

**แบบรายงานการเยี่ยมชมวัดกรรม**  
**งานมทรรรมการศึกษา ปีงบประมาณ พ.ศ.2568**  
**โรงเรียนพุทธโศภน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 1**  
**6 กันยายน 2568 ณ โรงแรมเชียงใหม่แกรนวิว**

**ชื่อนวัตกรรม** การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง การหารทศนิยม โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการ AI สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนคำเที่ยงอนุสรณ์

**กลุ่มสาระการเรียนรู้** คณิตศาสตร์

**ผู้จัดทำนวัตกรรม** นางสาววิไล กล้าหาญ

### 1. ที่มาและความสำคัญของปัญหา

นวัตกรรมจัดการเรียนรู้เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่องการหารทศนิยม โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการ AI สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนคำเที่ยงอนุสรณ์” มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้คณิตศาสตร์ให้มีความน่าสนใจและกระตุ้นแรงจูงใจของผู้เรียน โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับกิจกรรมเชิงรุกและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะ ทบทวนความรู้และเรียนรู้ผ่านบริบทสถานการณ์ที่มีความหมายและเชื่อมโยงกับประสบการณ์จริงของตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ

### 2. วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการ AI เรื่องการหารทศนิยม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คณิตศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง การหารทศนิยม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก บูรณาการ AI
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการ AI

### 3. นวัตกรรมที่ใช้แก้ปัญหา

แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการ AI

#### 4. วิธีการดำเนินการการใช้นวัตกรรม (เขียนให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์)

1. ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก บูรณาการ AI เรื่องการหารทศนิยม สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. ออกแบบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่องการหารทศนิยม ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
3. ออกแบบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก บูรณาการ AI

#### 5. ผลการศึกษา

1. นักเรียนมีความกระตือรือร้นสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น
2. นักเรียนเกิดความรู้สึกมีส่วนร่วมมีเป้าหมายในการเรียนและเกิดความพยายามที่จะพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง
3. ความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุดคือมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.92

#### 6. ประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้นวัตกรรม

##### 1. ด้านผู้เรียน

นวัตกรรมนี้ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดคำนวณและการแก้ปัญหาอย่างมีระบบผ่านกิจกรรมที่มีขั้นตอนชัดเจนสนุกและมีความหมายผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงการเรียนรู้กับสถานการณ์ในชีวิตจริงจะเกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนนอกจากนี้ยังช่วยสร้างคตินที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์โดยเฉพาะเรื่องการหารทศนิยมที่เป็นอุปสรรคของนักเรียนหลายคนกลับกลายเป็นบทเรียนที่น่าติดตามและอยากเรียนรู้ต่อเนื่อง ทั้งนี้ นักเรียนสามารถสอบ O – NET ปีการศึกษา 2567 และได้คะแนนเต็ม 100 คะแนน

##### 2. ด้านผู้สอน

นวัตกรรมนี้ส่งผลให้ครูผู้สอนเกิดการเรียนรู้สามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางผ่านการลงมือปฏิบัติจริงโดยการประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันและการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการจัดการเรียนรู้โดยเฉพาะการนำ AI มาใช้สนับสนุนการเรียนการสอนครูสามารถออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้และสามารถประเมินผลการพูดของนักเรียนได้อย่างเป็นระบบผ่านแพลตฟอร์มต่างๆนอกจากนี้ครูยังมีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านกระบวนการ PLC กับเพื่อนครูในโรงเรียน และสามารถเผยแพร่ผลงานในเวทีต่าง ๆ อันเป็นการส่งเสริมการเติบโตทางวิชาชีพซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของสถานศึกษาในการพัฒนาระบบการเรียนรู้ให้มีคุณภาพและเกิดความยั่งยืนในระดับองค์กร

##### 3. ด้านสถานศึกษา

สถานศึกษามีความพร้อมในการขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับนโยบายเรียนรู้เพื่ออนาคตและส่งเสริมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 โดยสามารถสะท้อนให้เห็นเห็นผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรมต่อคุณภาพของผู้เรียนในหลายมิติทางด้านวิชาการทักษะชีวิตและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ผ่านกระบวนการ

เรียนรู้ที่มีผู้เรียนมีส่วนร่วมลงมือปฏิบัติจริงและประเมินผลได้แบบรายบุคคลนวัตกรรมนี้ช่วยสร้างภาพลักษณ์ของโรงเรียนที่ทันสมัยและมีการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพผู้บริหารโรงเรียนได้สนับสนุนงบประมาณและทรัพยากรต่างๆอย่างต่อเนื่องทำให้สถานศึกษาได้รับความเชื่อมั่นจากผู้ปกครองมากยิ่งขึ้นซึ่งสะท้อนผ่านยอดจำนวนนักเรียนที่สมัครเข้าเรียนในแต่ละปีการศึกษาเพิ่มสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

#### 4. ด้านวิชาชีพครู

นวัตกรรมดังกล่าวเป็นแบบอย่างของการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่สามารถยื่นขอรับการประเมินเพื่อขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะได้เนื่องจากมีหลักฐานการดำเนินการที่เป็นระบบมีผลลัพธ์ชัดเจนและสามารถขยายผลได้จริงครูสามารถจัดทำผลงานทางวิชาการบนพื้นฐานของหลักการวิจัยและพัฒนาและสามารถเผยแพร่สู่เวทีวิชาการหรือใช้ประกอบแฟ้มสะสมผลงานเพื่อพัฒนาอย่างยั่งยืนในวิชาชีพ

#### 7. ข้อเสนอแนะ/การประยุกต์ใช้กับตนเอง

นำกิจกรรมนี้มาจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนของตนเอง หรืออาจจะมีการปรับประยุกต์ให้เข้าเนื้อหาเรื่องอื่นๆ

#### 8. รูปภาพประกอบการเยี่ยมชมนวัตกรรม



ลงชื่อ

  
(นางสาวพิมประภา ปิ่นแก้ว)

ผู้รายงาน