



การพัฒนาทักษะการคูณ โดยใช้ GAME 2 Multiply

ผ่าน Canva AI ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามเทคนิค GPAS 5 Steps



ชื่อผู้จัดทำ
นางรุจิรัตน์ โสภำพิมพ์
ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนบ้านบ่อสร้างนารากรประสาท

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

1 ขี้นวัตกรรม

การพัฒนาทักษะการคูณ โดยใช้ GAME 2 Multiply ผ่าน Canva AI ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามเทคนิค GPAS 5 Steps สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

2 ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

ผู้พัฒนาได้เล็งเห็นปัญหาที่เกิดขึ้น รวมไปถึงแนวทางในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์ให้สูงขึ้น จึงได้พัฒนาเกมการศึกษา Game 2 Multiply : เล่นเกม เก่งคูณ ผ่าน Canva AI จัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามเทคนิค GPAS 5 Steps เพื่อพัฒนาทักษะการคูณ เพื่อใช้เป็นสื่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

3 วัตถุประสงค์ของการพัฒนา

- 1 เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของนวัตกรรม ชุดเกมการศึกษา GAME 2 MULTIPLY
- 2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การคูณ ก่อนเรียนและหลังเรียน
- 3 เพื่อนำนวัตกรรม ชุดเกมการศึกษา GAME 2 MULTIPLY เพื่อพัฒนาทักษะการคูณ ใช้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาคณิตศาสตร์

4 แนวคิดหรือกรอบการดำเนินงาน

ตัวแปรต้น

1. การสร้างและพัฒนานวัตกรรม ชุดเกมการศึกษา GAME 2 MULTIPLY เพื่อพัฒนาทักษะการคูณ ประกอบด้วย 5 เกม ได้แก่
เกมที่ 1 การหาผลคูณของจำนวนหนึ่งหลัก กับจำนวนหนึ่งหลัก
เกมที่ 2 การหาผลคูณของจำนวนหนึ่งหลัก กับจำนวนสองหลัก
เกมที่ 3 การหาผลคูณของจำนวนหนึ่งหลัก กับจำนวนสามหลัก
เกมที่ 4 การหาผลคูณของจำนวนสองหลัก กับจำนวนสองหลัก
เกมที่ 5 การหาผลคูณของจำนวนหนึ่งกับ 100, 200,900
2. การจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม ชุดเกมการศึกษา GAME 2 MULTIPLY เพื่อพัฒนาทักษะการคูณ

ตัวแปรตาม

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
2. ประสิทธิภาพของ เกมการศึกษา GAME2MULTIPLY เพื่อพัฒนาทักษะการคูณ

5 วิธีดำเนินงาน

ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. การสร้างและพัฒนานวัตกรรม GAME 2 MULTIPLY เพื่อพัฒนาทักษะการคูณ ดังนี้
 - ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎีและเทคนิคการสร้างเกม ผักกักขะทางคณิตศาสตร์ และวิธีการใช้เครื่องมือเทคโนโลยีดิจิทัล AI (CANVA AI) ในการสร้างเกมการศึกษา
 - ศึกษาคู่มือครู กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ของ สสวท.
 - วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับเนื้อหา
 - ดำเนินการสร้างนวัตกรรม จำนวน 5 เกม

กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนบ้านบ่อสร้างนารากรประสาท ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

เครื่องมือหรือสื่อนวัตกรรม ชุดเกมการศึกษา GAME 2 MULTIPLY ผ่าน Canva AI

ระยะเวลาดำเนินงาน ตั้งแต่วันที่ 6 - 24 กรกฎาคม 2569 จำนวน 5 แผน 15 ชั่วโมง

6 ผลการดำเนินงาน

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

- พบว่าค่าประสิทธิภาพ ชุดเกมการศึกษา GAME2MULTIPLY เท่ากับ 87.26/88.27
- พบว่าเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่าเพิ่มขึ้นทั้ง ก่อนเรียน มีค่าเท่ากับ 36.93 และหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 89.73 มีผลต่างเท่ากับ = 52.80

7 จุดเด่นและนวัตกรรม

- ★ **สิ่งใหม่ที่แตกต่างกัน**
บูรณาการเกมการเรียนรู้ (Game-Based Learning) กับ Canva AI สร้างสื่อที่ทันสมัย ปรับเปลี่ยนกิจกรรมได้รวดเร็ว ทำให้นักเรียนสนใจและมีส่วนร่วมมากขึ้น
- ★ **จุดแข็งของผลงาน**
 - ✓ เรียนรู้ผ่านการเล่นสนุก ลดความวิตกกังวล และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้
 - ✓ ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริงตามแนวทาง Active Learning จัดจำสูตรคูณได้อย่างยั่งยืน
 - ✓ ใช้ Canva AI สร้างสื่อได้รวดเร็ว หลากหลาย สอดคล้องกับผู้เรียน
 - ✓ กระบวนการ GPAS 5 Steps พัฒนาทักษะสำคัญ คิด แก้ปัญหา สื่อสาร ทำงานร่วมกัน เรียนรู้ด้วยตนเอง
 - ✓ ประยุกต์ใช้ได้ทั้งห้องเรียนและออนไลน์
- ★ **ปัจจัยแห่งความสำเร็จ**
 - ✓ การออกแบบกิจกรรมที่ดึงดูดผู้เรียนเป็นสำคัญ
 - ✓ การใช้ Canva AI พัฒนาสื่อที่ทันสมัย น่าสนใจ ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล เรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา

8 ผลกระทบและการต่อยอด

ประโยชน์ที่เกิดขึ้น

- 1 **ด้านผู้เรียน**
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น คิดคำนวณได้ถูกต้อง รวดเร็ว และแม่นยำมากขึ้น
- 2 **ด้านครู**
ออกแบบกิจกรรมได้หลากหลาย ใช้ Canva AI ช่วยสร้างเกม สื่อแบบฝึก แบบทดสอบ ได้รวดเร็ว ลดเวลาในการจัดทำสื่อ
- 3 **ด้านสถานศึกษา**
ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และ AI ในการจัดการศึกษา สอดคล้องกับนโยบายการพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้เรียน

การขยายผล

- ขยายการใช้ในระดับชั้นประถมศึกษาขึ้นไป ปรับระดับความยากให้เหมาะสม
- ถ่ายทอดองค์ความรู้ให้ครู ผ่านการแลกเปลี่ยน (PLC)
- เผยแพร่นวัตกรรมผ่านเว็บไซต์โรงเรียน สื่อสังคมออนไลน์ หรือเว็บบอร์ด ผลงานทางวิชาการ

9 บทสรุปและข้อเสนอแนะ

- ✓ ควรทำการพัฒนาชุดเกมการศึกษา GAME 2 MULTIPLY เพื่อพัฒนาทักษะการคูณ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ในเรื่องอื่น ๆ
- ✓ ควรทำการศึกษา พัฒนานวัตกรรมในรูปแบบอื่น ๆ เช่น การบูรณาการร่วมกับกลุ่มสาระที่นักเรียนสนใจ
- ✓ ควรศึกษาและพัฒนาในรูปแบบสื่อออนไลน์

10 ช่องทางศึกษารายละเอียดเพิ่มเติม

Facebook : โรงเรียนบ้านบ่อสร้างนารากรประสาท
Website : <http://www.bansobangnakorn.ac.th>
E-mail : bansobangnakorn.school@gmail.com

เล่นเกม เก่งคูณ สนุก ทุกที่ ทุกเวลา พัฒนาทักษะ สู่ความสำเร็จ