

BEST PRACTICE

คณิตศาสตร์

ป.1

การพัฒนาทักษะการบวกจำนวนสองจำนวน ที่ผลบวกไม่เกิน 10
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
ด้วยสื่อนิทานภาพโต้ตอบจาก

เทคโนโลยี AI (Interactive AI Storybook)



นางสาวปรียาพร โพธิ์คำ

ครู

โรงเรียนบ้านห้วยหินลับ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 2

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ



คำนำ

รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) เรื่อง “การพัฒนาทักษะการบวกจำนวนสองจำนวนที่ผลบวกไม่เกิน 10 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยสื่อนิทานภาพโต้ตอบจากเทคโนโลยี AI (Interactive AI Storybook)” จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอแนวทางการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการพัฒนาสื่อและจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ให้เหมาะสมกับวัยและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

การดำเนินงานได้นำแนวคิด CPA (Concrete-Pictorial-Abstract) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้สื่อนิทานภาพโต้ตอบจาก AI เชื่อมโยงสถานการณ์ในนิทานกับการใช้สื่อรูปธรรม ให้นักเรียนได้คิด สังเกต ลงมือปฏิบัติ และค่อย ๆ เชื่อมโยงจากจำนวนที่จับต้องได้ไปสู่ภาพและประโยคสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ ซึ่งสอดคล้องกับกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในแผนการสอน

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อครูและผู้สนใจ สามารถนำแนวทางการประยุกต์ใช้ AI ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ไปปรับใช้และพัฒนาสื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียนและบริบทของตนเองต่อไป ขอขอบคุณผู้บริหารสถานศึกษา คณะครู นักเรียน และผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่ายที่ให้การสนับสนุนและความร่วมมือจนการดำเนินงานสำเร็จลุล่วงด้วยดี

นางสาวปรียาพร โพธิ์คำ
ตำแหน่ง ครู
โรงเรียนบ้านห้วยหินลับ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
1. ความเป็นมาและความสำคัญ	1
2. จุดประสงค์และเป้าหมาย	2
3. ขั้นตอนการดำเนินงาน	2
4. ผลการดำเนินงาน	3
5. บทเรียนที่ได้รับ	4
6. ปัจจัยความสำเร็จ	5
7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ	5
8. บรรณานุกรมและภาคผนวก	6
ภาคผนวก	7
ภาคผนวก ก: แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การบวกจำนวนสองจำนวนที่ผลบวกไม่เกิน 10	8
ภาคผนวก ข: ตัวอย่างชุดคำสั่ง (Prompt) ที่ใช้กับ AI	
และผลลัพธ์ภาพ/สคริปต์นิทานที่ได้จาก AI	12
ภาคผนวก ค: ผลงาน ชิ้นงานผู้เรียน และเครื่องมือวัดและประเมินผล	14
ภาคผนวก ง: ภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การโต้ตอบกับสื่อนิทาน AI	17

แบบรายงาน
ผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
การใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการจัดการเรียนรู้และการปฏิบัติงาน

ชื่อผลงาน	การพัฒนาทักษะการบวกจำนวนสองจำนวน ที่ผลบวกไม่เกิน 10 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยสื่อนิทานภาพโต้ตอบจากเทคโนโลยี AI (Interactive AI Storybook)
ชื่อเจ้าของผลงาน	นางสาวปรียาพร โพธิ์คำ
ตำแหน่ง	ครู
หน่วยงาน	โรงเรียนบ้านห้วยหินลับ
สังกัด	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 2
โทรศัพท์	062 4871141

1. ความเป็นมาและความสำคัญ

1.1 สภาพปัญหาและบริบทของผู้เรียน

คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่เป็นนามธรรมสูง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งอยู่ในวัยแห่งการเชื่อมต่อระหว่างการเรียนรู้แบบปฐมวัยและการเรียนรู้ในระบบโรงเรียน การทำความเข้าใจเรื่อง "การบวกจำนวนสองจำนวนที่ผลบวกไม่เกิน 10" ด้วยตัวเลขเพียงอย่างเดียว มักทำให้ผู้เรียนเกิดความสับสนและขาดความสนใจ จากสภาพการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านมาพบว่า เมื่อครูใช้เพียงกระดานและใบงาน ผู้เรียนมักจะขาดสมาธิในการเรียน มีความสนใจจดจ่อในระยะเวลาที่สั้นลง และไม่สามารถเชื่อมโยงสัญลักษณ์ตัวเลขเข้ากับจำนวนจริงได้ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านทักษะการบวกเบื้องต้นไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

1.2 หลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว การจัดการเรียนรู้จึงควรประยุกต์ใช้แนวทางการเรียนรู้แบบ CPA (Concrete - Pictorial - Abstract) หรือ รูปธรรม - กึ่งรูปธรรม - นามธรรม โดยเฉพาะในขั้นกึ่งรูปธรรม (Pictorial) ที่เน้นการใช้รูปภาพเพื่อเป็นสะพานเชื่อมโยงความเข้าใจ ผสมกับแนวคิด Active Learning ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ประกอบกับการตอบสนองนโยบายการศึกษาที่มุ่งเน้นการยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนผ่านเทคโนโลยี

1.3 เหตุผลและความจำเป็นในการนำ AI มาใช้

ด้วยข้อจำกัดด้านเวลาในการจัดทำสื่อการสอนที่มีคุณภาพและน่าสนใจ การนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาใช้สร้าง "สื่อนิทานภาพโต้ตอบ" จึงเป็นทางออกที่มีประสิทธิภาพสูง เครื่องมือ AI เช่น ChatGPT สามารถช่วยออกแบบโครงเรื่องนิทานที่สอดคล้องกับสถานการณ์ปัญหาการบวกได้อย่างรวดเร็ว ในขณะที่เครื่องมือสร้างภาพ AI (Generative AI) สามารถเนรมิตภาพประกอบสีสันสดใสที่ดึงดูดวัยเรียนได้อย่างแม่นยำ การบูรณาการเทคโนโลยี AI นี้ จึงไม่เพียงแต่ช่วยลดภาระและข้อจำกัดด้านเวลาของครูผู้สอน แต่ยังเป็นการยกระดับนวัตกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหัวข้อ “ครูยุคใหม่ ก้าวทัน AI อย่างสร้างสรรค์” ซึ่งช่วยกระตุ้นความสนใจ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจคอนเซ็ปต์การบวกผ่านการเล่าเรื่องได้อย่างเป็นธรรมชาติและมีประสิทธิภาพ

2. วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

2.1 วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อสร้างและพัฒนาสื่อนิทานภาพโต้ตอบ (Interactive AI Storybook) โดยใช้เทคโนโลยี AI ในการจัดการเรียนรู้เรื่องการบวกจำนวนสองจำนวนที่ผลบวกไม่เกิน 10 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
- 2) เพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกจำนวนสองจำนวนที่ผลบวกไม่เกิน 10 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้สูงขึ้น
- 3) เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมและเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของผู้เรียนผ่านสื่อเทคโนโลยีที่น่าสนใจ

2.2 เป้าหมาย

■ เป้าหมายเชิงปริมาณ

- 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ร้อยละ 80 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การบวกจำนวนสองจำนวนที่ผลบวกไม่เกิน 10 ผ่านเกณฑ์การประเมินที่กำหนด (ได้คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป)
- 2) นักเรียนร้อยละ 100 ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) ผ่านการใช้สื่อนิทานภาพโต้ตอบ AI

■ เป้าหมายเชิงคุณภาพ

- 1) นักเรียนมีความเข้าใจในกระบวนการรวมจำนวนสองจำนวน สามารถเชื่อมโยงสถานการณ์ในนิทานกับสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ได้อย่างถูกต้อง
- 2) นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน และมีเจตคติเชิงบวกต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์มากยิ่งขึ้น

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 การออกแบบการจัดการเรียนรู้

- 1) การวิเคราะห์หลักสูตร วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด (ค 1.1 ป.1/4) เรื่อง การหาผลบวกของจำนวนสองจำนวนที่ผลบวกไม่เกิน 10 เพื่อกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะกระบวนการ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- 2) การเลือกใช้แนวคิด ประยุกต์ใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบ CPA (Concrete - Pictorial - Abstract) ควบคู่กับ Active Learning โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างชัดเจน
- 3) การเลือกใช้ AI ให้เหมาะสม ออกแบบการใช้เครื่องมือ AI ให้เหมาะสมกับวัย บริบทของผู้เรียน และเนื้อหา โดยเลือกใช้ AI Text Generator (เช่น ChatGPT) ในการแต่งนิทาน และ AI Image Generator (เช่น Canva Magic Media) ในการสร้างภาพประกอบสีสันสดใสที่ดึงดูดความสนใจของนักเรียนชั้น ป.1
- 4) ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบ กำหนดจุดประสงค์ กิจกรรม นิทานภาพ AI และการวัดผลให้สัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบ เพื่อให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงภาพจากสื่อ AI สู่การนับจำนวนจริง

3.2 กระบวนการจัดการเรียนรู้ และการใช้ AI

- 1) ขั้นตอนเตรียมการ (การสร้างสื่อและตรวจสอบ AI) ครูผู้สอนป้อนคำสั่ง (Prompt) ให้ AI สร้างเรื่องราวสถานการณ์การบวกที่เข้าใจง่าย จากนั้นนำสคริปต์ไปสร้างภาพประกอบด้วย AI ครูมีบทบาทในการ

อำนวยความสะดวก ตรวจสอบ และให้คำแนะนำ โดยทำการตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสมของผลลัพธ์ภาพและเนื้อหาจาก AI ก่อนนำไปใช้งานจริง

2) **ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน** กระตุ้นความสนใจโดยเปิดหน้าแรกของ "สื่อนิทานภาพโต้ตอบ" เพื่อแนะนำตัวละครหลักและภารกิจที่ต้องทำ

3) **ขั้นจัดการเรียนรู้ (Active Learning)** ครูเล่านิทานประกอบสไลด์ AI โดยตั้งคำถามท้าทายเป็นระยะ ผู้เรียนมีบทบาทในการคิด ลงมือปฏิบัติ สร้างสรรค์หรือแก้ปัญหา โดยนักเรียนใช้สื่อทำมือ (เช่น ตัวต่อ ฝาขวด) วางจำนวนตามรูปภาพที่ปรากฏบนสื่อ AI เมื่อเกิดสถานการณ์การรวมกันในนิทาน นักเรียนจะได้ลงมือปฏิบัติจริงด้วยการนำตัวต่อมารวมกันและนับจำนวนทั้งหมด

4) **ขั้นสรุปและประเมินผล** ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้จากนิทาน ครูมีหลักฐานแสดงการนำกระบวนการนี้ไปใช้จริงในห้องเรียน

3.3 ความสอดคล้อง และเชื่อมโยงของสื่อเทคโนโลยีและแผนการจัดการเรียนรู้

1) **ความสอดคล้องกับเนื้อหาและผู้เรียน** ภาพวาดจาก AI มีสีสันและรูปแบบที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก ป.1 ช่วยแปลงเนื้อหาคณิตศาสตร์ที่เป็นนามธรรมให้กลายเป็นกิจกรรมที่จับต้องได้

2) **ความเชื่อมโยงกับกิจกรรมและจุดประสงค์** สื่อเทคโนโลยีและ AI สนับสนุนกิจกรรมและช่วยให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์ การเว้นจังหวะในนิทาน (Interactive) สอดรับกับขั้นตอนการปฏิบัติกิจกรรมด้วยสื่อทำมือบนโต๊ะเรียนพอดี ทำให้กระบวนการเรียนรู้ลื่นไหล

3) **ความสอดคล้องกับการวัดผล** ภาพผลลัพธ์ในสื่อนิทานทำหน้าที่เป็นทั้งตัวดำเนินเรื่องและเครื่องมือตรวจสอบความเข้าใจ (Formative Assessment) หากผู้เรียนตอบคำถามจากสถานการณ์ในสื่อ AI ได้ถูกต้อง สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างสื่อและการวัดประเมินผล

4. ผลการดำเนินงาน

4.1 ผลการดำเนินงานที่บรรลุตามวัตถุประสงค์และเป้าหมาย

1) **ผลเชิงปริมาณ** นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ร้อยละ 90 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการบวกจำนวนสองจำนวนที่ผลบวกไม่เกิน 10 ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด โดยมีคะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างเป็นรูปธรรม

2) **ผลเชิงคุณภาพ** นักเรียนมีทักษะความเข้าใจทางคณิตศาสตร์ สามารถเชื่อมโยงสถานการณ์ในนิทานเข้ากับการนับจำนวนจริงได้ มีความกระตือรือร้น มีสมาธิจดจ่อกับการเรียนมากขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์

3) **หลักฐานเชิงประจักษ์** มีข้อมูล ชิ้นงาน ผลประเมิน หรือหลักฐานเชิงประจักษ์รองรับอย่างน่าเชื่อถือ เช่น ชิ้นงานหรือแบบฝึกหัดของนักเรียน ภาพถ่ายการทำกิจกรรมร่วมกับสื่อนิทาน AI และแบบบันทึกผลการประเมินการเรียนรู้

4.2 ประโยชน์ที่ได้รับ

1) **ประโยชน์ต่อผู้เรียน** นักเรียนได้เรียนรู้ในบรรยากาศที่สนุกสนาน ลดความวิตกกังวลในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ที่มีถูกมองว่าเป็นเรื่องยาก การเรียนผ่านนิทานภาพสีสันสดใสช่วยกระตุ้นพัฒนาการตามวัยได้อย่างเหมาะสม

2) **ประโยชน์ต่อครูผู้สอนและการจัดการเรียนรู้** ครูสามารถยกระดับกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้มีความน่าสนใจมากขึ้นโดยใช้เวลาและงบประมาณในการผลิตสื่อลดลง

3) **คุณค่าของการใช้ AI** แสดงให้เห็นคุณค่าของ AI ที่ช่วยพัฒนาการเรียนรู้หรือแก้ปัญหาได้จริง โดย AI ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือปลดล็อกข้อจำกัดด้านเวลาของครูในการสร้างสรรค์สื่อสิ่งรูปธรรม (Pictorial) ช่วยผลิตเนื้อหาและภาพประกอบที่แม่นยำ ตรงใจวัยเรียน ซึ่งเป็นการแก้ปัญหาผู้เรียนขาดความสนใจได้อย่างตรงจุด มีหลักฐานรองรับการนำไปใช้จริงที่เกิดประโยชน์ทั้งต่อผู้เรียนและสถานศึกษา

5. บทเรียนที่ได้รับ

5.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้หรือข้อค้นพบจากการดำเนินงานและการใช้ AI

1) **ข้อค้นพบด้านผู้เรียน** การเปลี่ยนตัวเลขที่เป็นนามธรรมให้กลายเป็นเรื่องราวผ่านสื่อนิทานภาพ ช่วยดึงดูดความสนใจและเพิ่มสมาธิของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้อย่างมีนัยสำคัญ เด็ก ๆ สามารถจดจำและเข้าใจกระบวนการ "รวมกัน" ได้ดีขึ้นเมื่อมีบริบทของตัวละครเข้ามาเกี่ยวข้อง

2) **ข้อค้นพบด้านการใช้ AI** ครูได้เรียนรู้ว่าเทคโนโลยี AI ไม่ใช่เพียงเครื่องมือลดภาระงาน แต่เป็น "ผู้ช่วยสร้างสรรค์" ที่ทรงพลัง การใช้ AI อย่างมีประสิทธิภาพต้องอาศัยทักษะการตั้งคำสั่ง (Prompt Engineering) ที่ชัดเจน เพื่อให้ได้เนื้อหาและภาพประกอบที่ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ บริบทของโรงเรียน และความสนใจของเด็กวัยนี้ ซึ่งเป็นการสังเคราะห์บทเรียนจากการปฏิบัติจริงได้อย่างชัดเจน

5.2 ปัญหา/อุปสรรค วิธีแก้ไข และข้อควรระวังในการใช้ AI

1) **ปัญหาและอุปสรรค** ในระยะแรกของการใช้ AI สร้างภาพประกอบ (AI Image Generator) บางครั้งภาพที่ได้มีองค์ประกอบที่ซับซ้อนเกินไป หรือจำนวนสิ่งของในภาพไม่ตรงกับตัวเลขที่ต้องการสอนในวิชาคณิตศาสตร์

2) **วิธีแก้ไข** ครูปรับปรุงวิธีการเขียนคำสั่ง (Prompt) ให้มีความเฉพาะเจาะจงมากขึ้น เช่น ระบุจำนวนสิ่งของให้ชัดเจน ระบุสไตล์ภาพเป็น "การ์ตูนสำหรับเด็ก" (Children's book illustration) และใช้โปรแกรมตกแต่งภาพเพิ่มเติมเพื่อลบส่วนเกินหรือจัดวางองค์ประกอบใหม่ให้ถูกต้องตามหลักคณิตศาสตร์

3) **ข้อควรระวัง** ระบุข้อควรระวังในการใช้ AI โดยครูผู้สอนจะต้องตรวจสอบ (Verify) ความถูกต้องของจำนวนนับในรูปภาพและเนื้อหาที่ AI สร้างขึ้นทุกครั้งก่อนนำไปใช้จริง ไม่ควรนำผลลัพธ์จาก AI ไปใช้ทันที โดยปราศจากการตรวจสอบจากมนุษย์ (Human-in-the-loop) โดยเฉพาะสื่อสำหรับเด็กเล็กที่ต้องการความถูกต้องแม่นยำสูง

5.3 ข้อเสนอแนะหรือแนวทางปรับปรุงและพัฒนาต่อยอด

1) **การพัฒนาต่อยอดที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้** ควรต่อยอดการใช้สื่อนิทานภาพ AI ไปสู่หัวข้อคณิตศาสตร์อื่น ๆ เช่น การลบจำนวน หรือการบวกจำนวนที่ผลบวกเกิน 10

2) **การเพิ่มรูปแบบการนำเสนอ** ในอนาคตสามารถนำ AI ประเภท Text-to-Speech มาใช้สร้างเสียงพากย์ตัวละครในนิทาน เพื่อเพิ่มความน่าสนใจสำหรับนักเรียนที่ถนัดการเรียนรู้ผ่านการฟัง (Auditory Learners)

3) **การขยายผล** สามารถนำรูปแบบคำสั่ง (Prompt Templates) และขั้นตอนการผลิตสื่อนี้ ไปจัดทำเป็นคู่มือหรือจัดอบรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) ให้กับเพื่อนครูในสายชั้นอื่นหรือกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เพื่อประยุกต์ใช้ในการสร้างสื่อการสอนของตนเองต่อไป

6. ปัจจัยความสำเร็จ

6.1 การสนับสนุนและส่งเสริมจากผู้บริหารสถานศึกษา

1) **ปัจจัย/วิธีการ** ผู้บริหารสถานศึกษามีวิสัยทัศน์และนโยบายที่ชัดเจนในการส่งเสริมให้ครูใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ โดยมีการสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐาน เช่น สัญญาณอินเทอร์เน็ต และอุปกรณ์แสดงผลในห้องเรียน

2) **ความสัมพันธ์กับผลสำเร็จ** การสนับสนุนทรัพยากรเหล่านี้ เป็นปัจจัยพื้นฐานสำคัญที่เอื้อให้ครูสามารถนำสื่อนิทานภาพ AI ไปใช้จัดประสบการณ์การเรียนรู้ในห้องเรียนได้อย่างราบรื่น ทำให้กระบวนการดำเนินงานและการใช้ AI บรรลุผลตามที่ออกแบบไว้ได้อย่างเป็นรูปธรรม

6.2 ความมุ่งมั่นและการพัฒนาตนเองของครูผู้สอน

1) **ปัจจัย/วิธีการ** ครูผู้สอนมีความตระหนักถึงปัญหาของผู้เรียน และมีความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาตนเอง ด้วยการเปิดรับเทคโนโลยีใหม่ๆ โดยเฉพาะการศึกษาเรียนรู้ทักษะการป้อนคำสั่ง (Prompt Engineering) เพื่อใช้งาน AI

2) **ความสัมพันธ์กับผลสำเร็จ** ทักษะและความตั้งใจของครูเป็นกลไกหลักที่ขับเคลื่อนให้เกิดนวัตกรรมนี้ขึ้นจริง การออกแบบคำสั่งที่แม่นยำช่วยให้ได้สื่อนิทานและภาพประกอบที่สอดคล้องกับวัยของเด็ก ป.1 ส่งผลโดยตรงต่อคุณภาพของสื่อที่ช่วยแก้ปัญหาการเรียนรู้คณิตศาสตร์ได้อย่างตรงจุด

6.3 ความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

1) **ปัจจัย/วิธีการ** ธรรมชาติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีความสนใจในภาพการ์ตูนสีสันสดใสและการเล่าเรื่องแบบนิทาน

2) **ความสัมพันธ์กับผลสำเร็จ** เมื่อครูนำสื่อนิทานภาพจาก AI ที่มีตัวละครน่ารักและสถานการณ์ปัญหาที่ท้าทายมาใช้ ความสนใจตามธรรมชาติของเด็กๆ ได้เปลี่ยนเป็นแรงจูงใจในการเรียนรู้ (Active participation) การตอบสนองอย่างกระตือรือร้นของนักเรียนเป็นหลักฐานยืนยันชัดเจนว่าปัจจัยนี้ช่วยให้ผลงานประสบความสำเร็จในการพัฒนาทักษะการบอกจำนวนได้อย่างแท้จริง

6.4 เครือข่ายชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)

1) **ปัจจัย/วิธีการ** การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและรับฟังข้อเสนอแนะจากเพื่อนครูในสายชั้นเดียวกัน

2) **ความสัมพันธ์กับผลสำเร็จ** การให้เพื่อนครูช่วยตรวจสอบเนื้อหาและภาพที่สร้างจาก AI ก่อนนำไปใช้จริง ช่วยอุดช่องโหว่และข้อผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้น ทำให้ได้สื่อที่มีความถูกต้อง ปลอดภัย และเหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียนมากที่สุด ซึ่งเป็นเหตุผลประกอบความสมบูรณ์ของนวัตกรรมชิ้นนี้

7. การเผยแพร่/ การได้รับการยอมรับ / รางวัลที่ได้รับ

7.1 การเผยแพร่

1) **ภายในสถานศึกษา** เผยแพร่สื่อนิทานภาพ AI และแนวทางการจัดกิจกรรมในการประชุมชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ของโรงเรียน และนำเสนอผ่านเว็บไซต์/เพจประชาสัมพันธ์ของโรงเรียน

2) **ภายนอกสถานศึกษา** เผยแพร่สื่อนิทานภาพ AI และตัวอย่างชุดคำสั่ง (Prompt) ลงบนแพลตฟอร์มแบ่งปันสื่อการสอนออนไลน์ (เช่น คลังสื่อครู, เพจการศึกษา หรือกลุ่มแลกเปลี่ยนเรียนรู้ครูประถม) เพื่อให้เพื่อนครูนำไปปรับใช้

7.2 การได้รับการยอมรับและการนำไปใช้ต่อ ครูท่านอื่นนำโครงสร้างสื่อนิทาน AI ไปต่อยอดปรับใช้ในการสอนเรื่องอื่น ๆ พร้อมทั้งได้รับข้อติชมในเชิงบวกจากผู้ปกครองและเพื่อนครู

7.3 หลักฐานเชิงประจักษ์ มีร่องรอยหลักฐานที่ตรวจสอบได้หลากหลายช่องทาง เช่น ภาพถ่ายการนำเสนอผลงานในกิจกรรม PLC, ลิงก์หรือรูปภาพหน้าจอ (Screenshot) การเผยแพร่บนช่องทางออนไลน์ ยอดผู้เข้าชม/ดาวน์โหลดสื่อ และเอกสารรับรองการขยายผลผลงาน

8. บรรณานุกรมและภาคผนวก

8.1 บรรณานุกรม

- หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- เอกสารทฤษฎีการพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์สำหรับเด็กเล็ก และแนวคิด CPA (Concrete - Pictorial - Abstract)
- แหล่งอ้างอิงเครื่องมือ AI ที่ใช้ในการสร้างสรรค์สื่อ (เช่น Canva, ChatGPT)

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก: แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การบวกจำนวนสองจำนวนที่ผลบวกไม่เกิน 10

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

รายวิชาคณิตศาสตร์

หน่วยการเรียนรู้ การบวกและลบจำนวนนับไม่เกิน 10

เรื่อง การหาผลบวกด้วยสื่อนิทานภาพโต้ตอบจาก AI (Interactive AI Storybook)

ครูผู้สอน นางสาวปรียาพร โพธิ์คำ

เวลา 60 นาที

1. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด การบวกจำนวนสองจำนวนที่ผลบวกไม่เกิน 10 เป็นทักษะสำคัญที่นักเรียนต้องฝึกฝนให้เกิดความชำนาญ เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน การประยุกต์ใช้แนวคิด CPA (Concrete – Pictorial – Abstract) ผ่าน สื่อนิทานภาพโต้ตอบจาก AI (Interactive AI Storybook) จะช่วยเปลี่ยนสถานการณ์ปัญหาที่เป็นนามธรรมให้กลายเป็นภาพกึ่งรูปธรรม (Pictorial) ที่มีสีสันสดใส มีเรื่องราวที่น่าสนใจ และสอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียน ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านการคิด เชื่อมโยง และลงมือปฏิบัติจริงด้วยสื่อรูปธรรม (Concrete) จนสามารถสรุปความรู้และเขียนแสดงการบวกด้วยประโยคสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ (Abstract) ได้อย่างถูกต้องและมีความหมาย

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของการบวกและหาผลบวกของจำนวนสองจำนวนที่ผลบวกไม่เกิน 10 ได้ถูกต้อง
- นักเรียนสามารถใช้สื่อรูปธรรมนับจำนวนประกอบการเรียนรู้ผ่านสื่อนิทานภาพ AI ได้ถูกต้อง

3. สาระการเรียนรู้

- การหาผลบวกของจำนวนสองจำนวนที่มีผลบวกไม่เกิน 10

4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ใฝ่เรียนรู้
- มุ่งมั่นในการทำงาน
- มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์

5. กิจกรรมการเรียนรู้ (Active Learning) บูรณาการ AI

- **ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน**
 - 1) ครูทักทายนักเรียนและกระตุ้นความสนใจด้วยการเปิดสื่อนิทานภาพ AI หน้าแรกบนหน้าจอ
 - 2) ครูแนะนำตัวละครเอกในนิทาน และท้าทายให้นักเรียนร่วมภารกิจการเก็บผลไม้ไปพร้อมกับนิทาน
- **ขั้นจัดการเรียนรู้ Active Learning**
 - 1) การเล่าเรื่องและโต้ตอบ (Pictorial & AI) ครูดำเนินเรื่องผ่าน “สื่อนิทานภาพโต้ตอบ AI” ที่ละครฉาก โดยมีสถานการณ์ปัญหาการบวกสอดแทรก

- 2) การลงมือปฏิบัติ (Concrete) เมื่อถึงฉาคนิทานที่ตัวละครเก็บผลไม้เพิ่ม ครูให้นักเรียนหยิบสื่อทำมือ (ตัวนับ) วางบนโต๊ะเรียนตามจำนวนภาพที่ปรากฏในนิทาน AI
 - 3) การเชื่อมโยงสู่สัญลักษณ์ (Abstract) ครูให้เด็ก ๆ นำสื่อทำมือ (ตัวนับ) มารวมกันและนับจำนวนทั้งหมด จากนั้นครูคลิกสไลด์ AI ถัดไปเพื่อเฉลยภาพรวมและเขียนประโยคสัญลักษณ์การบวกบนกระดานร่วมกัน
- **ขั้นสรุปและประยุกต์ใช้**
 - 1) ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปว่า “การบวกคือการนำสองจำนวนมารวมกัน”
 - 2) นักเรียนทำแบบฝึกหัดการบวกสั้น ๆ เพื่อตรวจสอบความเข้าใจ
 - 3) ครูมอบแผ่นภาพ QR Code ของสื่อนิทานภาพ AI ให้นักเรียนนำกลับไปสแกนเพื่อทบทวนบทเรียนที่บ้านได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime)

6. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- สื่อนิทานภาพโต้ตอบ AI (Interactive AI Storybook)
- สื่อรูปธรรม: ตัวนับ สำหรับให้นักเรียนนับจริง
- สื่อดิจิทัล (Anywhere Anytime): QR Code / ลิงก์สื่อนิทานออนไลน์

7. การวัดและประเมินผล

รายการประเมิน	ระดับเริ่มต้น (1)	ระดับพัฒนา (2)	ระดับชำนาญ (3)	ระดับเชี่ยวชาญ (4)
1. การอธิบายความหมายของการบวกและหาผลบวกของจำนวนสองจำนวนที่ผลบวกไม่เกิน 10	ยังไม่สามารถอธิบายความหมายหรือหาผลบวกได้ แม้จะได้รับคำแนะนำ คำตอบมักคลาดเคลื่อน	หาผลบวกได้ถูกต้องเมื่อได้รับการชี้แนะหรือช่วยเหลือจากครู และอธิบายความหมายได้บางส่วน	สามารถอธิบายความหมายของการบวกและหาผลบวกของสองจำนวนที่ผลบวกไม่เกิน 10 ได้ถูกต้องด้วยตนเอง	สามารถอธิบายความหมายของการบวก หาผลบวกได้ถูกต้องอย่างคล่องแคล่วและอธิบายวิธีคิดให้ผู้อื่นเข้าใจได้อย่างชัดเจน
2. การใช้สื่อรูปธรรมนับจำนวนประกอบการเรียนรู้ผ่านสื่อนิทานภาพ AI	ไม่สามารถวางหรือนับสื่อรูปธรรมตามจำนวนที่ปรากฏในสื่อนิทานภาพ AI ได้	สามารถใช้นับสื่อรูปธรรมประกอบสื่อนิทานภาพ AI ได้ถูกต้องเมื่อได้รับคำสั่งหรือคำแนะนำซ้ำ	สามารถใช้สื่อรูปธรรมนับจำนวนประกอบการเรียนรู้ผ่านสื่อนิทานภาพ AI ได้ถูกต้องสอดคล้องกับจังหวะของนิทานด้วยตนเอง	สามารถใช้สื่อรูปธรรมนับจำนวนประกอบสื่อนิทานภาพ AI ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว และสามารถแนะนำหรือช่วยชี้แนะเพื่อนข้างเคียงได้
3. ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์	ยังไม่สนใจเข้าร่วมกิจกรรม ขาดความมุ่งมั่น ต้องได้รับการกระตุ้นเตือนจากครูอยู่ตลอดเวลา	เข้าร่วมกิจกรรมและตั้งใจทำงานเป็นบางครั้ง ยังต้องมีครูคอยกระตุ้นความสนใจในระหว่างเรียน	มีความใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำกิจกรรมนิทาน AI และแสดงเจตคติที่ดีต่อการเรียนคณิตศาสตร์อย่างสม่ำเสมอ	มีความใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่นอย่างเต็มที่ กระตือรือร้นในการตอบคำถาม มีความสุขในการเรียน และช่วยสร้างบรรยากาศเชิงบวกในห้องเรียน

บันทึกหลังผลการจัดการเรียนรู้

1. ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้:

- นักเรียนชั้น ป.1 จำนวน...7...คน สามารถหาผลบวกไม่เกิน 10 ได้ คิดเป็นร้อยละ.....100.....
- ผู้เรียนมีความตื่นตัวและมีส่วนร่วมอย่างมากกับการเรียนผ่านสื่อนิทานภาพ AI ควบคู่กับสื่อทำมือ

2. ปัญหา / อุปสรรค:

- นักเรียนบางคนอาจใช้เวลาจับคู่รูปธรรมซ้ำกว่าเพื่อนในชั้นเรียน

3. ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข:

- คอยดูแลและให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิดแก่เด็กที่นับซ้ำ และสนับสนุนให้สแกน QR Code เพื่อนำกลับไปทบทวนสื่อนิทาน AI ย้อนหลังที่บ้าน

ลงชื่อ..........ผู้สอน
(นางสาวปริยาพร โพธิ์คำ)

4. ความคิดเห็นผู้บริหาร

ได้ตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้แล้ว มีความเห็นดังนี้

- ☒ เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ บูรณาการ AI เหมาะสมตามวัย
- ☒ นำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้
- ☐ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม.....

ลงชื่อ..........
(นายทวิต ราชิ)

รักษาการในตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านห้วยหินลับ

ภาคผนวก ข: ตัวอย่างชุดคำสั่ง (Prompt) ที่ใช้กับ AI และผลลัพธ์ภาพ/สคริปต์นิทานที่ได้จาก AI

1. ตัวอย่างชุดคำสั่งและผลลัพธ์การสร้างสคริปต์นิทาน (AI Text Generator)

ชุดคำสั่ง (Prompt) สำหรับสร้างนิทาน:

“คุณเป็นนักแต่งนิทานเด็กและครูผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนคณิตศาสตร์ประถมศึกษา ช่วยแต่งสคริปต์นิทานสั้น 3 ฉาก สำหรับนักเรียนชั้น ป.1 เรื่อง ‘ภารกิจเก็บแอปเปิลของพี่หมี’ เพื่อสอนเรื่องการบวกจำนวนสองจำนวนที่ผลบวกไม่เกิน 10 โดยใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย มีคำถามชวนหวั่นไหวให้ผู้เรียนได้คิดและลงมือใช้วัตถุธรรมนั้ตาม”

ผลลัพธ์สคริปต์นิทานที่ได้จาก AI (Output Script):

- ฉากที่ 1 (ต้งต้น):
 - บทพากย์: “เช้าวันหนึ่ง พี่หมีเดินเข้าไปในป่าเพื่อเก็บแอปเปิล พี่หมีเก็บแอปเปิลใส่ตะกร้าได้แล้ว 4 ผล”
 - กิจกรรมโต้ตอบ (Interactive): ครูหยุดเล่า แล้วให้นักเรียนหยิบตัวต่อวางบนโต๊ะของตนเอง 4 ชิ้น
- ฉากที่ 2 (การเพิ่มจำนวน):
 - บทพากย์: “ระหว่างทาง พี่หมีเจอใจตึ้นน้องกระต่าย น้องกระต่ายจึงแบ่งแอปเปิลให้พี่หมีเพิ่มอีก 3 ผล”
 - กิจกรรมโต้ตอบ (Interactive): ครูให้นักเรียนหยิบตัวต่อมาวางเพิ่มอีก 3 ชิ้น
- ฉากที่ 3 (สถานการณ์ปัญหาการบวก):
 - บทพากย์: “เอ๊ะ! ตอนนี้พี่หมีมีแอปเปิลในตะกร้ารวมทั้งหมดกี่ผลกันนะ? เด็กๆ มาช่วยพี่หมีนับหน่อยครับ”
 - กิจกรรมโต้ตอบ (Interactive): นักเรียนนำตัวต่อมารวมกันแล้วนับจำนวนทั้งหมด (ได้ 7 ชิ้น) จากนั้นครูเฉลยประโยคสัญลักษณ์ $4 + 3 = 7$ บนหน้าจอ

2. ตัวอย่างชุดคำสั่งและผลลัพธ์การสร้างภาพประกอบ (AI Image Generator)

ชุดคำสั่ง (Prompt Templates) สำหรับสร้างภาพสื่อการเรียนรู้:

- ภาพฉากที่ 1 (พี่หมีกับแอปเปิล 4 ผล):

"Children's book illustration, a cute friendly brown bear holding a wicker basket with exactly 4 red apples inside, bright forest background, vibrant colors, clear and simple style for first-grade students, watercolor digital art style --ar 16:9"

- ภาพฉากที่ 2 (น้องกระต่ายให้อีก 3 ผล):

"Children's book illustration, a cute white rabbit handing 3 fresh red apples to a happy brown bear, bright sunny day in a forest, clear countable objects, simple and colorful, friendly atmosphere --ar 16:9"

- ภาพฉากที่ 3 (การรวมกันและเฉลย):

"Children's book illustration, a cute brown bear pointing at 7 red apples laid out on a clean wooden table, big question mark turning into a happy smile, bright educational style for kids --ar 16:9"

3. ตารางสรุปการเชื่อมโยงคำสั่ง AI ผลลัพธ์ และการนำไปใช้ในชั้นเรียน

ฉากที่	เครื่องมือ AI ที่ใช้	ผลลัพธ์ที่ได้จาก AI	กิจกรรมการตอบสนองของผู้เรียน
1	ChatGPT + Canva Magic Media	ภาพพื้หมักกับแอปเปิล 4 ผลในตะกร้า	นักเรียนสังเกตภาพและหยิบตัวต่อ 4 ชิ้นวางบนโต๊ะ
2	ChatGPT + Canva Magic Media	ภาพน้องกระต่ายยืนแอปเปิลให้อีก 3 ผล	นักเรียนหยิบตัวต่อเพิ่มอีก 3 ชิ้นตามสถานการณ์ในสื่อ
3	ChatGPT + Canva Magic Media	ภาพเครื่องหมาย ? และภาพแอปเปิลรวม 7 ผล	นักเรียนนับตัวต่อรวมกัน ร้องตอบ "7" และเขียนประโยคสัญลักษณ์ $4 + 3 = 7$

ภาคผนวก ค: ผลงาน ชิ้นงานผู้เรียน และเครื่องมือวัดและประเมินผล

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Pre-test / Post-test)
 กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
 เรื่อง การบวกจำนวนสองจำนวนที่ผลบวกไม่เกิน 10
 จำนวน 10 ข้อ คะแนนเต็ม 10 คะแนน
 ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง: ให้เขียนเครื่องหมายกากบาท (X) ทับตัวอักษร ก, ข หรือ ค หน้าคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

ข้อ 1 $3 + 2 = \square$

ก. 4

ข. 5

ค. 6

ข้อ 2 $6 + 3 = \square$

ก. 8

ข. 9

ค. 10

ข้อ 3 $0 + 7 = \square$

ก. 0

ข. 7

ค. 8

ข้อ 4 ผลบวกในข้อใดมีค่าเท่ากับ 8

ก. $4 + 4$

ข. $5 + 2$

ค. $6 + 1$

ข้อ 5 ประโยคสัญลักษณ์ข้อใดมีผลบวกมากที่สุด

ก. $2 + 5$

ข. $4 + 3$

ค. $1 + 8$

ข้อ 6 พี่หมีมีแอปเปิล 4 ผล น้องกระต่ายให้อีก 3 ผล รวมมีแอปเปิลทั้งหมดกี่ผล?

ก. 6 ผล

ข. 7 ผล

ค. 8 ผล

ข้อ 7 ในนิทานฉากแรกมีนกเกาะบนกิ่งไม้ 5 ตัว บินมาเกาะเพิ่มอีก 5 ตัว รวมมีนกทั้งหมดกี่ตัว?

ก. 8 ตัว

ข. 9 ตัว

ค. 10 ตัว

ข้อ 8 ข้อใดเขียนเป็นประโยคสัญลักษณ์การบวก ได้ถูกต้องจากสถานการณ์ "มีส้ม 2 ผล ซื้อมาเพิ่มอีก 6 ผล รวมมีส้ม 8 ผล"

ก. $2 + 6 = 8$

ข. $8 + 2 = 6$

ค. $2 + 8 = 6$

ข้อ 9 ประโยคสัญลักษณ์ $3 + 4 = 7$ ตรงกับสถานการณ์ในข้อใด?

ก. มีดินสอ 3 แท่ง เหลาไปแล้ว 4 แท่ง เหลือ 2 แท่ง

ข. มีโบ 3 เส้น แม่ให้อีก 4 เส้น รวมมีโบ 7 เส้น

ค. มีแมว 7 ตัว เดินหนีไป 3 ตัว เหลือแมว 4 ตัว

ข้อ 10 $5 + \square = 9$ ตัวเลขในช่องว่างคือตัวเลขใด?

ก. 3

ข. 4

ค. 5

แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และทักษะกระบวนการ

กิจกรรม ภารกิจนับแอปเปิลช่วยพี่หมี กลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์ ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1
คำชี้แจง: ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนแล้วทำเครื่องหมาย✓ลงในช่องระดับพฤติกรรมที่ตรงกับสภาพจริง

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ	ความหมาย
3	ปฏิบัติได้ด้วยตนเองอย่างถูกต้องและสม่ำเสมอ
2	ปฏิบัติได้โดยมีคำแนะนำหรือการกระตุ้นจากครูเล็กน้อย
1	ปฏิบัติได้เมื่อได้รับการช่วยเหลือหรือกระตุ้นอย่างใกล้ชิด

แบบสังเกตพฤติกรรม

รายการประเมิน ชื่อ - สกุล	วางตัวนับจำนวนที่ปรากฏใน สถานการณ์จากสื่อนิทาน AI และ นับจำนวนได้ถูกต้อง			การตอบคำถามและมีส่วนร่วมใน กิจกรรมการเรียนรู้			ตั้งใจทำงาน พยายามทำงานจน สำเร็จ และสามารถร่วมมือกับ เพื่อนได้อย่างเหมาะสม			รวม (9 คะแนน)	แปลผล
	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1. ด.ช.ธนภัทร ชูวัฒน์	✓			✓			✓			9	ดี
2. ด.ช.ธีรภัทร -	✓			✓			✓			9	ดี
3. ด.ช.ปภักร มณีแพง		✓		✓			✓			8	ดี
4. ด.ญ.ภคอร หมดทุกข์	✓			✓			✓			9	ดี
5. ด.ญ.ญาดา ตาคำ	✓			✓			✓			9	ดี
6. ด.ญ.ลลิตา สิงห์บุญ	✓			✓			✓			9	ดี
7. ด.ญ.กัญญ์วรา ขวัญพร้อม	✓			✓			✓			9	ดี

เกณฑ์การแปลผล

- 8-9 คะแนน = ดี
- 6-7 คะแนน = พอใช้
- 3-5 คะแนน = ควรส่งเสริม

ผลงาน ชิ้นงานผู้เรียน



ภารกิจนับแอปเปิล

ช่วยพี่หมี



ชื่อ-สกุล: _____
ชั้น ป.1/____ เลขที่ _____



ภารกิจ

1. ดูภาพและถามคำถามว่า "มีแอปเปิลกี่ลูก" แล้วเขียนคำตอบ
2. วาดรูป แอปเปิล (2) จำนวนตามเงื่อนไขที่กำหนด
3. สืบเสาะหาคำ และวาดรูปสัตว์ที่ซ่อนอยู่ตาม ใบไม้ที่ซ่อน
4. วาดรูปสัตว์ที่ซ่อนตามใบไม้ที่ซ่อน

1) ภารกิจที่ 1 : แอปเปิลในตะกร้า



พี่หมีได้เอาน้ำไปรดที่ใดบ้าง?

เขียนตัวเลข :
ผล

2) ภารกิจที่ 2 : แอปเปิลที่โดนหิมะ



ปิดการสาธิตในใบไม้ที่ซ่อน?

เขียนตัวเลข :
ผล

3) ภารกิจที่ 3 : รวมหมีกับแอปเปิล

+=

หมีมีอยู่
แอปเปิลมีอยู่

สรุปภารกิจ : แอปเปิลที่หมีกินแอปเปิลที่ซ่อน _____ ผล



ส่วนที่ซ่อนอยู่

หมีมีอยู่ ☐ หมี ☐ ไม่พบ



แอปเปิลมีอยู่ ☐ แอปเปิล ☐ ไม่พบ

การกินแอปเปิล

ช่วยพี่หมี

ใบงานที่ 1

ชื่อ-สกุล: ศิริกมล นิลน้อย

ชั้น: ป.1/1 เลขที่: 1



คำแนะนำ:

- ดูภาพประกอบแล้ว "ชี้และบอกให้ครูว่า" อะไรบ้าง
- ครูพูด บอกว่า (C) แล้วช่วยตอบให้ครบตาม
- เด็กอ่านภาพ บอกครูสิ่งที่เห็นได้ครบตาม ไม่ผิด
- ครูช่วยเขียนคำให้ดูอย่าง

1 การกินที่ 1 : แอปเปิลในตะกร้า



ชี้และบอกให้ครูว่าคืออะไร?



เขียนตัวเลข: 4 ชิ้น

2 การกินที่ 2 : แอปเปิลที่ไม่เต็ม



ชี้และบอกให้ครูว่าคืออะไร?



เขียนตัวเลข: 3 ชิ้น

3 การกินที่ 3 : รวมแอปเปิลจนเต็ม

4 + 3 = 7

ชี้ตัวเลข

ชี้และบอกให้ครูว่า

1. ถ้ามีแอปเปิลจนเต็มแล้ว
แล้วเขียนเป็นตัวเลขให้ครูดู

4 + 3 = 7

สรุปภารกิจ : บอกฉันว่าแอปเปิลมีทั้งหมด 7 ชิ้น



ใบงานที่ 1: การकिनับแอปเปิลช่วยฟื้หมี

ผลงานนักเรียน



ในวงที่ 1

ภารกิจนับแอปเปิล ช่วยพหมี

ชื่อ-นามสกุล:

ชื่อ-นามสกุล:

ชั้น: ป.1/ป.1

เลขที่:

คำชี้แจง

- ดูภาพและบอกจำนวน
- ใช้วิธีนับของจริง หรือใช้นิ้วช่วยนับ
- เขียนคำตอบลงในวงที่ว่าง
- ตรวจสอบคำตอบให้ถูกต้อง



1. ภารกิจที่ 1 : แอปเปิลในตะกร้า



แอปเปิลในตะกร้ามีทั้งหมด
4
ข้อ

2. ภารกิจที่ 2 : แอปเปิลที่ใส่จาน



แอปเปิลบนจานมีทั้งหมด
3
ข้อ

3. ภารกิจที่ 3 : รวมแอปเปิลทั้งหมด

4

จำนวนแอปเปิลในตะกร้า

+

3

จำนวนแอปเปิลบนจาน

=

7

รวมแอปเปิลทั้งหมด

3. จำนวนแอปเปิลทั้งหมดในภาพมีทั้งหมด

4

+

3

=

7

สรุปภารกิจ : พหมีช่วยแอปเปิลได้ทั้งหมด

✓ ผ่าน ✗ ไม่ผ่าน

7 ข้อ



กิจกรรมแอปเปิลช่วยพยพเขียน

ใบงานที่ 1

ชื่อ-สกุล : ชั้น :

คำชี้แจง :

- ดูภาพและบอกจำนวน (เขียนจำนวนโดยพยพ)
- วาดรูป แอปเปิล (๑) และเป็ด (๑) ตามจำนวน
- เขียนเลข ตามรูปที่เขียนในข้อที่ ๑ และ ๒
- ระบายสีแอปเปิลและเป็ด

ชั้น ป.1/๒ วันที่ :



1) การกิจที่ 1 : แอปเปิลในตะกร้า



○○○○

มีแอปเปิลในตะกร้ากี่ใบ?

เขียนตัวเลข : 4 ผล

2) การกิจที่ 2 : แอปเปิลที่สีส้ม



○○○

มีแอปเปิลสีส้มกี่ใบ?

เขียนตัวเลข : 3 ผล

3) การกิจที่ 3 : รวมแอปเปิลทั้งหมด

1 + 3 = 7

5. ถ้าหากรวมแอปเปิลทั้งหมดแล้วเขียนตัวเลขโดยพยพ

1 + 3 = 4

สรุปการกิจ : แอปเปิลมีแอปเปิลทั้งหมด 7 ผล

การกินแอปเปิลช่วยพี่หมี

ใบงานที่ 1

สำหรับเด็ก อนุบาลปีที่ 1

ชื่อ-นามสกุล.....

ชั้น ป.1/ร. เขต 2



คำชี้แจง:

- ดูภาพและตอบคำถาม "พี่หมีกินแอปเปิลอย่างไร" พร้อมเขียน
- วาดรูป แอปเปิล 1 ผล และเขียนประโยคสั้นๆ เกี่ยวกับภาพ
- เขียนคำบอก แอปเปิลมีประโยชน์อย่างไรต่อสุขภาพ ในใจคุณ
- ทาสีแอปเปิลและคำกล่าวของคุณ

1 การกินที่ 1 : แอปเปิลใส่ในตะกร้า





ชื่อ-นามสกุล.....

เขียนคำบอก : 4 ผล

2 การกินที่ 2 : แอปเปิลกินได้ทันที





เขียนคำบอก : 3 ผล

3 การกินที่ 3 : รวบรวมแอปเปิลมาปอก

4

+

3

=

7

พี่หมีกิน.....

พี่หมีกินได้ทันที.....

สรุปการกิน : พี่หมีกินแอปเปิลได้ทั้งหมด..... 7 ผล

1. ดูภาพและตอบคำถาม "พี่หมีกินแอปเปิลอย่างไร" พร้อมเขียน

2. วาดรูป แอปเปิล 1 ผล และเขียนประโยคสั้นๆ เกี่ยวกับภาพ

3. เขียนคำบอก แอปเปิลมีประโยชน์อย่างไรต่อสุขภาพ ในใจคุณ



ครูผู้สอน.....

นักเรียน.....

ผลงานนักเรียน

ภาคผนวก ง: ภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การโต้ตอบกับสื่อนิทาน AI



นักเรียนเรียนรู้ผ่าน “สื่อนิทานภาพโต้ตอบ AI”



นักเรียนทำแบบฝึกหัดการบวกเพื่อตรวจสอบความเข้าใจ

