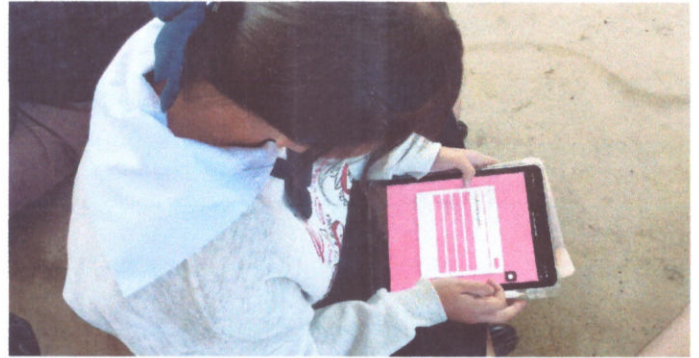
คำถามยังมีจำนวนข้อน้อยไป

6. แนวทางการแก้ไข

เพิ่มจำนวนข้อให้มากขึ้นและเพิ่มจำนวนเครื่องดนตรีสากล

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://artmusic-lw.my.canva.site/>



10:52	
เกมทายประเภทเครื่องดนตรี	
https://artmusic-lw.my.canva.site/	
ด.ช. พงศกร เจริญนสิน	
8/8	
ด.ช. อัครพล สุขสวัสดิ์	
8/8	
4. ด.ญ. ชวัญข้าว ราณี	100%
8/8	8/8
5. สุภาพร ขาญอัญกรรม	100%
8/8	8/8
6. กุบดินทร์	88%
8/8	7/8
7. Praewa	88%
8/8	7/8
8. เพร่ม	88%
8/8	7/8
9. ด.ช. อัครพล รอดจันทร์	88%
8/8	7/8

ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นายนิรัตน์ พิงพา)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 8 /มกราคม /2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมสัจจับคู่เครื่องดนตรีสากล

รายวิชา : ศิลปศึกษา (ดนตรีสากล) รหัสวิชา ศ32102

หน่วยการเรียนรู้ : ประเภทเครื่องดนตรีและวงดนตรี

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นายอภิรักษ์ กัลพันธุ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาดนตรีสากล รหัสวิชา ศ32102 ปัญหาที่พบส่วนใหญ่คือ ภาพประกอบในตำราไม่ชัดเจน หรือไม่ดึงดูดใจเท่าที่ควร ทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจในการจดจำ รายละเอียดของเครื่องดนตรีที่มีความซับซ้อน

ผู้จัดทำจึงได้นำเทคโนโลยีสมัยใหม่อย่าง Canva ที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี AI (Artificial Intelligence) มาใช้ในการสร้างสรรค์สื่อการสอน โดยใช้ AI ในการสร้างภาพจำลองเครื่องดนตรีที่มีความสมจริงและสวยงาม รวมถึงการออกแบบองค์ประกอบศิลป์ที่น่าสนใจ เพื่อสร้าง "เกมจับคู่เครื่องดนตรี" ในรูปแบบ Interactive ที่ทันสมัย ช่วยเปลี่ยนการเรียนรู้แบบเดิมให้เป็นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่สอดคล้องกับทักษะดิจิทัลของนักเรียนในศตวรรษที่ 21

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AI ในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ดนตรีสากลให้มีความน่าสนใจและทันสมัย
2. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถจดจำและจำแนกประเภทเครื่องดนตรีสากลผ่านภาพลักษณ์ที่สร้างโดย AI ได้อย่างถูกต้อง
3. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและมีส่วนร่วมในการเรียนผ่านสื่อประสม (Multimedia)

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อการเรียนรู้ประเภทดิจิทัลและเกมเพื่อการศึกษา (Educational Game) ที่ผลิตโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Canva และระบบปัญญาประดิษฐ์ (Magic Media AI) ในการสร้างสื่อประสม (Multimedia) ที่เน้นการโต้ตอบระหว่างผู้เรียนและเนื้อหา

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. ผู้เรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัดผ่านการใช้สื่อที่ทันสมัย
2. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบและแยกแยะประเภทของเครื่องดนตรีสากลได้ถูกต้องตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในหลักสูตร
3. ครูผู้สอนมีนวัตกรรมที่ยืดหยุ่น สามารถนำไปปรับใช้กับการสอนทั้งในรูปแบบปกติและรูปแบบออนไลน์ได้ตามความเหมาะสม

5. ปัญหาและอุปสรรค

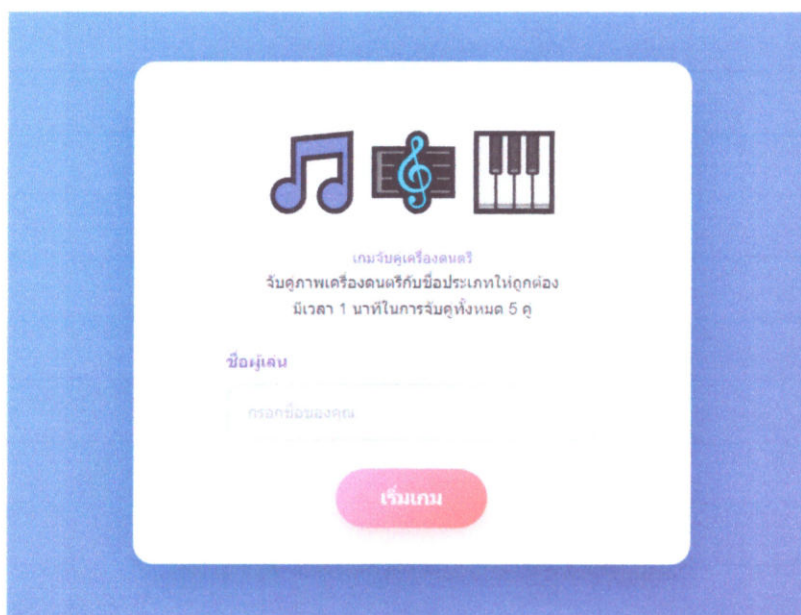
การประมวลผลภาพเครื่องดนตรีบางชนิดด้วยปัญญาประดิษฐ์ (AI) อาจมีรายละเอียดของส่วนประกอบเครื่องดนตรีบางจุดที่ไม่สมบูรณ์ตามหลักวิชาการดนตรี 100% ในการใช้งานระยะแรก รวมถึงความพร้อมของอุปกรณ์ดิจิทัลและสัญญาณอินเทอร์เน็ตของนักเรียนบางส่วนอาจมีข้อจำกัด

6. แนวทางการแก้ไข

ผู้จัดทำดำเนินการตรวจสอบความถูกต้องของภาพที่สร้างจาก AI และทำการปรับแต่งภาพ (Manual Edit) ให้ถูกต้องตามหลักวิชาการก่อนนำไปใช้จริง พร้อมทั้งจัดทำสื่อในรูปแบบไฟล์เอกสาร (PDF) เพื่อให้ นักเรียนสามารถเข้าถึงได้แม้ในสถานะที่มีข้อจำกัดด้านอินเทอร์เน็ต

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://musiclatyao-portfolio.my.canva.site/bx0sxgtbd2beqnch>





ลงชื่อ  ผู้รายงาน
(นายอภิรักษ์ กัลพันธุ์)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่ 22 ธันวาคม 2568

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : ..เกมส์เรียนรู้โน้ตขิม..

รายวิชา : ..ศิลปศึกษา.. รหัสวิชา ...ศ21102....

หน่วยการเรียนรู้ : ...1...วงดนตรีและบทเพลง.....

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ ...1..... ภาคเรียนที่2..... ปีการศึกษา ...2568.....

ผู้จัดทำ : ...นางสาวภาณี เกิดวาระ.....

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ...ศิลปะ.....

..

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

เสียงดนตรีเป็นเสียงที่มนุษย์ปรุงแต่งขึ้นตามความรู้สึกผ่านการขับร้อง หรือเรียบเรียงผ่านเครื่องดนตรี แบ่งออกเป็น 3 ลักษณะคือ เสียงดัง - ค่อย เสียงทุ้ม - แหลม และสีส่นของเสียง โดยเสียงของดนตรีต้องคำนึงถึงระดับสูง ต่ำของเสียง และคุณภาพของเสียง ดนตรีจึงต้องอาศัยหลักการดังกล่าว เพื่อผลิตเสียงดนตรี เพื่อให้เสียงดนตรีมีรูปแบบจัดเรียงเสียงให้มีความสอดคล้อง สำหรับดนตรีไทย เสียงที่ออกมาเป็นเสียงดนตรีย่อมต้องออกมาจากรูปแบบของดนตรีไทย ที่ใช้พื้นฐานของระบบเสียง 7 เสียงเท่านี้เป็นพื้นฐาน

การเรียนดนตรีไทยนอกจากการฝึกปฏิบัติแล้ว เรื่องโน้ตเป็นสิ่งสำคัญที่นักดนตรีควรเรียนรู้เกี่ยวกับโน้ตไทยที่เป็นองค์ประกอบ ที่ทำให้เกิดเป็น บทเพลง และเป็นสื่อสำคัญที่สามารถถ่ายทอดหรือเป็นตัวแทนของการปฏิบัติ

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนโน้ตดนตรีไทยได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงโน้ตเพลงไทยได้อย่างถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถบันทึกโน้ตเพลงไทยได้อย่างถูกต้อง

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

เกมส์เรียนรู้โน้ตขิม

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนสามารถเขียนโน้ตดนตรีไทยได้อย่างถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงโน้ตเพลงไทยได้อย่างถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถบันทึกโน้ตเพลงไทยได้อย่างถูกต้อง

5. ปัญหาและอุปสรรค

นักเรียนบางคนไม่มีโทรศัพท์ และไม่ได้นำโทรศัพท์มาใช้ที่โรงเรียนจึงไม่สามารถทำกิจกรรมเกมส์เรียนรู้โน้ตชิมร่วมกับเพื่อนในห้องเรียนได้

6. แนวทางการแก้ไข

ครูแก้ไขปัญหาโดยการอนุญาตให้นักเรียนยืมโทรศัพท์และแท็บเล็ตครูใช้

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : ...เกมส์เรียนรู้โน้ตชิม...



ลงชื่อ.....^{นพ} ^{ศิรินทร์}.....ผู้รายงาน

(นางสาวภารดี เกิดวาระ)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 8 / มกราคม / 2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมระบำมาตรฐาน

รายวิชา : ศิลปศึกษา (นาฏศิลป์) รหัสวิชา 33101

หน่วยการเรียนรู้ : ระบำ รำ ฟ้อน

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2569

ผู้จัดทำ : นางสาวนวลลา นาคพุด

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

การจัดการเรียนการสอนรายวิชาศิลปศึกษา (นาฏศิลป์) ในหน่วยการเรียนรู้เรื่อง ระบำ รำ ฟ้อน เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา ความหมาย ลักษณะ และองค์ประกอบของระบำมาตรฐาน ควบคู่กับการฝึกปฏิบัติทำรำ อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่าผู้เรียนบางส่วนยังขาดความสนใจในการเรียนรู้ด้านประวัติความเป็นมา และไม่สามารถจดจำข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับระบำมาตรฐานได้อย่างถูกต้องและครบถ้วน

ผู้จัดทำจึงได้พัฒนาสื่อและนวัตกรรม “เกมระบำมาตรฐาน” ซึ่งเป็นเกมที่มุ่งเน้นการเรียนรู้ด้านการจดจำประวัติความเป็นมาและข้อมูลสำคัญของระบำมาตรฐาน ผ่านกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและท้าทาย ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดจำประวัติความเป็นมาและสาระสำคัญของระบำมาตรฐานได้ดียิ่งขึ้น อันจะเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะด้านนาฏศิลป์ต่อไปอย่างมีประสิทธิภาพ

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับระบำมาตรฐานได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์
3. เพื่อพัฒนาทักษะการคิด การทำงานร่วมกัน และการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเกม

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

เป็นสื่อการเรียนรู้ประเภทเกมการศึกษา (Educational Game) ที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนรายวิชานาฏศิลป์ เรื่องระบำมาตรฐาน โดยสามารถใช้ในรูปแบบกิจกรรมกลุ่มหรือกิจกรรมในชั้นเรียน

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับระบำมาตรฐานเพิ่มมากขึ้น
2. ผู้เรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น

3. ผู้เรียนสามารถจดจำท่ารำและนำไปปฏิบัติได้อย่างถูกต้องและมั่นใจ

5. ปัญหาและอุปสรรค

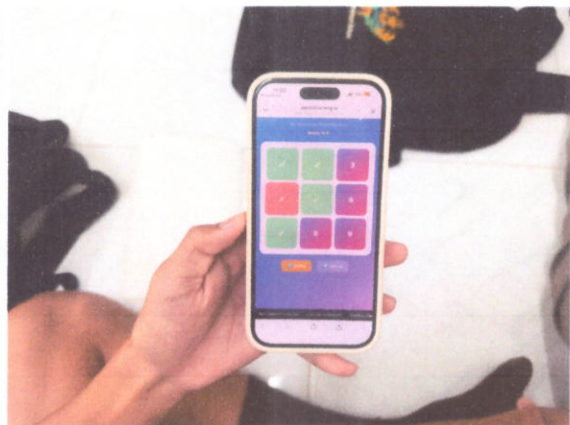
ผู้เรียนบางคนยังไม่กล้าแสดงออกและขาดความมั่นใจในการร่วมกิจกรรม รวมทั้งข้อจำกัดด้านเวลาในการจัดกิจกรรมเกมให้ครบถ้วนตามแผนการสอน

6. แนวทางการแก้ไข

ผู้สอนควรสร้างบรรยากาศที่เป็นกันเอง ส่งเสริมและให้กำลังใจผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งปรับรูปแบบกิจกรรมเกมให้เหมาะสมกับเวลาและจำนวนผู้เรียน เพื่อให้ทุกคนมีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมอย่างทั่วถึง

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://nualnala.my.canva.site/bym3w5nec214gess>



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นางสาวนวลนลา นาคพุดม)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 8 /ม.ค./2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม :ai canva กับการออกแบบโฆษณา.....

รายวิชา :ศิลปศึกษา 4 รหัสวิชาศ30202.....

หน่วยการเรียนรู้ :การออกแบบโฆษณา.....

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ ...6..... ภาคเรียนที่2... ปีการศึกษา ...2568...

ผู้จัดทำ :นายกิตติพงษ์ คงโต.....

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ.....

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ในการเรียนรู้เรื่องการออกแบบ แนวคิดการออกแบบโฆษณาควรเริ่มจากการดึงดูดความสนใจของผู้ชมให้ได้ในช่วงเวลาอันสั้น ด้วยภาพหรือข้อความที่โดดเด่น ชัดเจน และสื่อสารตรงประเด็น โฆษณาที่ดีต้องเข้าใจปัญหาและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย แล้วนำเสนอสินค้าหรือบริการในฐานะตัวช่วยแก้ปัญหา ไม่ใช่เพียงการบอกขาย โดยใช้สี ฟอนต์ และองค์ประกอบภาพที่สอดคล้องกับบุคลิกของแบรนด์ เพื่อสร้างการจดจำและความน่าเชื่อถือ

ในด้านเนื้อหา ควรใช้ข้อความที่กระชับ อ่านง่าย และมีจุดโฟกัสชัดเจน ไม่ใส่รายละเอียดมากเกินไปจนทำให้สับสน การออกแบบควรสร้างอารมณ์ร่วมให้ผู้ชมรู้สึกเชื่อมโยงกับแบรนด์ และปิดท้ายด้วยคำเชิญชวนให้ลงมือทำ (Call to Action) ที่ชัดเจน เพื่อกระตุ้นให้เกิดการตัดสินใจและนำไปสู่ผลลัพธ์ทางการตลาดที่ต้องการ

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องการออกแบบโฆษณา
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำaiมาประยุกต์ใช้ได้อย่างถูกต้อง

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

แอปcnava ai

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องการออกแบบโฆษณา
2. นักเรียนสามารถนำaiมาประยุกต์ใช้ได้อย่างถูกต้อง

5. ปัญหาและอุปสรรค

นักเรียนบางคนไม่สามารถเข้าใช้อินเทอร์เน็ตได้

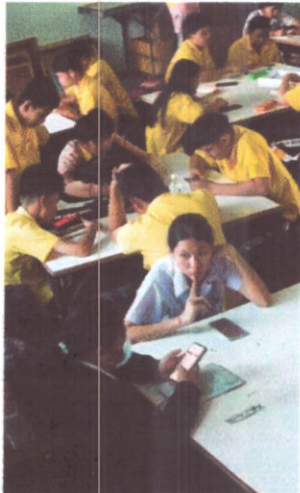
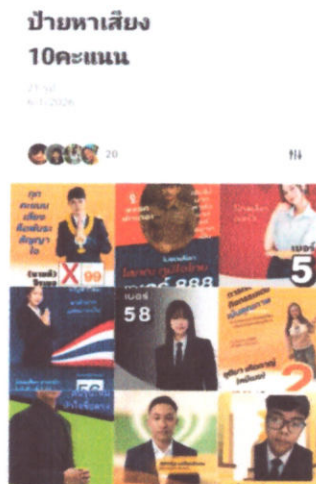
6. แนวทางการแก้ไข

เพิ่มชื่อ Hotspot ของครูให้นักเรียนใช้

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม [https://www.canva.com/brand/join?token=mOiwdyy1t1COFI7-](https://www.canva.com/brand/join?token=mOiwdyy1t1COFI7-lPrFuQ&brandingVariant=edu&referrer=team-invite)

lPrFuQ&brandingVariant=edu&referrer=team-invite



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นายกิตติพงษ์ คงโต)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่....24....../..ธันวาคม../...2568...

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมสืเซววงกตนาฏยศัพท์

รายวิชา : ศึลปะพื้นฐาน(นาฏศึลปะ)

รหัสวิชา ศ21102

หน่วยการเรยนรู้ : นาฏยศัพท์

ชั้น: มัธยมศึษาปีที่ 1 ภาคเรยนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวณัฐดี สายสุวรรณ

กลุ่มสาระการเรยนรู้ ศึลปะ

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึษามัธยมศึษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสาคัญของนวัตกรรม

จากสภาพปัจจุบันที่เทคโนโลยีเป็นส่วนสาคัญในการจัดการเรยนการสอน โดยครูผู้สอนจะต้องจัดกิจกรรมการเรยนรู้ ใหมีความหลากหลาย เหมาะสม สอดคล้องกับวัย ความตองการ ศักยภาพของนักเรียน และความพรอมของนักเรียนและผู้ปกครองแต่ละคน นักเรียนมีความสุขในการเรยนรู้ ครูผู้สอนต้องจัดการเรยนรู้ที่เน้นการเรยนรู้จากการปฏิบัติ การเรยนรู้ด้วยตนเอง และครูผู้สอนจะต้องเรยนรู้และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีต่างๆ มาช่วยใหการจัดการเรยนการสอนให้น่าสนใจ หลากหลาย ไม่จำเจและลดภาระงานของนักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับที่โรงเรียนลาดยาววิทยาคมจัดโครงการอบรมการพัฒนาสื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรยนรู้ด้วย Canva AI ข้าพเจ้าจึงสร้างเกมสืเซววงกตออนไลน์ ด้วย Canva AI เรื่อง นาฏยศัพท์ เนื่องจากนักเรียนเปื้อกับการเขียนแบบฝึกหัดในสมุดหรือใบงาน โดยเกมสืเซววงกตออนไลน์นี้นักเรียนสามารถเข้ามาทำออนไลน์ได้โดย ไม่ต้องพิมพ์เป็นกระดาษออกมา อีกทั้งยังสามารถตรวจคะแนนหรือส่งคำตอบให้ครูผ่านทางอีเมล ทำให้นักเรยนรู้คะแนนได้ทันทีหลังทำ รูปแบบใบงานค่อนข้างเข้าใจง่าย อีกทั้งมีสีส่นสวยงามแปลกตา สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้ดีอีกด้วย

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อศึษาความก้าวหน้าของผลสัมฤทธิ์ทางการเรยน เรื่อง นาฏยศัพท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึษาปีที่ 1/9 หลังใช้เกมสืจับคู่ออนไลน์
2. เพื่อให้นักเรยนชั้นมัธยมศึษาปีที่ 1/9 สามารถเล่นเกมสืเซววงกต เรื่อง นาฏยศัพท์ ได้คะแนนร้อยละ 70 ขึ้นไป
3. เพื่อศึษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึษาปีที่ 1/9 ที่มีต่อเกมสืเซววงกต เรื่อง นาฏยศัพท์
4. เพื่อบรรยายการอบรมโครงการอบรมการพัฒนาสื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรยนรู้ ด้วย Canva AI

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน (Canva AI)

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/9 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง นาฏยศัพท์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/9 สามารถเล่นเกมส่เขาวงกตออนไลน์ เรื่อง นาฏยศัพท์ ได้คะแนนร้อยละ 70 ขึ้นไป
3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/9 ร้อยละ 100 มีความสนใจและชอบการเล่นเกมส่เขาวงกต เรื่อง นาฏยศัพท์ เนื่องจากเกมส่สนุก เข้าใจง่าย สีสันสวยงาม และนักเรียนสามารถทำในสมาร์โฟนได้เลย
4. ครูผู้สอนสามารถจัดทำรายงานการอบรมโครงการอบรมการพัฒนาสื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ ด้วย Canva AI และสามารถนำไปเผยแพร่และเป็นตัวอย่างให้กับเพื่อนครูและผู้สนใจได้

5. ปัญหาและอุปสรรค

-

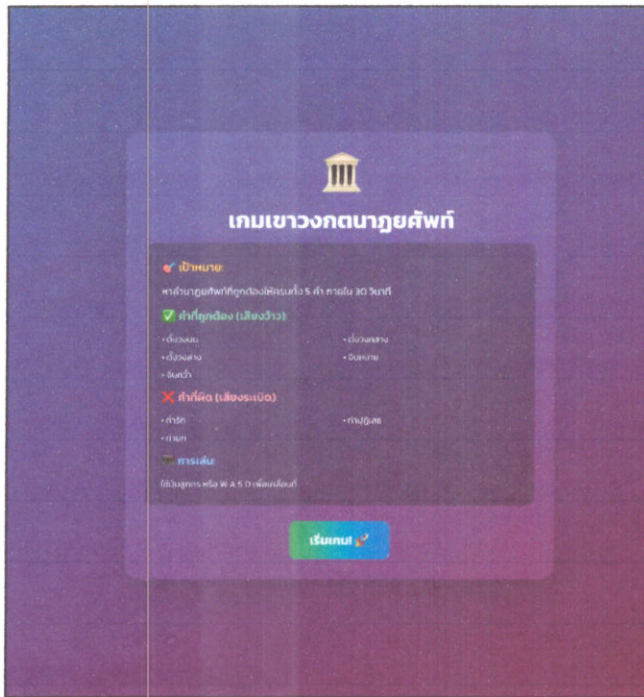
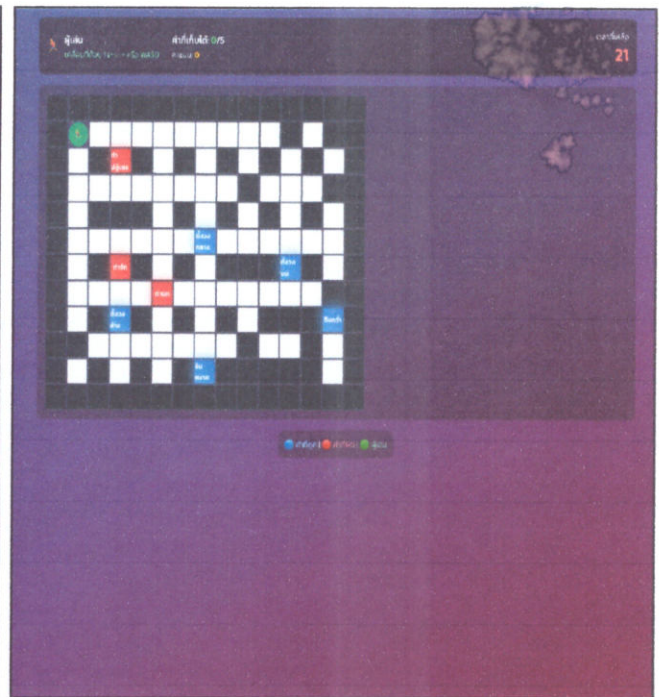
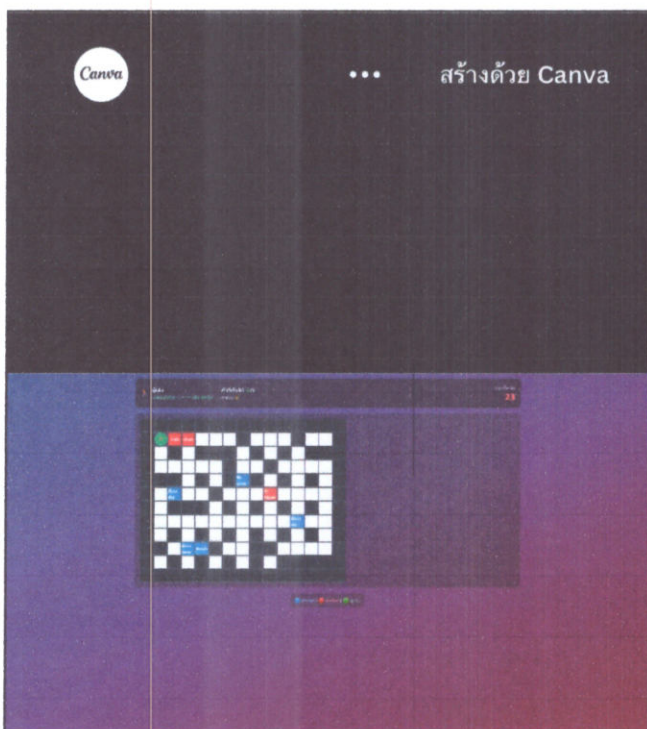
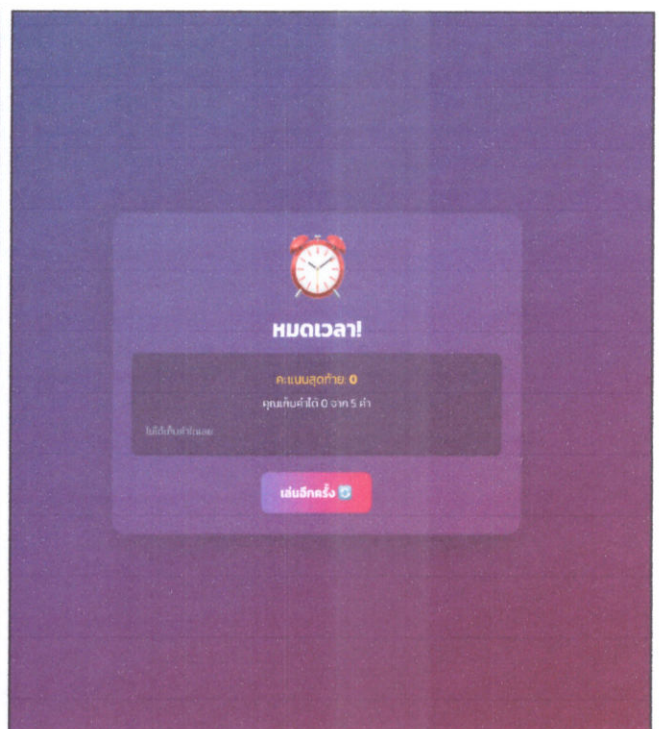
6. แนวทางการแก้ไข

-

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม :

https://www.canva.com/design/DAGyMFANcLY/293FcXM3s6ofD7v3xpa0GA/view?utm_content=DAGyMFANcLY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniqueLinks&utlId=hcf0e3a8ca0



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
 (นางสาวณัฐวดี สายสุวรรณ)
 ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
 วันที่ 9 /มกราคม /2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม :เกมวงจรัส.....

รายวิชา :ศิลปศึกษา 4 รหัสวิชาศ22102.....

หน่วยการเรียนรู้ :รูปแบบทัศนธาตุและแนวคิดในงานทัศนศิลป์.....

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ ...2..... ภาคเรียนที่2... ปีการศึกษา ...2568...

ผู้จัดทำ :นายภาคย์ ทองขาว.....

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ.....

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ในการเรียนรู้เรื่องวงจรัส การผสมสีแต่ละชั้น นั้นนักเรียนจะต้องใช้การจดจำ สีต่างๆ ที่อยู่ในวงจรัส ซึ่งนักเรียนไม่สามารถจำได้ทั้งหมด จึงเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียนเรื่องวงจรัส ดังนั้น เกมจึงเป็นสื่อที่นำเข้ามาใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งจะทำให้นักเรียนเกิดความสนใจมากขึ้น ด้วยเกมจะมีความตื่นเต้นเร้าใจ มีระบบให้คะแนน มีการจัดอันดับ มีรูปแบบและสีสันทำให้นักเรียนสนใจมากยิ่งขึ้น

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องวงจรัสมากขึ้น
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถผสมสีแต่ละชั้นได้อย่างถูกต้อง

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

เกมตอบคำถาม

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนเข้าใจเรื่องวงจรัสดีขึ้น
2. นักเรียนสามารถผสมสีแต่ละชั้นได้อย่างถูกต้อง

5. ปัญหาและอุปสรรค

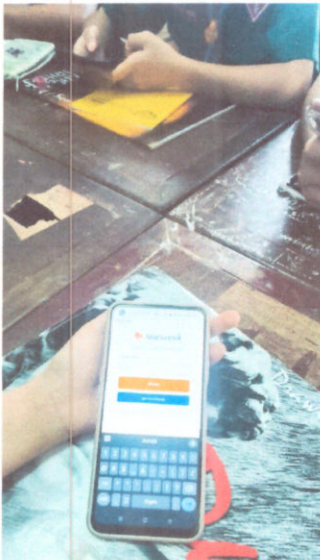
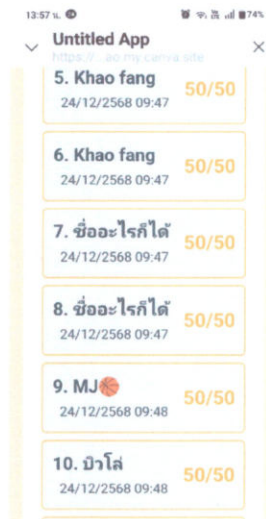
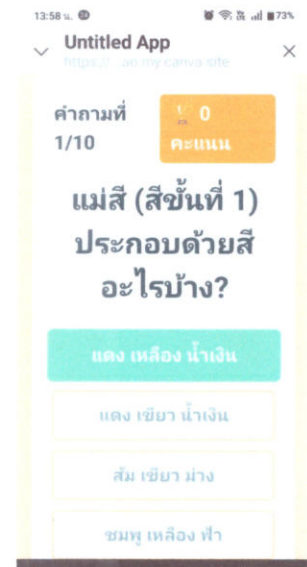
ตัวเกม ยังมีคำถามที่น้อยเกินไป

6. แนวทางการแก้ไข

เพิ่มคำถามให้ครอบคลุมเนื้อหามากขึ้น

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://pakthongkao.my.canva.site/untitled-app>



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
(นายภาคย์ ทองขาว)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่...24.../...ธันวาคม.../...2568...

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมจับคู่เครื่องดนตรีสากล

รายวิชา : ศิลปศึกษา

รหัสวิชา ศ23102

หน่วยการเรียนรู้ : 2 เรื่อง การแสดงออกและการรวมวง

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวศุริยา พุमानนท์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

การเรียนรู้เกี่ยวกับเครื่องดนตรีสากลเป็นพื้นฐานสำคัญในวิชาดนตรี แต่ผู้เรียนมักประสบปัญหาในการจดจำชื่อ ลักษณะ และการจัดหมวดหมู่ของเครื่องดนตรีที่หลากหลาย (เช่น เครื่องสาย, เครื่องเป่า) วิธีการเรียนการสอนแบบบรรยายหรือการใช้ภาพนิ่งเพียงอย่างเดียวอาจไม่เพียงพอต่อการสร้างความรู้ที่การใช้หลักการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Learning) และการเปลี่ยนบทเรียนให้เป็นเกม (Gamification) จึงเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการเพิ่มความสนใจและความสามารถในการจดจำ

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถ ระบุความสัมพันธ์ ระหว่างชื่อเครื่องดนตรีสากล กับประเภทเครื่องดนตรีสากล (เช่น เครื่องสาย, เครื่องเป่าทองเหลือง) ได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียน พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และ ทักษะการตัดสินใจ อย่างรวดเร็วในการจัดกลุ่มข้อมูลให้สอดคล้องกันภายใต้เงื่อนไขและเวลาที่กำหนด
3. เพื่อให้นักเรียน เกิดความสนุกสนาน และ ความกระตือรือร้น ในการเรียนวิชาดนตรี และส่งเสริมให้เกิดการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

- เกมจับคู่เก็บคะแนน

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนแสดงผลสัมฤทธิ์ด้านความรู้ในการจัดหมวดหมู่เครื่องดนตรีที่สูงขึ้น และความผิดพลาดในการจำแนกประเภทลดลง
2. นักเรียนสามารถถ่ายโอนความรู้จากการจำแนกประเภทในเกมไปประยุกต์ใช้ในการทำแบบฝึกหัดหรือการวิเคราะห์วงดนตรีจริงได้
3. ผู้เรียนมีความรู้สึกสนุกสนานและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้วิชาดนตรีเพิ่มขึ้น

5. ปัญหาและอุปสรรค

-

6. แนวทางการแก้ไข

-

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://เกมส์จับคู่เครื่องดนตรีสากล.my.canva.site/>

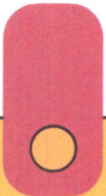


ลงชื่อ.....*กวิช*.....ผู้รายงาน

(นางสาวดุริยา พุमानนท์)

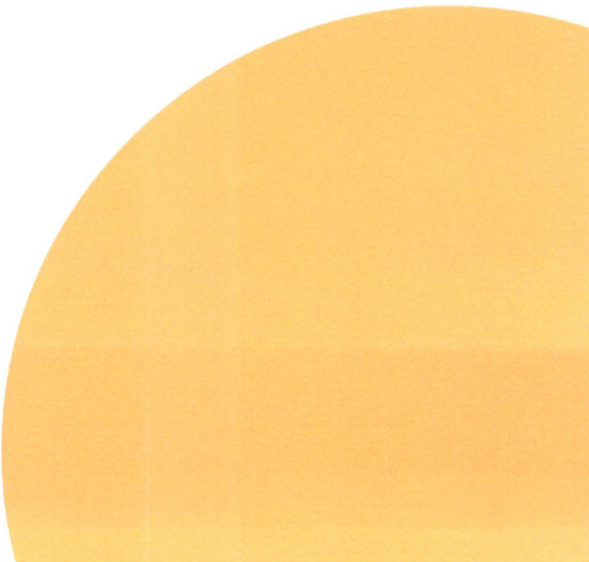
ตำแหน่ง พนักงานราชการ โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 18/ธันวาคม/2568



รายงานการใช้สื่อ

กลุ่มสาระการเรียนรู้
สุขศึกษาและพลศึกษา



สื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน ปีการศึกษา 2568
แยกตามกลุ่มสาระการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

ที่	ชื่อ – นามสกุล	เรื่อง	Link
1	นายชินวัฒน์ แก้วลายคำ	เกมจับคู่สารเสพติด	https://teamutd11.my.canva.site/
2	นายปราโมทย์ พูลเกิด	แบบทดสอบกติกาตะกร้อ	https://heathy-educatoin.my.canva.site/takhaw
3	นายทัศนัย ฉันทอภิชัย	ตอบปัญหายาเสพติด	https://www.canva.com/design/DAG9m3bTBtc/ShpEaYZMnmYfA-R07QLejg/view?utm_content=DAG9m3bTBtc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=he702c69696
4	นายนิมิตร แก้วสาสุข	แบบทดสอบกระป๋ไทย 12 ไม้อำ 6 ไม้อัด	https://chairball-pe-lw.my.canva.site/mid22568
5	นางสาวเอื้องพร นิระคม	เกมจำลองหน่วยกู้ชีพไซเบอร์ช่วยเหลือผู้ป่วยในเมืองอนาคต	https://www.canva.com/design/DAG5JsLV9Qg/zEcsKHh5RwSPzLwV6WCmGQ/view?utm_content=DAG5JsLV9Qg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=hedc4b6b962
6	นายทศพล มั่นมานะเสรี	สื่อการสอนฟุตบอล ม.1 เรียนรู้พื้นฐานทักษะ และกติกาฟุตบอล	https://krujae.my.canva.site/
7	นางสาวพัชรี ไล่อ่วม	เกมทายชื่อโรคพันธุกรรม (เกมออนไลน์)	https://teacherpatlgame1.my.canva.site/

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : จับคู่สารเสพติด

รายวิชา : สุขศึกษา4 รหัสวิชา พ22103

หน่วยการเรียนรู้ : อัยาริ อัยาลอง อัยาสง (สารเสพติด)

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 2/8-10 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นายชินวัฒน์ แก้วลายคำ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ในปัจจุบันกระบวนการเรียนการสอน และการจัดการเรียนรู้สามารถเรียนรู้ได้หลากหลายวิธี ซึ่งเกมก็ถือว่าเป็นสื่อนวัตกรรมประเภทหนึ่ง นอกจากให้นักเรียนได้ความรู้แล้วทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานในการเล่น เป็นการกระตุ้นความสนใจของนักเรียนได้อีกแบบหนึ่ง

ด้วยเหตุนี้ผู้สอนจึงมีความสนใจในการสร้างสื่อวัตกรรมการเรียนเรื่อง “จับคู่สารเสพติด”

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

2.1 เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับสารเสพติด

2.2 เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงโทษของสารเสพติดที่มีต่อตนเองและผู้อื่น

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อวัตกรรมการเรียนรู้อิงเกมการเรียนรู้

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ และสามารถบอกได้ว่าภาพนั้นคือสารเสพติดชนิดใด

5. ปัญหาและอุปสรรค

-

6. แนวทางการแก้ไข

-

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://teamutd11.my.canva.site/>



ลงชื่อ  ผู้รายงาน
(นายชินพัฒน์ แก้วลายคำ)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่ 8 มกราคม 2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : แบบทดสอบกติกาคะกร้อ

รายวิชา :ตะกร้อ2..... รหัสวิชาพ33204.....

หน่วยการเรียนรู้ :กติกาคะกร้อ.....

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่6..... ภาคเรียนที่ ...2..... ปีการศึกษา ...2568.....

ผู้จัดทำ :นายปราโมทย์.....พูลเกิด.....

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา.....

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

.....นักเรียนมีความรู้และเข้าใจในกติกาคะกร้อ จึงได้จัดทำแบบทดสอบกติกาคะกร้อซึ่งเป็นนวัตกรรมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้และเข้าใจในกติกาคะกร้อได้อย่างถูกต้อง
2.
3.

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อดิจิทัล

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนเกิดความรู้และเข้าใจในกติกาคะกร้อได้อย่างถูกต้อง
2.
3.

5. ปัญหาและอุปสรรค

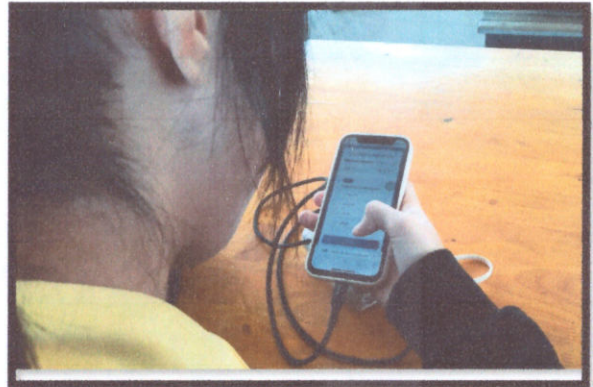
.....
.....

6. แนวทางการแก้ไข

.....
.....

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://heathy-educatoin.my.canva.site/takhaw>



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นายปราโมทย์ พูลเกิด)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ ๗ / ๑๑ / ๒๕๖๗

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : ตอบปัญหายาเสพติด

รายวิชา : สุขศึกษา รหัสวิชา พ21103

หน่วยการเรียนรู้ : ยาเสพติด

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นายทัศนัย ฉันทอภิชัย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ยาเสพติดในกลุ่มเยาวชนยังคงเป็นประเด็นสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตและการเรียนรู้ของผู้เรียน รูปแบบการสอนสุขศึกษาแบบเดิมที่เน้นการบรรยายเพียงอย่างเดียวอาจไม่เพียงพอที่จะสร้างความตระหนักและแรงจูงใจให้ผู้เรียนสนใจศึกษาถึงโทษและพิษภัยของยาเสพติดได้อย่างแท้จริง การขาดสื่อการสอนที่น่าสนใจทำให้ผู้เรียนมองว่าเนื้อหาเป็นเรื่องไกลตัวหรือน่าเบื่อ

นวัตกรรม "เกมตอบคำถามสุขศึกษา เรื่อง ยาเสพติด" จึงถูกพัฒนาขึ้นเพื่อเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอข้อมูลทางวิชาการให้กลายเป็นรูปแบบเกมดิจิทัลที่เข้าถึงง่าย โดยการนำเทคโนโลยีจากแพลตฟอร์ม Canva มาสร้างสรรค์สื่อที่มีภาพกราฟิกสดใสและมีสีสันที่ดึงดูดสายตา เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ผ่านการตอบคำถามและการใช้ไหวพริบ

ความสำคัญของนวัตกรรมนี้ไม่ได้หยุดอยู่เพียงแค่ความสนุกสนาน แต่เป็นการสร้างเกราะป้องกันทางความคิดให้แก่เยาวชนผ่านการเล่น (Play-based Learning) สื่อชิ้นนี้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการจดจำข้อมูลประเภทของยาเสพติดและผลกระทบต่อร่างกายได้อย่างเป็นระบบ ส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยง ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาสุขภาวะที่ยั่งยืนในสังคมปัจจุบัน

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประเภท โทษ และพิษภัยของยาเสพติดผ่านการตอบคำถามในเกม
2. เพื่อสร้างความตระหนักและปลูกฝังทัศนคติที่ดีในการปฏิเสธยาเสพติดและหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง
3. เพื่อกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนด้วยการใช้เทคโนโลยีเป็นสื่อกลางในการเรียนรู้

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

"สื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ (Digital Instructional Media)" ในรูปแบบของ เกมตอบคำถามเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Quiz Game) ซึ่งถูกออกแบบโดยใช้สื่อประสม (Multimedia) ที่ประกอบด้วย ตัวอักษร กราฟิกภาพวาด และรูปภาพประกอบจริง เพื่อสร้างประสบการณ์ที่เหมือนกับการเล่นเกมดิจิทัลผ่านเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชัน ทำให้ผู้เรียนสามารถโต้ตอบกับเนื้อหาได้ในทันที

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. ผู้เรียนสามารถระบุประเภทและโทษของยาเสพติดได้ถูกต้องแม่นยำขึ้นจากการได้รับผลสะท้อนกลับ (Feedback) ทันทีในเกม
2. พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจเชิงบวกในสถานการณ์จำลองที่เกี่ยวข้องกับยาเสพติด
3. ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนมากกว่าการเรียนภาคทฤษฎีปกติ

5. ปัญหาและอุปสรรค

1. การเข้าถึงเทคโนโลยี: ผู้เรียนบางกลุ่มอาจมีข้อจำกัดด้านอุปกรณ์สื่อสารหรือความเร็วอินเทอร์เน็ตในการเข้าถึงไฟล์ Canva ออนไลน์
2. ความสมดุลของเนื้อหา: หากผู้เรียนมุ่งเน้นแต่ความเร็วในการตอบเพื่อความสนุก อาจทำให้มองข้ามการอ่านรายละเอียดคำอธิบายเชิงลึกของแต่ละข้อ
3. ความแตกต่างของพื้นฐานผู้เรียน: ระดับความยากง่ายของคำถามบางข้ออาจไม่ครอบคลุมช่วงวัยที่ต่างกันของผู้เรียนในบางกรณี

6. แนวทางการแก้ไข

1. ผู้สอนควรเตรียมสื่อในรูปแบบไฟล์ที่สามารถนำเสนอผ่านโปรเจคเตอร์หรือพิมพ์เป็นแผ่นงานสำรองเพื่อรองรับกรณีอินเทอร์เน็ตขัดข้อง
2. ผู้สอนต้องดำเนินการอภิปรายสรุปความรู้หลังจากจบเกม เพื่อเน้นย้ำประเด็นสำคัญและขยายความความรู้ที่ได้จากการเล่นเกม
3. ปรับแต่งระดับความยากของคำถามหรือชุดคำถามให้เหมาะสมกับพื้นฐานความรู้และความสนใจของกลุ่มผู้เรียนแต่ละวัย

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://gamesanukkk.my.canva.site/bx0h1436qmerx405>



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
(นายทัศนัย ฉันทอภิชัย)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่ 6 มกราคม 2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : แบบทดสอบกระป๋องไทย 12 ไม้รำ 6 ไม้ตี

รายวิชา : พลศึกษา 4 รหัสวิชา พ22104

หน่วยการเรียนรู้ : ทักษะไม้รำ 12 ไม้รำ

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นายนิมิตร แก้วสาสุข

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

การเรียนการสอนกระป๋องไทย โดยเฉพาะเนื้อหากระป๋องไทย 12 ไม้รำ และ 6 ไม้ตี ถือเป็นองค์ความรู้ทางศิลปวัฒนธรรมไทยที่มีคุณค่าและควรได้รับการสืบสานอย่างถูกต้อง อย่างไรก็ตาม ในการจัดการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาในระดับมัธยมศึกษา พบว่าผู้เรียนจำนวนหนึ่งยังขาดความเข้าใจในลำดับท่ารำ ความหมาย และหลักการปฏิบัติของไม้รำแต่ละท่า เนื่องจากรูปแบบการสอนแบบเดิมที่เน้นการสาธิตและการท่องจำเพียงอย่างเดียว อาจไม่เพียงพอที่จะกระตุ้นความสนใจและสร้างความเข้าใจเชิงลึกให้แก่ผู้เรียนได้อย่างแท้จริง อีกทั้งการขาดสื่อประเมินผลที่หลากหลายและน่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนมองว่าเนื้อหาเป็นเรื่องยาก จำยาก และขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้

ด้วยเหตุนี้ นวัตกรรม แบบทดสอบกระป๋องไทย 12 ไม้รำ 6 ไม้ตี จึงถูกพัฒนาขึ้นเพื่อปรับเปลี่ยนรูปแบบการวัดและประเมินผลให้สอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน โดยนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการออกแบบแบบทดสอบที่มีภาพประกอบ ลำดับท่าทาง และรูปแบบคำถามที่เข้าใจง่าย ช่วยให้ผู้เรียนสามารถทบทวนความรู้และตรวจสอบความเข้าใจของตนเองได้อย่างเป็นระบบ นวัตกรรมนี้ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่กระตุ้นการคิด วิเคราะห์ และเชื่อมโยงความรู้ระหว่างภาคทฤษฎีกับภาคปฏิบัติได้อย่างเหมาะสม

ความสำคัญของนวัตกรรมนี้ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการประเมินผลการเรียนรู้เท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมการอนุรักษ์และสืบสานศิลปะการต่อสู้ไทยให้คงอยู่กับเยาวชน ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผู้เรียนสามารถจดจำลำดับไม้รำ ชื่อท่า และหลักการเคลื่อนไหวได้อย่างแม่นยำมากยิ่งขึ้น อันเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะทางกาย ควบคู่กับการปลูกฝังคุณค่าและความภาคภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรมไทยอย่างยั่งยืน

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนเกี่ยวกับกระป๋องไทย 12 ไม้รำ และ 6 ไม้รำ
2. เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการเชื่อมโยงความรู้ผ่านการทำแบบทดสอบ
3. เพื่อสร้างแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนกระป๋องไทย

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล (Digital Learning Media) ประเภท เว็บไซต์สื่อการสอน สื่อชิ้นนี้เป็น เว็บไซต์ที่จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ โดยอาจประกอบด้วยเนื้อหา ข้อมูล รูปภาพ หรือแบบทดสอบที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชาที่ต้องการนำเสนอ ซึ่งผู้เรียนสามารถเข้าถึงผ่านเว็บเบราว์เซอร์ได้ทันที เป็นรูปแบบสื่อที่สามารถเผยแพร่และใช้งานได้ง่าย ผ่านเทคโนโลยีออนไลน์ เหมาะสำหรับการเรียนรู้แบบ Digital Learning / e-Learning โดยไม่ต้องพิมพ์เป็นเอกสารแบบดั้งเดิม

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหามากขึ้น สามารถตอบคำถามและอธิบายหลักการได้ถูกต้องตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้
2. ผู้เรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น เนื่องจากสื่อมีรูปแบบทันสมัย เข้าถึงง่าย และน่าสนใจ
3. ครูสามารถใช้สื่อเป็นเครื่องมือในการวัดและประเมินผลได้อย่างสะดวก เป็นระบบ และสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

5. ปัญหาและอุปสรรค

1. การเข้าถึงเทคโนโลยี: ผู้เรียนบางกลุ่มอาจมีข้อจำกัดด้านอุปกรณ์สื่อสารหรือความเร็วอินเทอร์เน็ตในการเข้าถึงไฟล์ Canva ออนไลน์
2. ความสมดุลของเนื้อหา: หากผู้เรียนมุ่งเน้นแต่ความเร็วในการตอบเพื่อความสนุก อาจทำให้มองข้ามการอ่านรายละเอียดคำอธิบายเชิงลึกของแต่ละข้อ
3. ความแตกต่างของพื้นฐานผู้เรียน: ระดับความยากง่ายของคำถามบางข้ออาจไม่ครอบคลุมช่วงวัยที่แตกต่างกันของผู้เรียนในบางกรณี

6. แนวทางการแก้ไข

1. ผู้สอนควรเตรียมสื่อในรูปแบบไฟล์ที่สามารถนำเสนอผ่านโปรเจคเตอร์หรือพิมพ์เป็นแผ่นงานสำรองเพื่อรองรับกรณีอินเทอร์เน็ตขัดข้อง
2. ผู้สอนต้องดำเนินการอภิปรายสรุปความรู้หลังจากจบเกม เพื่อเน้นย้ำประเด็นสำคัญและขยายความรู้ที่ได้จากการเล่นเกม
3. ปรับแต่งระดับความยากของคำถามหรือชุดคำถามให้เหมาะสมกับพื้นฐานความรู้และความสนใจของกลุ่มผู้เรียนแต่ละวัย

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://chairball-pe-lw.my.canva.site/mid22568>



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
 (นายนิมิตร แก้วสาสุข)
 ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
 วันที่ 6 มกราคม 2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมจำลองหน่วยกู้ชีพไซเบอร์ช่วยเหลือผู้ป่วยในเมืองอนาคต

รายวิชา : สุขศึกษา 5 รหัสวิชา พ23103

หน่วยการเรียนรู้ : การช่วยฟื้นคืนชีพ

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ ...3.... ภาคเรียนที่ ...2... ปีการศึกษา ...2568.....

ผู้จัดทำ : นางสาวเอื้องพร นิระคม

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

การช่วยฟื้นคืนชีพแก่ผู้ประสบอุบัติเหตุหรือเจ็บป่วยที่มีอาการหัวใจหยุดเต้นและหยุดหายใจผู้ช่วยเหลือจะต้องได้รับการฝึกจนมีทักษะในการช่วยฟื้นคืนชีพอย่างถูกวิธี จึงจะสามารถช่วยผู้ป่วยได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะทำให้ผู้ป่วยรอดพ้นจากความตายได้

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ขั้นตอนการช่วยฟื้นคืนชีพอย่างถูกวิธี
2. เพื่อเป็นการทบทวนเนื้อหาต่างๆ เกี่ยวกับหลักการช่วยฟื้นคืนชีพ
3. เพื่อสร้างความสนุกสนานในการเรียน

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

เกมการแข่งขันทบทวนความรู้ เกี่ยวกับหลักการช่วยฟื้นคืนชีพ

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียน ได้ทบทวนความรู้เรื่องการช่วยฟื้นคืนชีพก่อนเข้าสู่การเรียนรู้ในการลงมือปฏิบัติ
2. นักเรียนได้แข่งขันเกมทดสอบความรู้สร้างความสนุกสนาน
3. นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปฝึกปฏิบัติจริง

5. ปัญหาและอุปสรรค

เกมที่สร้างมีหน้าจอตีเล็กเกินไป ทำให้มองเห็นได้ไม่ชัด ต้องใช้วิธีการขยายหน้าจอในการเล่น

6. แนวทางการแก้ไข

นักเรียนขยายหน้าจอตีพิมพ์มือถือ หรือขึ้นหน้าจอเกมในโทรทัศน์ เพื่อให้นักเรียนสามารถดูคำถามจากหน้าจอตีพิมพ์และกดตอบคำถามในโทรศัพท์มือถือของตนเอง

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม :

https://www.canva.com/design/DAG5JsLV9Qg/zEcsKHh5RwSPzLwV6WCmGQ/view?utm_content=DAG5JsLV9Qg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=hedc4b6b962



ลงชื่อผู้รายงาน
(นางสาวเอื้องพร นิระคม)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่ ๙ / ๕๐ / ๖๙

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : สื่อการสอนฟุตบอล ม.1 เรียนรู้พื้นฐาน ทักษะ และกติกาฟุตบอล

รายวิชา : พลศึกษา2 รหัสวิชา พ21104

หน่วยการเรียนรู้ : พื้นฐานและการสร้างความคุ้นเคยกับลูกบอล

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นายทศพล มั่นมานะเสรี

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ฟุตบอลเป็นกีฬาสากลที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายทั่วโลก รวมถึงในประเทศไทย ด้วยลักษณะการเล่นที่เข้าใจง่าย ใช้ผู้เล่นเป็นทีม และสามารถจัดกิจกรรมได้ในพื้นที่หลากหลาย โรงเรียนจึงนำฟุตบอลมาบรรจุไว้ในหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โดยเฉพาะในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเป็นช่วงวัยที่ผู้เรียนกำลังพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ความแข็งแรงของร่างกาย และการทำงานร่วมกับผู้อื่นการจัดทำสื่อการสอนฟุตบอลสำหรับนักเรียน ม.1 จึงมีความจำเป็น เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจพื้นฐานของกีฬา ทักษะการเล่นที่ถูกต้อง และกติกาที่สำคัญ ผ่านรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัย เช่น ภาพประกอบ วิดีโอ ใบงาน หรือกิจกรรมปฏิบัติ

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย ความเป็นมา และประโยชน์ของกีฬาฟุตบอล
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถอธิบายกติกาพื้นฐานของกีฬาฟุตบอลได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมกับระดับชั้น
3. เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้และปฏิบัติทักษะพื้นฐานของฟุตบอลได้อย่างถูกวิธี เช่น การเลี้ยงลูก การส่งบอล การรับบอล และการยิงประตู

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

สื่อดิจิทัลและเทคโนโลยี (Digital Media) เน้นการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง พัฒนาทักษะทางกายและการทำงานเป็นทีม

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเพิ่มขึ้น
2. พัฒนาทักษะพื้นฐานฟุตบอลได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. สมรรถภาพทางกายของนักเรียนดีขึ้น

4. นักเรียนมีทักษะทางสังคมและการทำงานเป็นทีม

5. ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

6. แนวทางการแก้ไข

.....

.....

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://krujae.my.canva.site/>



ลงชื่อ.....**ทศพล**.....ผู้รายงาน

(นายทศพล มั่นมานะเสรี)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่.....9...../.....มกราคม...../.....2569.....

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมทายชื่อโรคทางพันธุกรรม (เกมออนไลน์)

รายวิชา : สุขศึกษาและพลศึกษา 6 รหัสวิชา พ33102

หน่วยการเรียนรู้ : 7

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวพัชรี ไล่อ่วม

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ที่มาของเกมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning) เกิดจากการผนวกแนวความคิดการเล่นเข้ากับการศึกษา เพื่อแก้ปัญหาการเรียนรู้แบบเดิมที่น่าเบื่อ โดยใช้เทคโนโลยีและการออกแบบเกมที่มีกติกาและเป้าหมายชัดเจน เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจ สร้างการมีส่วนร่วม พัฒนาทักษะ และทำให้การเรียนรู้สนุกสนาน เข้าถึงได้ง่าย (ทุกที่ทุกเวลา) โดยเฉพาะในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญ ผู้เรียนเข้าถึงสื่อได้ง่าย ถือเป็น การให้ผู้เรียนได้ใช้อุปกรณ์สื่อสาร ให้เกิดประโยชน์ และในเกมออนไลน์นี้ ก็ถือเป็น การให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองในด้านการจัดการจัดการเรียนการสอน

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาในรูปแบบที่แตกต่างจากหนังสือเรียนเป็นการสร้างแรงจูงใจในการเรียน
2. เพื่อให้ผู้เรียนร่วมทำกิจกรรมด้วยตนเอง
3. เพื่อเป็นการให้ผู้เรียนได้มีสื่อที่หลากหลายในการเรียนรู้ สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

เกมออนไลน์ วัดความรู้

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนได้พัฒนาการเรียนรู้จากสื่อที่ครูได้จัดทำขึ้น
2. นักเรียนได้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์
3. นักเรียนเกิดความสนุกสนานและเกิดความตื่นตัวในการเรียนในชั้นเรียนมากขึ้น

5. ปัญหาและอุปสรรค

การเข้าถึงของผู้เรียน เช่น โทรศัพท์/อุปกรณ์ , สัญญาณอินเทอร์เน็ต

6. แนวทางการแก้ไข

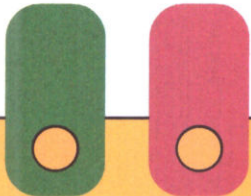
การอัปเดตข้อมูลที่หลากหลายมากขึ้น เป็นไปตามสถานการณ์ปัจจุบันที่

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://teacherpatlgame1.my.canva.site/>



ลงชื่อ..........ผู้รายงาน
(นางสาวพัชรี ไล่อ่วม)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่ 21 มกราคม 2569



รายงานการใช้สื่อ

กลุ่มสาระการเรียนรู้
การงานอาชีพ



สื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน ปีการศึกษา 2568
แยกตามกลุ่มสาระการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

ที่	ชื่อ – นามสกุล	เรื่อง	Link
1	นางบุษยาภรณ์ สิ้นน้ำคำ	เกมจับคู่สารอาหารหลัก 5 หมู่	https://gamem4.my.canva.site/dag9hkssxso
2	นางสาวปิยะดา แสงมณี	เกมจับคู่โครงงานอาชีพ	https://piyada2512.my.canva.site/
3	นางสาวโนษา เกษกรณ์	เกมจับคู่อุปกรณ์งานประดิษฐ์	https://jobm02.my.canva.site/dag8njbphiw
4	นายภราดร บัวปอน	เกมการบำรุงรักษา เครื่องปรับอากาศ (การล้างแอร์)	paradorn68.my.canva.site/byjqzjnswy9fnc89
5	นายวุฒิชัย สุวรรณรินทร์	เกมจัดหมวดหมู่บัญชี	wuttichai-suwannarin.my.canva.site/byn7ppc5r3abvdyy
6	นายบุตร สุดสังข์	เกมตอบคำถามเกษตรทฤษฎีใหม่	https://butchai.my.canva.site/
7	นายปรีชานันท์ ด้านตระกูลศิริญ	การขยายพันธุ์ไม้ผล	https://kaset0515latyao.my.canva.site/bypqnyxxzq3rsdhq
8	นางชุตिकाญจน์ เกษมวัฒนา	เกมจับคู่เครื่องมือ อุปกรณ์ และ วัสดุในงานปูน	https://chutikan-portfolio.my.canva.site/bwv9w4w202qjp7y8
9	นายสมโภชน์ แก้วเทียน	อาชีพที่อยากเป็น	https://nualnala.my.canva.site/occupation-matching-game
10	นางสาวศิริวรรณ วะระพันธ์	ตามล่าหาเขียนผัก	https://maprang-portfolio.my.canva.site/
11	นางอุทัยวรรณ ภูประดิษฐ์	เกมทายชื่อพืชผักสวนครัว ม.1	https://uthaiwanpupradit.my.canva.site/bv7pvy63b1pds2pg
12	นางสาวระวีพรนิษฐ์ สนิทพ่วง	วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในงานเขียน แบบ	https://por-portfolio.my.canva.site/bws9af4mk811ffv8

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม :เกมจับคู่สารอาหารหลัก 5 หมู่.....

รายวิชา :อาหารจานเดียว..... รหัสวิชาง32223.....

หน่วยการเรียนรู้ :อาหารหลัก 5 หมู่

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 5/8 ภาคเรียนที่ ...2..... ปีการศึกษา ...2568.....

ผู้จัดทำ :นางบุษยาภรณ์ สิ้นน้ำคำ

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ.....

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

อาหารหลัก 5 หมู่ คือ โปรตีน (เนื้อสัตว์, ไข่, นม, ถั่ว), คาร์โบไฮเดรต (ข้าว, แป้ง, น้ำตาล), เกลือแร่/แร่ธาตุ (ผักต่างๆ), วิตามิน (ผลไม้ต่างๆ) และ ไขมัน (น้ำมัน, ไขมันจากพืชและสัตว์) โดยต้องทานให้ครบทั้ง 5 หมู่ในปริมาณที่พอเหมาะเพื่อสุขภาพที่ดี

เกมจับคู่สารอาหารหลัก 5 หมู่ นี้ เป็นการจับคู่อาหารกับสารอาหารหลัก 5 หมู่ เนื่องจากผู้สอนสังเกตเห็นว่านักเรียนบางคนยังบอกสารอาหารหลัก 5 หมู่ ไม่ถูกต้อง ในการสร้างเกมจับคู่นั้น อย่างน้อยก็สามารถทำให้นักเรียนแยกสารอาหารหลัก 5 หมู่ได้ และสะดวก รวดเร็ว สามารถทราบผลคะแนนได้ในทันที

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนรู้จักสารอาหารหลัก 5 หมู่
2. เพื่อประหยัดทรัพยากร

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

เกมจับคู่สารอาหารหลัก 5 หมู่

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนรู้จักสารอาหารหลัก 5 หมู่
2. นักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม
3. นักเรียนสามารถเข้าถึงสื่อและนวัตกรรมการเรียนการสอนได้ง่าย

5. ปัญหาและอุปสรรค

1. นักเรียนบางคนไม่มีโทรศัพท์ในการร่วมกิจกรรม
2. นักเรียนบางคนไม่มีอินเทอร์เน็ตในการร่วมกิจกรรม

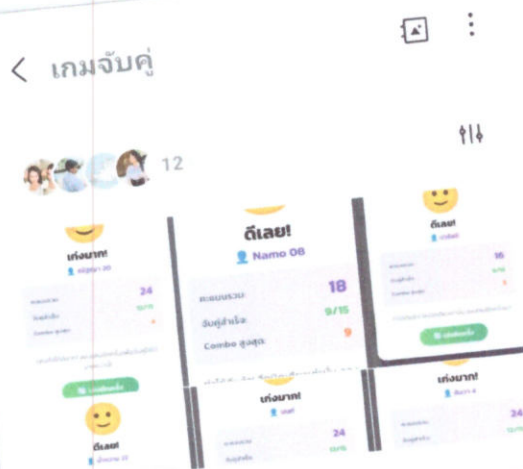
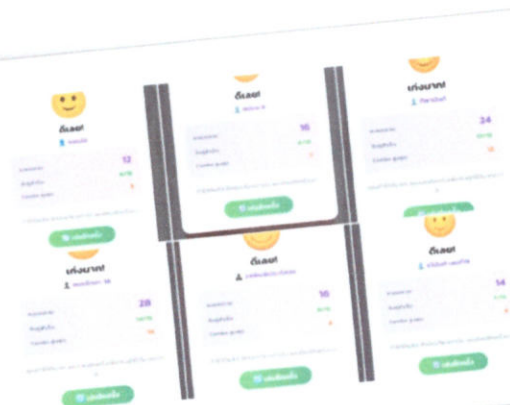
6. แนวทางการแก้ไข

1. นักเรียนยืมโทรศัพท์ต่อจากเพื่อนเพื่อร่วมกิจกรรม
2. นักเรียนให้เพื่อนปล่อยสัญญาณ Wifi หรือใช้ Wifi ของโรงเรียน เพื่อร่วมกิจกรรม

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://gamem4.my.canva.site/dag9hkssxso>

ภาพประกอบการใช้สื่อ-นวัตกรรม
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/8



ภาพประกอบการใช้สื่อ-นวัตกรรม
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/8



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นางบุษยาภรณ์ สิ้นน้ำคำ)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ ๘ / มกราคม / ๒๕๖๔

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมจับคู่โครงงานอาชีพ
รายวิชา : โครงงานอาชีพ2 รหัสวิชา : ง32226
หน่วยการเรียนรู้ : ที่ 3 เรื่อง : ประเภทของโครงงาน
ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 5/7 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568
ผู้จัดทำ : นางสาวปิยะดา แสงมณี

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพ

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

เกิดจากแนวคิดในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาโครงงานอาชีพกลุ่มสาระการงานอาชีพให้สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการคิด วิเคราะห์ และตัดสินใจ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย โดยประยุกต์แนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกมส์ (Gamification) มาใช้เป็นสื่อนวัตกรรมทางการศึกษา โดยได้ออกแบบให้ผู้เรียนได้จับคู่ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโครงงานอาชีพประเภทต่าง ๆ เพื่อให้เกิดแนวคิดนวัตกรรม เช่นการพัฒนาผลิตภัณฑ์ การเพิ่มมูลค่า การแก้ปัญหาและการตอบสนองต่อความต้องการชุมชนและสังคม

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประเภทของโครงงานอาชีพ
2. เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทำงานกลุ่ม การสื่อสาร และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบเกม
3. เพื่อสร้างแรงจูงใจและทัศนคติที่ดีต่อการจัดการเรียนรู้โครงงานอาชีพโดยใช้เกมเป็นรูปแบบในการจัดการเรียนรู้
4. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงแนวทางในการประกอบอาชีพในอนาคตสามารถนำความรู้จากโครงงานอาชีพไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและชุมชนได้

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

เป็นสื่อ/นวัตกรรมประเภทการเรียนรู้เชิงเกม (Game-based Learning) กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการคิด วิเคราะห์ ตัดสินใจ และการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโครงงานอาชีพ สามารถอธิบายความหมาย ประเภทของโครงงานอาชีพได้อย่างถูกต้อง
2. ผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์การเชื่อมโยงความรู้สามารถจับคู่โครงงานอาชีพกับแนว คิด แนวคิดโครงงานอาชีพแต่ละประเภทได้
3. บรรยากาศชั้นเรียนเอื้อต่อการเรียนรู้ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง มีแรงจูงใจในการเรียน

5. ปัญหาและอุปสรรค

- เครื่องมืออุปกรณ์สื่อสารของผู้เรียนมีความเร็วและทันสมัยไม่เท่าเทียมกัน

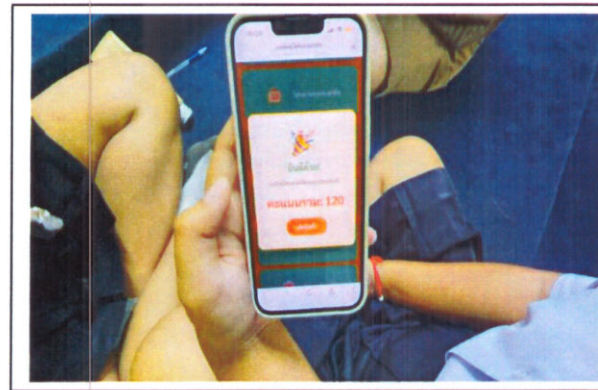
6. แนวทางการแก้ไข

- แต่ผู้เรียนและครูผู้สอนได้แนะนำการเข้าถึงและการเล่นเกม นักเรียนเสร็จช้าแต่ก็อยู่ภายใต้เวลาที่กำหนด ผู้เรียนทุกคนสามารถผ่านเกณฑ์ เกินกว่าร้อยละ 70

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://www.canva.com/ai/code/thread/59fac72e-aade-494a-a7e0-0cbf39bc9274>








 ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
 (นางสาวปิยะดา แสงมณี)
 ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
 วันที่ 25 /ธันวาคม/2568

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม :เกมจับคู่อุปกรณ์ที่ใช้ในงานประดิษฐ์.....
รายวิชา :การงานอาชีพ 4 รหัสวิชาง22102.....
หน่วยการเรียนรู้ :งานประดิษฐ์.....
ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 2/2,2/4,2/6,2/8 และ 2/10 ภาคเรียนที่ ...2..... ปีการศึกษา ...2568.....
ผู้จัดทำ :นางสาวอโนชา เกษกรณ์.....
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ.....
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ในอดีต อุปกรณ์งานประดิษฐ์เริ่มต้นจากเครื่องมือพื้นฐาน เช่น มีด กรรไกร เข็มเย็บผ้า หรือกาว จากธรรมชาติ ซึ่งต้องอาศัยทักษะ ความชำนาญเฉพาะตัวและใช้เวลานาน

อุปกรณ์ที่ใช้ในงานประดิษฐ์ไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือสำหรับสร้างสรรค์ชิ้นงานเท่านั้น แต่เป็นหัวใจสำคัญที่ช่วยเปลี่ยนจินตนาการให้กลายเป็นวัตถุที่จับต้องได้

เกมจับคู่อุปกรณ์ที่ใช้ในงานประดิษฐ์นี้ เป็นการจับคู่อุปกรณ์กับวิธีการใช้งาน เนื่องจากผู้สอน สังเกตเห็นว่านักเรียนบางคนยังใช้งานอุปกรณ์ไม่ถูกต้อง ไม่ถูกวิธี ในการสร้างเกมจับคู่อุปกรณ์ที่ใช้ในงานประดิษฐ์นั้น อย่างน้อยก็สามารถทำให้นักเรียนได้รู้จักอุปกรณ์และวิธีการใช้งานในเบื้องต้น และสะดวก รวดเร็ว สามารถทราบผลคะแนนได้ในทันที

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนรู้จักอุปกรณ์ที่ใช้ในงานประดิษฐ์
2. เพื่อให้นักเรียนรู้จักวิธีการใช้งานของอุปกรณ์ที่ใช้ในงานประดิษฐ์
3. เพื่อประหยัดทรัพยากร

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

เกมจับคู่อุปกรณ์ที่ใช้ในงานประดิษฐ์

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนรู้จักอุปกรณ์ที่ใช้ในงานประดิษฐ์
2. นักเรียนรู้จักวิธีการใช้งานของอุปกรณ์ที่ใช้ในงานประดิษฐ์

3. นักเรียนมีความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม
4. นักเรียนสามารถเข้าถึงสื่อและนวัตกรรมการเรียนการสอนได้ง่าย

5. ปัญหาและอุปสรรค

1. นักเรียนบางคนไม่มีโทรศัพท์ในการร่วมกิจกรรม
2. นักเรียนบางคนไม่มีอินเทอร์เน็ตในการร่วมกิจกรรม

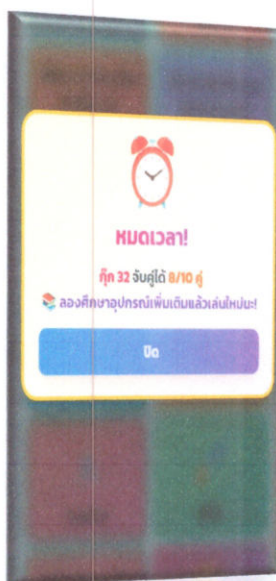
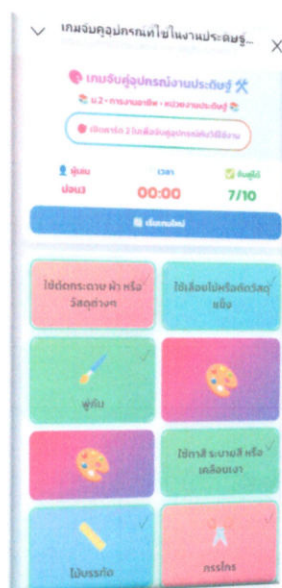
6. แนวทางการแก้ไข

1. นักเรียนยืมโทรศัพท์ต่อจากเพื่อนเพื่อร่วมกิจกรรม
2. นักเรียนให้เพื่อนปล่อยสัญญาณ Wifi หรือใช้ Wifi ของโรงเรียน เพื่อร่วมกิจกรรม

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://jobm02.my.canva.site/dag8tj-z26wm-2>

ภาพประกอบการใช้สื่อ-นวัตกรรม
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2



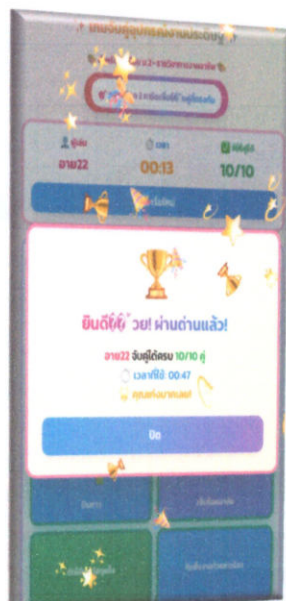
ภาพประกอบการใช้สื่อ-นวัตกรรม
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/4



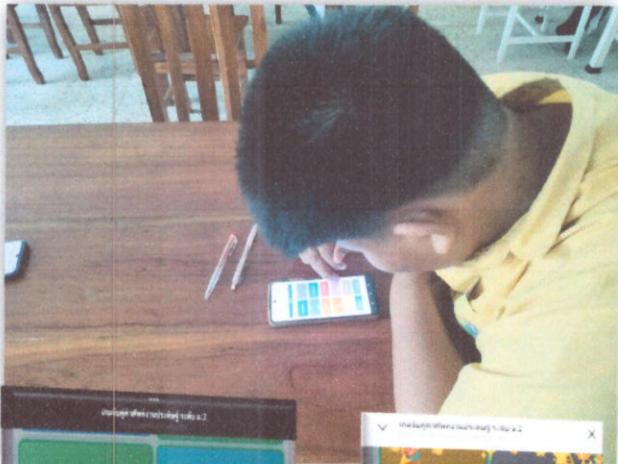
ภาพประกอบการใช้สื่อ-นวัตกรรม
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/6



ภาพประกอบการใช้สื่อ-นวัตกรรม
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/8



ภาพประกอบการใช้สื่อ-นวัตกรรม
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/10



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นางสาวโนชา เกษกรณ์)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ ๙ / มกราคม / ๒๕๖๙

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมการบำรุงรักษาเครื่องปรับอากาศ (การล้างแอร์)

รายวิชา : งานซ่อมบำรุงรักษาเครื่องปรับอากาศ 2 รหัสวิชา ง32210

หน่วยการเรียนรู้ : การบำรุงรักษาเครื่องปรับอากาศ

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นายภราดร บัวปอน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพ

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ในปัจจุบัน เครื่องปรับอากาศเป็นเครื่องใช้ไฟฟ้าที่มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิตประจำวัน ทั้งในสถานศึกษา หน่วยงานราชการ สถานประกอบการ และที่อยู่อาศัยทั่วไป การใช้งานเครื่องปรับอากาศอย่างต่อเนื่อง หากขาดการบำรุงรักษาที่ถูกต้องและเหมาะสม ย่อมส่งผลให้ประสิทธิภาพในการทำงานลดลง สิ้นเปลืองพลังงานไฟฟ้า และอาจก่อให้เกิดความเสียหายต่ออุปกรณ์หรืออันตรายต่อผู้ใช้งานได้

การบำรุงรักษาเครื่องปรับอากาศ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การล้างเครื่องปรับอากาศ ถือเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในรายวิชางานไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์ และรายวิชางานซ่อมบำรุง ซึ่งผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ เครื่องมือที่ใช้ในการปฏิบัติงาน ขั้นตอนและวิธีการล้างเครื่องปรับอากาศ ตลอดจนการตรวจสอบสภาพเครื่องก่อนและหลังการล้าง เพื่อให้สามารถปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง ปลอดภัย และเป็นไปตามหลักวิชาช่าง

จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่า ผู้เรียนบางส่วนยังขาดความสนใจในการเรียนรู้เนื้อหาเชิงทฤษฎี ขาดแรงจูงใจในการทบทวนบทเรียน และยังไม่สามารถจดจำลำดับขั้นตอนหรือเลือกใช้เครื่องมือได้อย่างถูกต้อง ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนยังไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด

ผู้สอนจึงได้เล็งเห็นความสำคัญของการนำเทคโนโลยีดิจิทัลและแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ จึงได้พัฒนานวัตกรรม “เกมการบำรุงรักษาเครื่องปรับอากาศ (การล้างแอร์)” ขึ้น ซึ่งเป็นเกมการเรียนรู้ในรูปแบบสร้างตัวละคร มีแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ กำหนดเวลาในการทำแบบทดสอบ 60 วินาที และมีระบบจัดลำดับคะแนน (Ranking) เพื่อสร้างแรงจูงใจและความท้าทายในการเรียนรู้ โดยเนื้อหาในเกมครอบคลุมสาระสำคัญเกี่ยวกับ เครื่องมือที่ใช้ในการล้างแอร์ ขั้นตอนและวิธีการล้างแอร์ และการตรวจสอบก่อนและหลังการล้างแอร์

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

- 1 เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการบำรุงรักษาเครื่องปรับอากาศได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ
- 2 ช่วยกระตุ้นความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน ผ่านรูปแบบเกมที่สร้างความสนุกสนานและท้าทาย
- 3 ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น
- 4 ช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ภายใต้งบจำกัดด้านเวลา
- 5 สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในด้านความรู้ ความเข้าใจ
- 6 สอดคล้องกับนโยบายการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอน

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

เกมประกอบการเรียน

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

- 1 ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ เครื่องมือที่ใช้ในการล้างแอร์ ขั้นตอนและวิธีการล้างแอร์ รวมถึงการตรวจสอบสภาพเครื่องก่อนและหลังการล้างแอร์ เพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน เมื่อเปรียบเทียบกับก่อนการจัดกิจกรรม
 - 2 ผู้เรียนมีความสนใจและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น เห็นได้จากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม การตั้งใจตอบคำถาม และความต้องการที่จะพัฒนาคะแนนของตนเองให้ดีขึ้น
 - 3 ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) โดยมีการทบทวนเนื้อหาเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนเข้าเล่นเกม และมีการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างเพื่อนในชั้นเรียน
 - 4 ผู้เรียนมีพัฒนาการด้าน ทักษะการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า จาก การต้องเลือกคำตอบที่ถูกต้องภายในเวลาที่กำหนด
 - 5 บรรยากาศในชั้นเรียนมีความสนุกสนาน ผ่อนคลาย แต่ยังคงไว้ซึ่งสาระทางวิชาการ ส่งผลให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อรายวิชาและการเรียนรู้ด้านงานช่างมากยิ่งขึ้น
 - 6 ครูผู้สอนสามารถนำผลคะแนนและผลการจัดอันดับจากเกมมาใช้เป็นข้อมูลประกอบการ วัดและ ประเมินผลการเรียนรู้ รวมถึงใช้วิเคราะห์จุดอ่อน-จุดแข็งของผู้เรียน เพื่อปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนใน ครั้งต่อไป
 - 7 ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานจริงได้อย่างถูกต้อง ปลอดภัย และเป็นไปตามขั้นตอนที่เหมาะสม
- นวัตกรรมดังกล่าวสามารถใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรายวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการช่าง และงานอาชีพได้ในอนาคต

5. ปัญหาและอุปสรรค

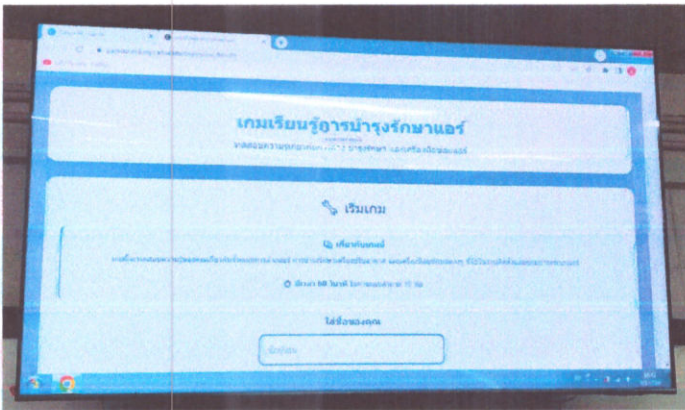
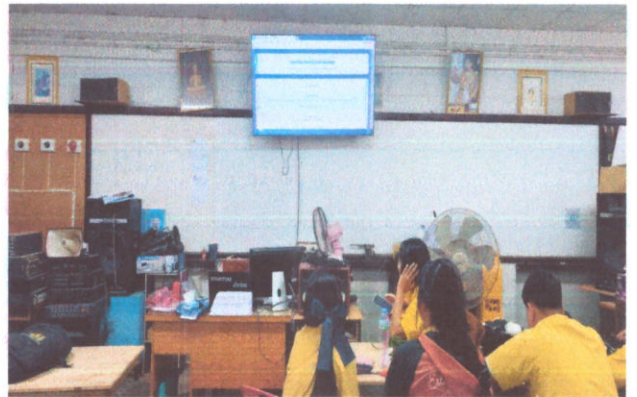
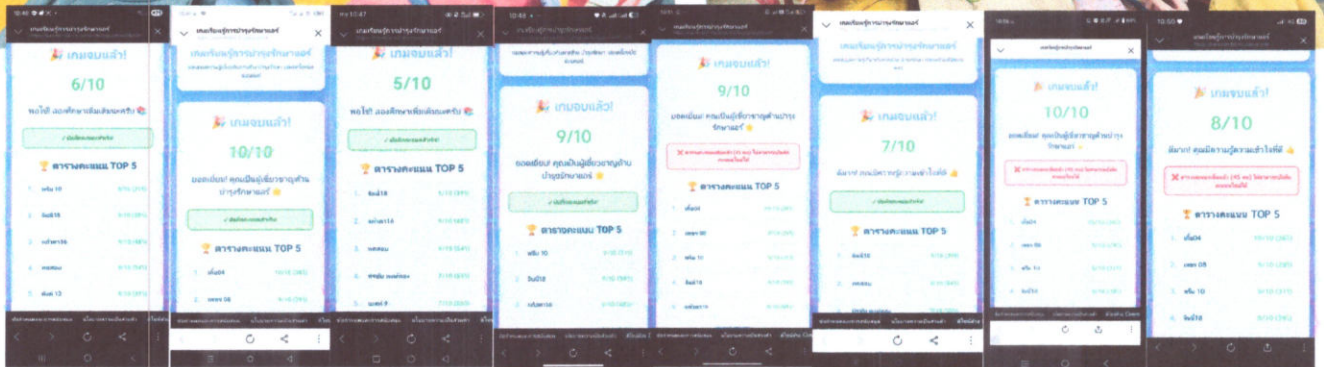
ปัญหาเรื่องสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่ใช้ในการเล่นเกมนั้น หดบ่อยและมีความเร็วไม่เพียงพอ

6. แนวทางการแก้ไข

ใช้สัญญาณอินเทอร์เน็ตส่วนตัว และของนักเรียนที่มีแชร์กันเพื่อใช้ในการทำกิจกรรม

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : paradorn68.my.canva.site/byjqzjnswy9fnc89



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นายภราดร บัวปอน)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 8 /มกราคม /2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมจัดหมวดหมู่บัญชี

รายวิชา : การบัญชีเบื้องต้น 2 รหัสวิชา ง20222

หน่วยการเรียนรู้ : สินทรัพย์ หนี้สิน ส่วนของเจ้าของ รายได้ และค่าใช้จ่าย

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นายวุฒิชัย สุวรรณรินทร์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพ

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ปัญหาและความท้าทายในการเรียนการสอนบัญชี

การเรียนวิชาบัญชีในระดับอาชีวศึกษาและอุดมศึกษามักประสบปัญหาหลายประการ ได้แก่ :

ความยากในการจำแนกบัญชี : นักเรียนมักสับสนในการแยกแยะว่ารายการบัญชีแต่ละตัวควรอยู่ในหมวดใด โดยเฉพาะบัญชีที่มีชื่อคล้ายกัน เช่น "ลูกหนี้การค้า" กับ "เจ้าหนี้การค้า"

การเรียนรู้แบบท่องจำไม่ยั่งยืน : วิธีการสอนแบบบรรยายและท่องจำทำให้นักเรียนขาดความเข้าใจในหลักการและไม่สามารถนำไปใช้ได้จริง

ขาดการฝึกฝนที่เพียงพอ : แบบฝึกหัดในตำราส่วนใหญ่เป็นแบบคงที่ ไม่มีฟีดแบ็คทันที ทำให้นักเรียนไม่ทราบว่าตนเองเข้าใจถูกต้องหรือไม่

ความน่าสนใจต่ำ : เนื้อหาบัญชีมักถูกมองว่าแห้งแล้งและน่าเบื่อ ทำให้นักเรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้

การประเมินผลล่าช้า : ครูผู้สอนต้องใช้เวลาในการตรวจแบบฝึกหัด นักเรียนจึงไม่ได้รับฟีดแบ็คทันทีเพื่อแก้ไขความเข้าใจที่ผิด

แนวคิดและแรงบันดาลใจ

นวัตกรรมนี้เกิดจากการนำแนวคิด Gamification (การเรียนรู้ผ่านเกม) และ Active Learning (การเรียนรู้เชิงรุก) มาประยุกต์ใช้ในการสอนบัญชี โดยมีแรงบันดาลใจจาก: ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (Constructivism): นักเรียนเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อได้ลงมือปฏิบัติและสร้างความรู้ด้วยตนเองการออกแบบ User Experience (UX): การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนาน เข้าใจง่าย และให้ผลตอบกลับทันทีเทคโนโลยีการศึกษาสมัยใหม่: การใช้เว็บแอปพลิเคชันที่เข้าถึงได้ง่าย ไม่ต้องติดตั้งโปรแกรม สามารถใช้งานได้ทั้งคอมพิวเตอร์และมือถือ

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

เกมจัดหมวดหมู่บัญชีนี้ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อ :

เพิ่มความเข้าใจพื้นฐาน : ช่วยให้นักเรียนเข้าใจหลักการจัดหมวดหมู่บัญชี 5 หมวดหลัก (สินทรัพย์ หนี้สิน ส่วนของเจ้าของ รายได้ และค่าใช้จ่าย) อย่างถูกต้อง

ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก : ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านการลากและวางรายการบัญชี สร้างการเรียนรู้แบบ Learning by Doing

ให้ฟีดแบ็คทันที : นักเรียนจะรู้ทันทีว่าตนเองทำถูกหรือผิด พร้อมโอกาสแก้ไขได้ทันที ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ที่ถูกต้อง

เพิ่มแรงจูงใจในการเรียน : การออกแบบที่สวยงาม มีแอนิเมชัน และระบบคะแนน ทำให้การเรียนสนุกและท้าทายมากขึ้น

ติดตามความก้าวหน้า : ระบบแสดงความคืบหน้าแบบเรียลไทม์ ช่วยให้นักเรียนและครูสามารถประเมินผลการเรียนรู้ได้ง่าย

สนับสนุนการเรียนรู้ตามจังหวะของตนเอง : นักเรียนสามารถฝึกซ้ำได้ไม่จำกัด จนกว่าจะเชี่ยวชาญ

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

นวัตกรรมนี้เกิดจากการนำแนวคิด Gamification (การเรียนรู้ผ่านเกม) และ Active Learning (การเรียนรู้เชิงรุก)

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

ห้องเรียน : ใช้เป็นกิจกรรมฝึกฝนหลังสอนเนื้อหา

การเรียนรู้ด้วยตนเอง : นักเรียนสามารถฝึกฝนที่บ้านได้

การประเมินผลก่อนสอบ : ใช้เป็นเครื่องมือทบทวนก่อนสอบ

การสอนแบบ Flipped Classroom : นักเรียนฝึกฝนก่อนมาเรียนในชั้นเรียน

5. ปัญหาและอุปสรรค

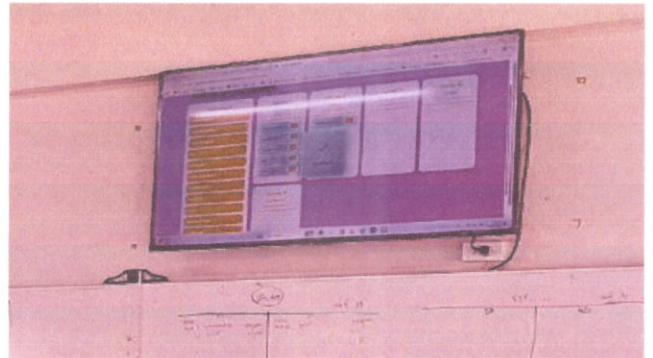
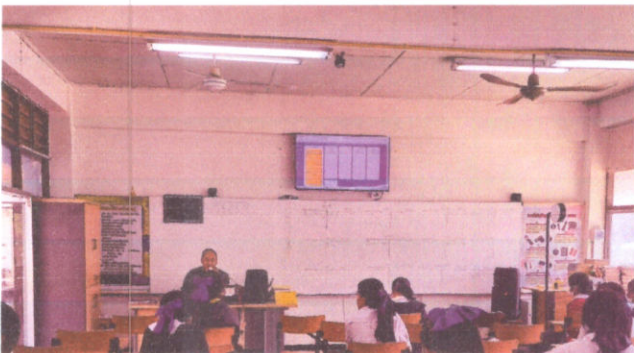
-

6. แนวทางการแก้ไข

-

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : wuttichai-suwannarin.my.canva.site/byn7ppc5r3abvdyy



ลงชื่อ

A handwritten signature in blue ink, consisting of a stylized cursive script.

ผู้รายงาน

(นายวุฒิชัย สุวรรณรินทร์)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่ 8 มกราคม 2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมตอบคำถามเกษตรทฤษฎีใหม่

รายวิชา : การงานอาชีพ 2 รหัสวิชา ง31102

หน่วยการเรียนรู้ : งานเกษตรยุคใหม่

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นายบุตร สุดสังข์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพ

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ปัญหาและความท้าทายในการเรียนการสอนบัญชี

การเรียนวิชาการงานอาชีพในระดับอาชีวศึกษาและอุดมศึกษามักประสบปัญหาหลายประการ ได้แก่

ความยากในการทำกิจกรรม : นักเรียนมักสับสนในการแยกแยะว่าการแบ่งพื้นที่

การเรียนรู้แบบท่องจำไม่ยั่งยืน : วิธีการสอนแบบบรรยายและท่องจำทำให้นักเรียนขาดความเข้าใจ
ในหลักการและไม่สามารถนำไปใช้ได้จริง

ขาดการฝึกฝนที่เพียงพอ : แบบฝึกหัดในตำราส่วนใหญ่เป็นแบบคงที่ ไม่มีฟีดแบ็คทันที ทำให้นักเรียนไม่ทราบว่าตนเองเข้าใจถูกต้องหรือไม่

ความน่าสนใจต่ำ : เนื้อหา  มักถูกมองว่าแห้งแล้งและน่าเบื่อ ทำให้นักเรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้

การประเมินผลล่าช้า : ครูผู้สอนต้องใช้เวลาในการตรวจแบบฝึกหัด นักเรียนจึงไม่ได้รับฟีดแบ็คทันทีเพื่อแก้ไขความเข้าใจที่ผิด

แนวคิดและแรงบันดาลใจ

นวัตกรรมนี้เกิดจากการนำแนวคิด Gamification (การเรียนรู้ผ่านเกมและ (Active Learning)

การเรียนรู้เชิงรุกมาประยุกต์ใช้ในการสอนการงานอาชีพโดยมีแรงบันดาลใจจาก ทฤษฎีการเรียนรู้แบบ
สร้างสรรค์

Constructivism):นักเรียนเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อได้ลงมือปฏิบัติและสร้างความรู้ด้วยตนเองการออกแบบ User Experience (UX): การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนาน เข้าใจง่าย และให้ผลตอบกลับทันที

เทคโนโลยีการศึกษาสมัยใหม่: การใช้เว็บแอปพลิเคชันที่เข้าถึงได้ง่าย ไม่ต้องติดตั้งโปรแกรมสามารถใช้งานได้ทั้งคอมพิวเตอร์และมือถือ

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

เกมตอบคำถามเกษตรทฤษฎีใหม่นี้ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อ :

เพิ่มความเข้าใจพื้นฐาน : ช่วยให้นักเรียนเข้าใจหลักการแบ่งพื้นที่งานเกษตรทฤษฎีใหม่อย่างถูกต้อง

ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก : ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านการลากและวางรายการแบ่งพื้นที่

การเกษตรทฤษฎีใหม่ สร้างการเรียนรู้แบบ Learning by Doing

ให้ฝึกแก้โจทย์ : นักเรียนจะรู้ทันทีว่าตนเองทำถูกหรือผิด พร้อมโอกาสแก้ไขได้ทันที ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ที่ถูกต้อง

เพิ่มแรงจูงใจในการเรียน : การออกแบบที่สวยงาม มีแอนิเมชัน และระบบคะแนน ทำให้การเรียนสนุกและท้าทายมากขึ้น

ติดตามความก้าวหน้า : ระบบแสดงความคืบหน้าแบบเรียลไทม์ ช่วยให้นักเรียนและครูสามารถประเมินผลการเรียนรู้ได้ง่าย

สนับสนุนการเรียนรู้ตามจังหวะของตนเอง : นักเรียนสามารถฝึกซ้ำได้ไม่จำกัด จนกว่าจะเชี่ยวชาญ

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

นวัตกรรมนี้เกิดจากการนำแนวคิด Gamification (การเรียนรู้ผ่านเกมและ (Active Learning (การเรียนรู้เชิงรุก)

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

ห้องเรียน : ใช้เป็นกิจกรรมฝึกฝนหลังสอนเนื้อหา

การเรียนรู้ด้วยตนเอง : นักเรียนสามารถฝึกฝนที่บ้านได้

การประเมินผลก่อนสอบ : ใช้เป็นเครื่องมือทบทวนก่อนสอบ

การสอนแบบ Flipped Classroom : นักเรียนฝึกฝนก่อนมาเรียนในชั้นเรียน

5. ปัญหาและอุปสรรค

-

6. แนวทางการแก้ไข

-

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://butchai.my.canva.site>



ลงชื่อ

A handwritten signature in blue ink, consisting of stylized, flowing letters.

ผู้รายงาน

(นายบุตร สุดสังข์)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 8 มกราคม 2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : การขยายพันธุ์ไม้ผล

รายวิชา : การปลูกไม้ผล รหัสวิชา ง20284

หน่วยการเรียนรู้ : การขยายพันธุ์พืช

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นายปรีชานันท์ ด้านตระกูลหิรัญ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพ

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ไม้ผลเป็นส่วนประกอบสำคัญของอาหารที่ให้วิตามิน แร่ธาตุ และใยอาหารที่จำเป็นต่อร่างกาย ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับชนิดของไม้ผล ประโยชน์ และวิธีการปลูก/ดูแล จึงเป็นทักษะชีวิตที่สำคัญ หากสอนโดยใช้การบรรยายหรือหนังสือเรียนเพียงอย่างเดียว อาจทำให้นักเรียนเบื่อหน่ายและขาดแรงจูงใจในการจดจำชื่อและรูปแบบวิธีการขยายพันธุ์ไม้ผลที่มีอยู่หลากหลายชนิด จึงสร้างเกมตอบคำถาม และเพิ่มการจับเวลาเข้าไป เป็นการใช้เทคโนโลยีและหลักการของ Gamification เพื่อกระตุ้นให้เกิดความสนใจ ความสนุกสนาน และการเรียนรู้ที่รวดเร็วขึ้น

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. ทดสอบความรู้เดิมของนักเรียนเกี่ยวกับการปลูกไม้ผล และนำมาวิเคราะห์ผู้เรียน
2. ใช้ในการทบทวนและประเมินผลความรู้ของตนเองหลังเรียนได้ทันที
3. สร้างความตื่นตัวและกระตุ้นให้เกิดการคิดและตัดสินใจอย่างรวดเร็ว

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

1. เกมตอบคำถาม

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนได้ทบทวนความรู้เดิมเกี่ยวกับการปลูกไม้ผล
2. นักเรียนผ่อนคลายมากขึ้น หลังจากการเรียนรู้เนื้อหา

5. ปัญหาและอุปสรรค

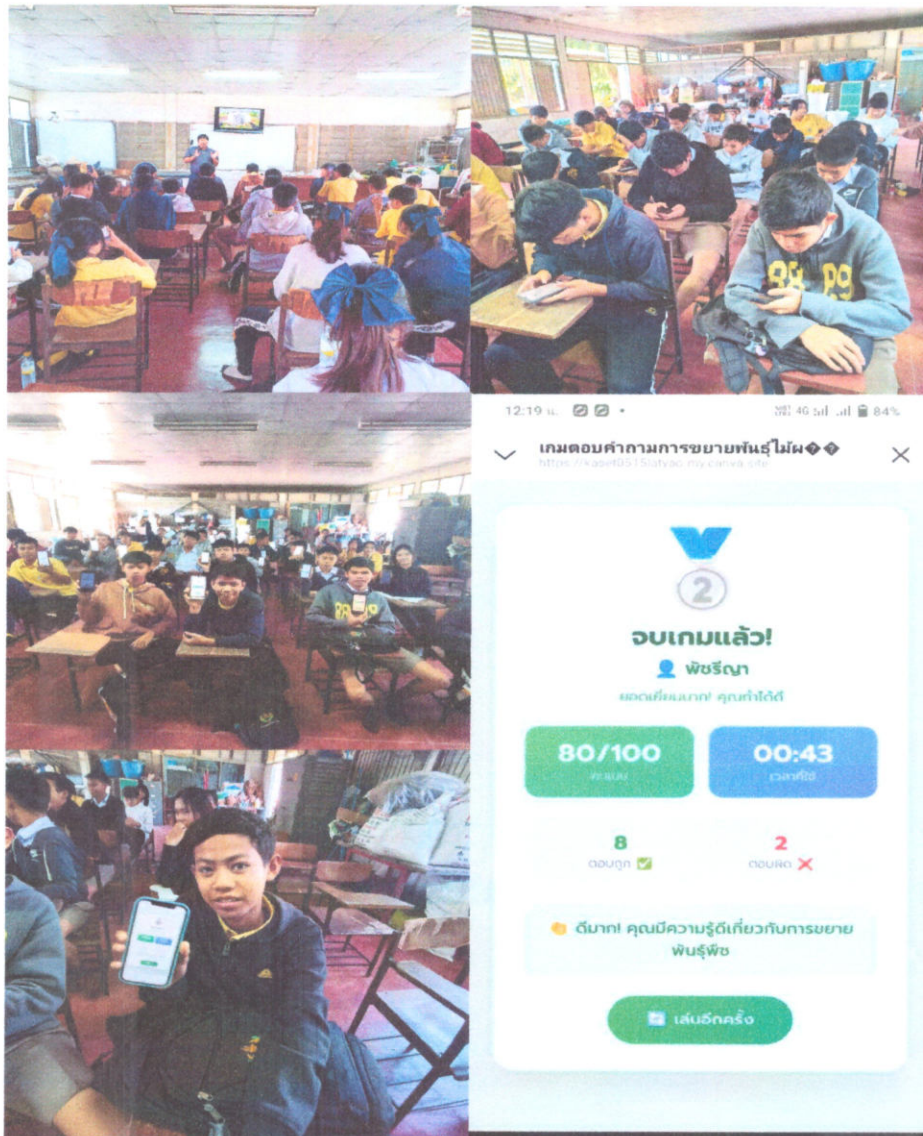
1. เลือกคำตอบผิดแล้วระบบยืนยันคำตอบเลย

6. แนวทางการแก้ไข

1. สามารถเปลี่ยนคำตอบได้
2. ยังไม่เฉลยเลือกคำตอบแล้วบอกคะแนนตอนครบทุกข้อแล้ว

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://kaset0515latyao.my.canva.site/>



ลงชื่อ **ปรีชา นันท์** ผู้รายงาน
(นายปรีชา นันท์ ด้านตระกูลหิรัญ)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่ 9 / ม.ค. / 2569

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เครื่องมือ อุปกรณ์ และวัสดุในงานปูน

รายวิชา : พื้นฐานงานปูน รหัสวิชา ง31221

หน่วยการเรียนรู้ : หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เครื่องมือ อุปกรณ์ และวัสดุในงานปูน

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 4/7 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางชุตติกาญจน์ เกษมวัฒนา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพ

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ในการสอนวิชาพื้นฐานงานปูน การใช้สื่อการสอนที่หลากหลายช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักเรียน โดยเฉพาะในเรื่องเครื่องมือ อุปกรณ์ และวัสดุในงานปูน ซึ่งมีความสำคัญในการสร้างชิ้นงานที่ถูกต้องและมีมาตรฐาน การนำนวัตกรรมมาใช้ในการสอนช่วยให้นักเรียนเข้าใจโลกของงานปูนได้ดีขึ้น และสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันและการทำงานในอนาคต

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถระบุและอธิบายเครื่องมือ อุปกรณ์ และวัสดุในงานปูนได้ถูกต้อง
2. เพื่อเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีมและการสื่อสารระหว่างนักเรียน
3. เพื่อเพิ่มความสนุกสนานและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

1. เกมจับคู่: ใช้การ์ดที่มีภาพและชื่ออุปกรณ์ที่ใช้ในงานปูน เช่น ค้อนยาง, เกียงไม้ เป็นต้น
2. สื่อดิจิทัล: เช่น แพลตฟอร์มออนไลน์ (Canva Ai) ที่ช่วยในการสร้างเกมจับคู่
3. เอกสารประกอบการสอน: คู่มือการใช้งานอุปกรณ์แต่ละชนิด

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนสามารถจดจำและเข้าใจเครื่องมือ อุปกรณ์ และวัสดุในงานปูนได้ดีขึ้น
2. การเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรมช่วยให้นักเรียนมีความมั่นใจในการใช้งาน
3. สร้างความสนุกสนานและบรรยากาศการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วม

5. ปัญหาและอุปสรรค

1. การเข้าถึงเทคโนโลยี: นักเรียนบางคนอาจไม่มีอุปกรณ์หรือการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต
2. ความเข้าใจในเกม: นักเรียนบางคนอาจไม่เข้าใจวิธีการเล่นเกมหรือใช้งานสื่ออย่างถูกต้อง
3. การจัดการเวลา: อาจมีปัญหาในการจัดสรรเวลาให้กับกิจกรรมที่ใช้สื่อ

6. แนวทางการแก้ไข

1. จัดเตรียมอุปกรณ์: ให้แน่ใจว่านักเรียนทุกคนมีอุปกรณ์ที่จำเป็นในการเข้าร่วมกิจกรรม
2. อธิบายวิธีการ: จัดการสอนวิธีการเล่นเกมอย่างชัดเจนและแสดงตัวอย่างก่อนเริ่มกิจกรรม
3. การจัดการเวลา: วางแผนกิจกรรมให้มีเวลาที่เพียงพอในการเล่นและสรุปผล เพื่อไม่ให้เกิด

ความเครียด

4. ให้การสนับสนุน: สอนและช่วยเหลือนักเรียนที่มีปัญหาในการเข้าใจเกมหรือการใช้งานสื่อ

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://chutikan-portfolio.my.canva.site/bwv9w4w202qjp7y8>



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นางชุติกาญจน์ เกษมวัฒนา)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 18/ธ.ค./68

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : ตามล่าหาเขียนผัก

รายวิชา : การงานอาชีพ 2 รหัสวิชา ง21102

หน่วยการเรียนรู้ : ผักสวนครัว

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวศิริวรรณ วชรพันธ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพ

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ผักเป็นส่วนประกอบสำคัญของอาหารที่ให้วิตามิน แร่ธาตุ และใยอาหารที่จำเป็นต่อร่างกาย ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับชนิดของผัก ประโยชน์ และวิธีการปลูก/ดูแล จึงเป็นทักษะชีวิตที่สำคัญ ซึ่งในหลักสูตรการงานอาชีพของนักเรียนชั้น ม.1 มักมีหน่วยการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับงานเกษตรหรืองานคหกรรม ซึ่งความรู้เรื่องผักเป็นพื้นฐานของทั้งสองส่วน หากสอนโดยใช้การบรรยายหรือหนังสือเรียนเพียงอย่างเดียว อาจทำให้นักเรียนเบื่อหน่ายและขาดแรงจูงใจในการจดจำชื่อและคุณสมบัติของผักที่มีอยู่หลากหลายชนิด จึงสร้างเกมตอบคำถาม (Quiz Game) และเพิ่มการจับเวลาเข้าไป เป็นการใช้เทคโนโลยีและหลักการของ Gamification เพื่อกระตุ้นให้เกิดความสนใจ ความสนุกสนาน และการเรียนรู้ที่รวดเร็วขึ้น

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. ทดสอบความรู้เดิมของนักเรียนเกี่ยวกับผักสวนครัว และนำมาวิเคราะห์ผู้เรียน
2. ใช้ในการทบทวนและประเมินผลความรู้ของตนเองหลังเรียนได้ทันที
3. สร้างความตื่นเต้นและกระตุ้นให้เกิดการคิดและตัดสินใจอย่างรวดเร็ว

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

เกมตอบคำถามจับเวลา

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนได้ทบทวนความรู้เดิมเกี่ยวกับผักสวนครัว
2. นักเรียนผ่อนคลายมากขึ้น หลังจากการเรียนรู้เนื้อหา

5. ปัญหาและอุปสรรค

นักเรียนอาจเชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่ได้/บางคนไม่มีโทรศัพท์

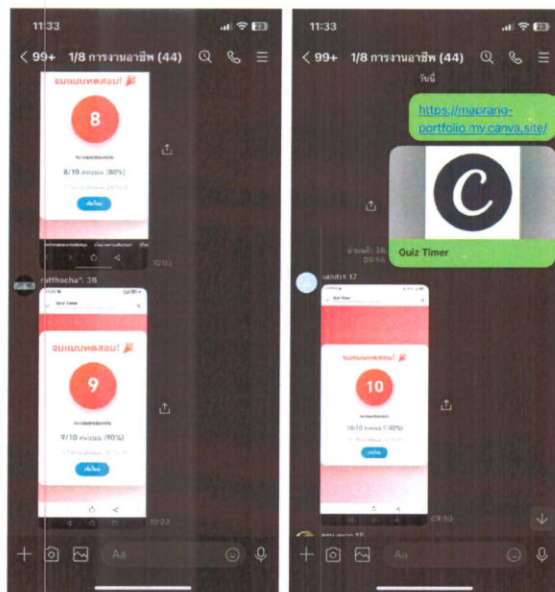
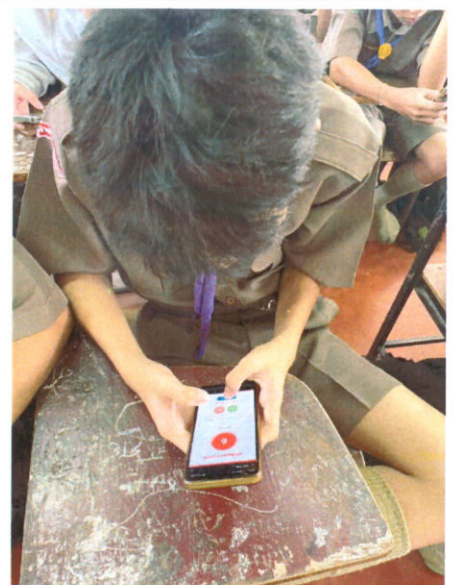
การแสดงโจทย์เหมือนเดิมทุกครั้งและทุกคน ทำให้นักเรียนอาจจะจำคำตอบได้ทันที

6. แนวทางการแก้ไข

อาจเพิ่มคำสั่งสุ่มโจทย์ หรือเพิ่มโจทย์ที่มากขึ้น

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://maprang-portfolio.my.canva.site>



ลงชื่อ.....กวีกรรณ.....ผู้รายงาน
(นางสาวศิริวรรณ วชรพันธุ์)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่.....25 / พฤศจิกายน / 2564.....

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมทายชื่อพืชผักสวนครัว ม.1

รายวิชา : การงานอาชีพ 2 รหัสวิชา ง21102

หน่วยการเรียนรู้ : ที่ 6 เรื่อง ปลูกผักฉบับคนรักโลก

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางอุทัยวรรณ ภูประดิษฐ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพ

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

การเรียนการสอนเกี่ยวกับพืชผักสวนครัวตามหลักสูตร ม.1 มักเน้นการบรรยายและท่องจำชื่อลักษณะ การปลูก และประโยชน์ ซึ่งเป็นวิธีการที่อาจไม่น่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนเบื่อหน่าย และขาดแรงจูงใจในการศึกษาเรื่องใกล้ตัว ซึ่งพืชผักสวนครัวเป็นพื้นฐานสำคัญของทักษะชีวิต และหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง การที่นักเรียนมีความรู้และสามารถนำไปปฏิบัติได้จริงจะช่วยให้พวกเขาพึ่งพาตนเองได้ในชีวิตประจำวัน ดังนั้น นวัตกรรมนี้จึงถูกออกแบบมาเพื่อเชื่อมโยงความรู้ในห้องเรียนกับการใช้งานจริงในชีวิตประจำวัน

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง เกี่ยวกับชนิด, ชื่อเรียก และวิธีการดูแลพืชผักสวนครัวที่สำคัญ
2. เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านการแสวงหาคำตอบและข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อเอาชนะในเกม
3. เพื่อปลูกฝังเจตคติที่ดีและเห็นคุณค่า ของการพึ่งพาตนเองตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ผ่านการปลูกและการบริโภคพืชผักสวนครัว

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

- สื่อการเรียนรู้แบบเกม

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนที่สูงกว่าก่อนเรียน หรือสูงกว่ากลุ่มที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ เนื่องจากเกมช่วยกระตุ้นให้เกิดการทบทวนและเรียนรู้ซ้ำๆ โดยไม่รู้สึกรำคาญ
2. นักเรียนมีมุมมองที่ดีต่อวิชาการทำงานอาชีพและเรื่องพืชผักสวนครัวมากขึ้น และไม่รู้สึกรำคาญว่าเป็นเรื่องที่ยากหรือน่าเบื่ออีกต่อไป

5. ปัญหาและอุปสรรค

- นักเรียนที่ไม่มีอุปกรณ์หรืออินเทอร์เน็ตอาจไม่สามารถเข้าถึงหรือฝึกฝนด้วยเกมได้อย่างเต็มที่เท่ากับเพื่อน

6. แนวทางการแก้ไข

- จัดให้นักเรียนที่มีข้อจำกัดจับคู่กับเพื่อนที่สามารถเข้าถึงเกมได้ เพื่อให้สามารถเรียนรู้และฝึกฝนร่วมกันหลังเลิกเรียน

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://uthaiwanpupradit.my.canva.site/bv7pvy63b1pds2pg>



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นางอุทัยวรรณ ภูประดิษฐ์)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 15 / 5 . 64

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในงานเขียนแบบ

รายวิชา : งานช่าง รหัสวิชา ง31222

หน่วยการเรียนรู้ : หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 งานเขียนแบบเบื้องต้น

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 4/7 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาวระวีพรชนิษฐ์ สนิทพ่วง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพ

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ในการสอนวิชางานช่าง การใช้สื่อการสอนที่หลากหลายช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักเรียน โดยเฉพาะในเรื่องอุปกรณ์ที่ใช้ในงานเขียนแบบ ซึ่งมีความสำคัญในการสร้างแบบแปลนที่ถูกต้องและมีมาตรฐาน การนำนวัตกรรมมาใช้ในการสอนช่วยให้นักเรียนเข้าใจโลกของงานเขียนแบบได้ดีขึ้น และสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันและการทำงานในอนาคต

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถระบุและอธิบายอุปกรณ์ที่ใช้ในงานเขียนแบบได้ถูกต้อง
2. เพื่อเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีมและการสื่อสารระหว่างนักเรียน
3. เพื่อเพิ่มความสนุกสนานและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

1. เกมจับคู่: ใช้การ์ดที่มีภาพและชื่ออุปกรณ์ที่ใช้ในงานเขียนแบบ เช่น ดินสอ, ไม้บรรทัด เป็นต้น
2. สื่อดิจิทัล: เช่น แพลตฟอร์มออนไลน์ (Canva Ai) ที่ช่วยในการสร้างเกมจับคู่
3. เอกสารประกอบการสอน: คู่มือการใช้งานอุปกรณ์แต่ละชนิด

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนสามารถจดจำและเข้าใจอุปกรณ์ที่ใช้งานในงานเขียนแบบได้ดีขึ้น
2. การเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรมช่วยให้นักเรียนมีความมั่นใจในการใช้งาน
3. สร้างความสนุกสนานและบรรยากาศการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วม

5. ปัญหาและอุปสรรค

1. การเข้าถึงเทคโนโลยี: นักเรียนบางคนอาจไม่มีอุปกรณ์หรือการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต
2. ความเข้าใจในเกม: นักเรียนบางคนอาจไม่เข้าใจวิธีการเล่นเกมหรือใช้งานสื่ออย่างถูกต้อง
3. การจัดการเวลา: อาจมีปัญหาในการจัดสรรเวลาให้กับกิจกรรมที่ใช้สื่อ

6. แนวทางการแก้ไข

1. จัดเตรียมอุปกรณ์: ให้แน่ใจว่านักเรียนทุกคนมีอุปกรณ์ที่จำเป็นในการเข้าร่วมกิจกรรม
2. อธิบายวิธีการ: จัดการสอนวิธีการเล่นเกมอย่างชัดเจนและแสดงตัวอย่างก่อนเริ่มกิจกรรม
3. การจัดการเวลา: วางแผนกิจกรรมให้มีเวลาที่เพียงพอในการเล่นและสรุปผล เพื่อไม่ให้เกิด

ความเครียด

4. ให้การสนับสนุน: สอนและช่วยเหลือนักเรียนที่มีปัญหาในการเข้าใจเกมหรือการใช้งานสื่อ

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม: <https://por-portfolio.my.canva.site/bws9af4mk811ffv8>

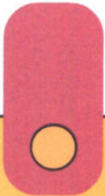


ลงชื่อ..........ผู้รายงาน

(นางสาวระวีพรนิษฐ์ สนิทพ่วง)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 18/ธ.ค./68



รายงานการใช้สื่อ

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน



สื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน ปีการศึกษา 2568

แยกตามกลุ่มสาระการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ที่	ชื่อ - นามสกุล	เรื่อง	Link
1	นางสาวอรุณีย์ พิทักษ์	Tcas 69 สำหรับ ม.6	https://xn--tcas69-o0twnzj.my.canva.site/
2	นายพีรพงศ์ ฤทธิ์พนา	เกมจำลองชีวิตหลังจบมัธยมศึกษาปีที่3 ถึงปี2574	krujaii.my.canva.site
3	นางสาวชาลิสา ขาวสะอาด	สุขภาพใจวัยมัธยม	https://candamoji.my.canva.site/sukapajai
4	นางสาววิไลพร วงษ์มี	เลือกอาชีพที่ใช้ในแบบที่เป็นเรา	https://xn--12csa5c8aq8fub2ac6ixbzdq.my.canva.site/

- ផ្លូវប្រតិបត្តិការរបស់រដ្ឋាភិបាលកម្ពុជា

6. แนวทางการแก้ไข

- ใช้พจนานุกรมแก้ไข แต่ถ้าไม่ได้จริงๆ ให้นักเรียนกลับไปทำที่บ้าน / ชี้แจงครูเพื่อน

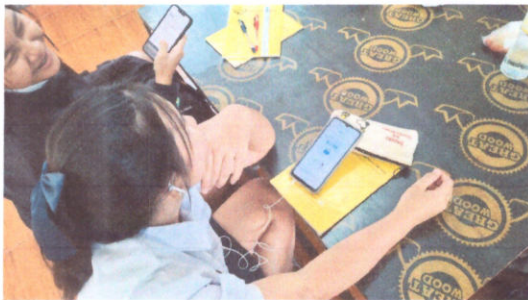
7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : xn--tca5b-00twnzj.my.canva.site



ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
(นางสาว อรุณชัย พิกักษ์)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนลาดยาววิทยาคม
วันที่ 5 / มกราคม / 2569

รูปกิจกรรมเล่นเกมส์ TCAS 69



รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เกมจำลองชีวิตหลังจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จนถึงปี 2574

รายวิชา : แผนแนะแนว รหัสวิชา 23901

หน่วยการเรียนรู้ ทักษะการตัดสินใจ

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นายพีรพงศ์ ฤทธิพนา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ในบางสถานการณ์ปัจจุบัน Ai เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของคนเรามากขึ้น และบุคคลจำเป็นต้องตัดสินใจเลือกแนวทางใดแนวทางหนึ่งเพื่อแก้ปัญหาจากหลายๆ แนวทาง ซึ่งต้องเลือกวิธีการที่แก้ปัญหาได้ดีที่สุดและเกิดผลกระทบน้อยที่สุด ผู้ที่มีทักษะการตัดสินใจที่สามารถแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพต้องใช้เหตุผล เกมจำลองชีวิตมีส่วนช่วยในการฝึกทักษะการตัดสินใจตามสถานการณ์ต่างๆ และยังเป็นการฝึกแก้ไขปัญหาที่จะตามมา นำไปสู่การตัดสินใจที่จะแก้ปัญหาอย่างถูกวิธี ทักษะการตัดสินใจต้องเกิดจากความคิดอย่างรอบคอบ แก้ปัญหาได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง เกิดประโยชน์ต่อการทำงาน และการดำเนินชีวิต

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. นักเรียนมีทักษะการแก้ปัญหา และความรับผิดชอบที่ต้องเจอ
2. นักเรียนมีทักษะการตัดสินใจและรับรู้ถึงผลกระทบจากทางเลือกที่ตนเองเลือก
3. เพื่อค้นหาความสนใจและความถนัดของนักเรียนก่อนตัดสินใจเลือกสายการเรียน

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

Canva AI เกมจำลองชีวิตหลังจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จนถึงปี 2574

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. นักเรียนได้ฝึกตัดสินใจภายใต้สถานการณ์จำลองที่ซับซ้อน
2. นักเรียนมีการปรับตัวตามสถานการณ์ต่างๆ
3. นักเรียนกล้าตัดสินใจในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

5. ปัญหาและอุปสรรค

1. นักเรียนบางคนมีปัญหาทางด้านอินเทอร์เน็ต
2. การแสดงผลของเกมในมือถือแต่ละเครื่องไม่เหมือนกัน ทำฟอนต์ตัวหนังสือเพี้ยน

6. แนวทางการแก้ไข

1. ปลดปล่อยสัญญาณ Wi-fi ให้กับนักเรียนที่มีปัญหาทางด้านอินเทอร์เน็ต
2. แก้ไขคำสั่งของเกมให้แก้ไขด้านฟอนต์ตัวหนังสือ

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://krujaii.my.canva.site/>



ลงชื่อ

ผู้รายงาน

(นายพิรพงศ์ ฤทธิพนา)

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่...../...../.....

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : สุขภาพใจวัยฉ้ยฝาย
รายวิชา : แนะแนว รหัสวิชา ก22905
หน่วยการเรียนรู้ : 6 เรื่อง สุขภาพจิต
ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568
ผู้จัดทำ : นางสาวจารีตา ขาวสะอาด
กลุ่มสาระการเรียนรู้
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ให้เด็กเรียนรู้ได้เรียนรู้สุขภาพใจของตัวเอง รู้จักปรับตัวกับคน เป็นผู้มีสุขภาพจิตที่ดี ด้วยวิธีการต่างๆ
สามารถดำรงชีวิต อยู่กับสังคมได้อย่างมีความสุข

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สุขภาพจิตของตัวเอง
2. ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และปรับตัวกับคนในสังคมได้อย่างมีความสุข
3.

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

Conva Ai

4. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

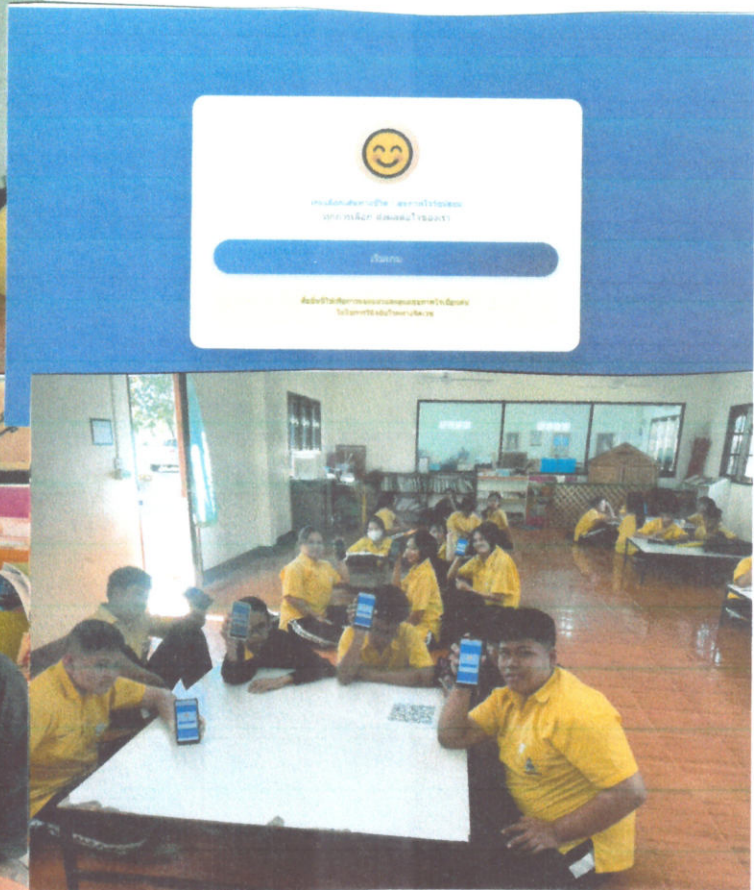
1. ผู้เรียนได้เรียนรู้สุขภาพจิตของตัวเอง
2. ผู้เรียนได้เรียนรู้การปรับตัวกับคนในสังคมได้อย่างมีความสุข
3.

5. ปัญหาและอุปสรรค

นักเรียนบางคนไม่เข้าใจเนื้อหา / เข้าใจแต่ยังไม่สามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้

คนที่ไม่มีใบขับขี่กับเพื่อนหรือญาติ ช่างอู่, ในท่าอากาศยาน ขึ้นรถรับส่งรอวีซ่าสนามบินท่าอากาศยาน

Link สื่อ นวัตกรรม : condamoji.my.canva.site/sukapajai



(အားသာချက်ရှိပါသည်။)

วันที่ ๙ / ๖ / ๖๖

รายงานผลการใช้สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์

.....

ชื่อเรื่อง สื่อ - นวัตกรรม : เลือกอาชีพที่ใช้ ในแบบที่เป็นเรา

รายวิชา : แนะแนว รหัสวิชา ก31902

หน่วยการเรียนรู้ : ที่7 อาชีพของฉัน

ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ผู้จัดทำ : นางสาววิไลพร วงษ์มี

กลุ่มสาระการเรียนรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

โรงเรียนลาดยาววิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์

1. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

ในยุคปัจจุบัน สังคมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้งด้านเทคโนโลยี เศรษฐกิจ และรูปแบบการทำงาน ส่งผลให้อาชีพมีความหลากหลายมากขึ้น ขณะเดียวกันเยาวชนจำนวนมากยังประสบปัญหาในการเลือกอาชีพ เนื่องจากขาดความเข้าใจในตนเอง ข้อมูลอาชีพไม่ทันสมัย หรือถูกคาดหวังจากครอบครัวและสังคม ด้วยเหตุนี้ จึงเกิดแนวคิดในการพัฒนา นวัตกรรม “เลือกอาชีพที่ใช้ในแบบที่เป็นเรา” ขึ้น เพื่อเป็นเครื่องมือช่วยแนะแนวและสนับสนุนการตัดสินใจเลือกอาชีพอย่างเหมาะสมกับแต่ละบุคคล

นวัตกรรมดังกล่าวมีความเป็นมาจากการผสมผสานองค์ความรู้ด้านจิตวิทยา การแนะแนวอาชีพ และเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น แบบทดสอบความถนัด ความสนใจ บุคลิกภาพ รวมถึงการใช้สื่อดิจิทัลหรือกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้สำรวจตนเองอย่างเป็นระบบ และมองเห็นแนวทางอาชีพที่สอดคล้องกับศักยภาพและความต้องการของตนเองมากที่สุด

ความสำคัญของนวัตกรรม “เลือกอาชีพที่ใช้ในแบบที่เป็นเรา” คือช่วยลดปัญหาการเลือกเรียนหรือเลือกอาชีพผิดทาง ส่งเสริมให้เยาวชนรู้จักตนเอง เห็นคุณค่าในความแตกต่างของแต่ละคน และกล้าตัดสินใจบนพื้นฐานของข้อมูลและการไตร่ตรองอย่างรอบคอบ นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การวางแผนชีวิต และการตั้งเป้าหมายในอนาคต

นวัตกรรมนี้ไม่เพียงช่วยให้บุคคลเลือกอาชีพได้อย่างเหมาะสมเท่านั้น แต่ยังเป็นการเตรียมความพร้อมให้เยาวชนสามารถใช้ชีวิตและทำงานได้อย่างมีความสุข ประสบความสำเร็จ และเป็นตัวของตัวเองอย่างแท้จริงในสังคมยุคใหม่

2. จุดประสงค์/วัตถุประสงค์ ของการใช้นวัตกรรม

1. เพื่อช่วยให้ผู้เรียนรู้จักและเข้าใจตนเองในด้านความสนใจ ความถนัด ความสามารถ และบุคลิกภาพ
2. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถค้นหาและเลือกอาชีพที่สอดคล้องกับศักยภาพและความต้องการของตนเอง
3. เพื่อเป็นแนวทางในการตัดสินใจวางแผนการเรียนและการประกอบอาชีพในอนาคตอย่างเหมาะสม
4. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการวางแผนชีวิตของผู้เรียน
5. เพื่อช่วยลดปัญหาการเลือกอาชีพหรือสายการเรียนที่ไม่เหมาะสมกับตนเอง
6. เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและทัศนคติเชิงบวกต่อการทำงานและการพัฒนาตนเอง
7. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในความแตกต่าง และกล้าเป็นตัวของตัวเองในการเลือกเส้นทางอาชีพ

3. ประเภทของสื่อ / นวัตกรรม

เป็นสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ประเภทบทเรียนดิจิทัลเชิงโต้ตอบ (Interactive E-Learning) ที่ใช้เป็นนวัตกรรมแนะแนวอาชีพ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

4.. ผลที่ได้จากการนำสื่อและนวัตกรรมไปใช้

1. ผู้เรียนมีความเข้าใจตนเองมากขึ้น
ผู้เรียนสามารถตระหนักถึงความสนใจ ความถนัด ความสามารถ และบุคลิกภาพของตนเอง อันเป็นพื้นฐานสำคัญในการเลือกแนวทางการเรียนและอาชีพในอนาคต
2. ผู้เรียนมีแนวทางในการเลือกอาชีพที่ชัดเจนขึ้น
ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงข้อมูลเกี่ยวกับตนเองกับอาชีพที่เหมาะสม ลดความสับสนและความไม่มั่นใจในการตัดสินใจเกี่ยวกับอนาคต
3. ผู้เรียนมีแรงจูงใจและทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนและการทำงาน
การเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลที่มีความน่าสนใจช่วยกระตุ้นความสนใจ ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและเห็นคุณค่าของการวางแผนชีวิต
4. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น
สื่อในรูปแบบบทเรียนออนไลน์และสื่อเชิงโต้ตอบ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างเต็มที่
5. ครูสามารถติดตามและประเมินผลผู้เรียนได้อย่างเป็นระบบ
ข้อมูลจากการเข้าสู่ระบบและการทำกิจกรรมช่วยให้ครูสามารถนำไปใช้ในการแนะแนวรายบุคคลได้อย่างเหมาะสม
6. ลดปัญหาการเลือกเรียนหรือเลือกอาชีพที่ไม่สอดคล้องกับตนเอง
ผู้เรียนมีข้อมูลประกอบการตัดสินใจมากขึ้น ส่งผลให้การเลือกสายการเรียนหรืออาชีพมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับศักยภาพของตน

5. ปัญหาและอุปสรรค

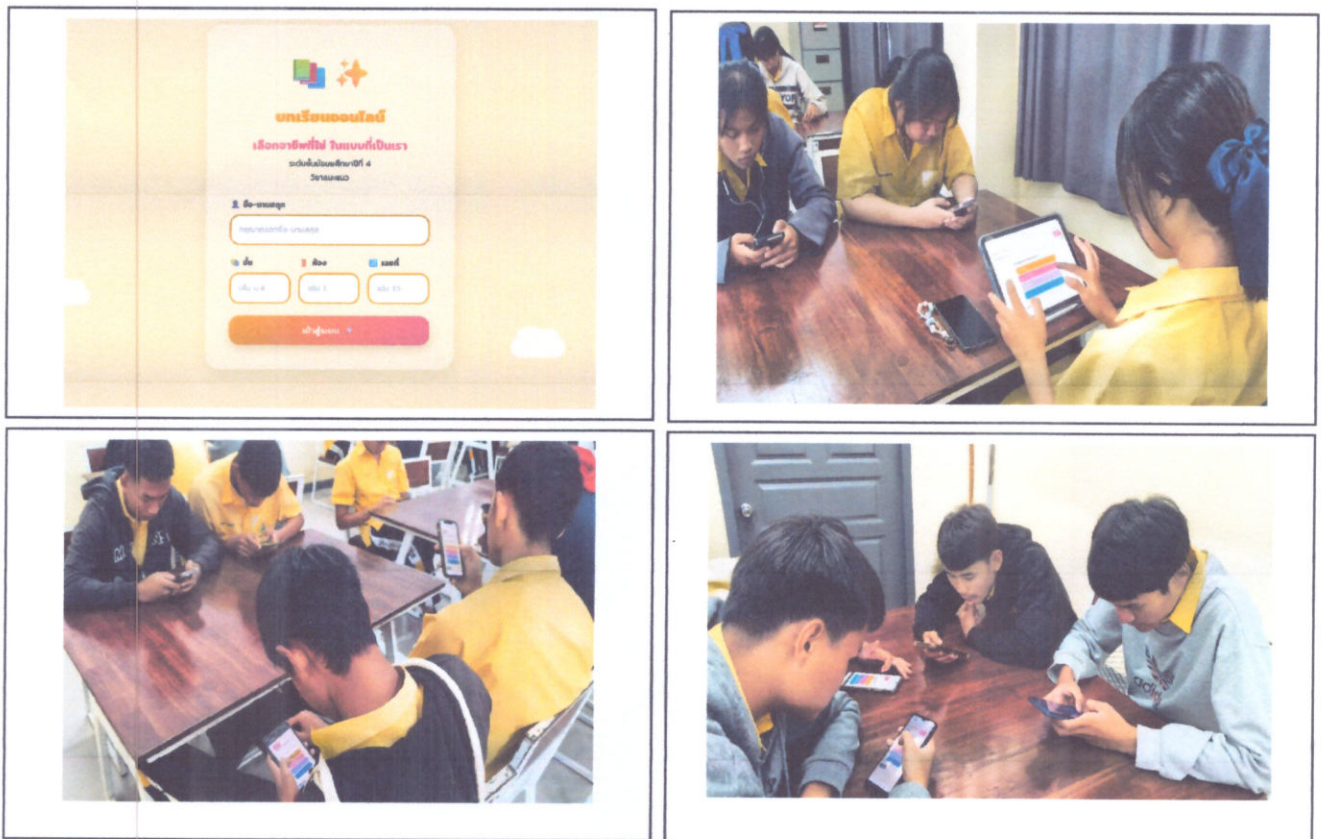
ปัญหาและอุปสรรคส่วนใหญ่เกิดจากความพร้อมของผู้เรียน ความแตกต่างระหว่างบุคคล และข้อจำกัดด้านเวลาและทรัพยากร หากได้รับการสนับสนุนและปรับรูปแบบการใช้งานให้เหมาะสม จะช่วยให้นวัตกรรมนี้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

6. แนวทางการแก้ไข

แนวทางแก้ไขมุ่งเน้นการสนับสนุนผู้เรียนอย่างรอบด้าน ทั้งด้านเทคโนโลยี กระบวนการเรียนรู้ และการแนะแนวรายบุคคล เพื่อให้นวัตกรรมสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง

7. ภาพประกอบการใช้สื่อและนวัตกรรม

Link สื่อ นวัตกรรม : <https://เกมอาชีพที่ใช้.canva.site/>



ลงชื่อ..........ผู้รายงาน

(นางสาววิไลพร วงษ์มี)

ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง โรงเรียนลาดยาววิทยาคม

วันที่ 5 มกราคม 2569

