

แบบรายงานผลงาน
โครงการประกวดนวัตกรรม สื่อการเรียนรู้ ผ่านแพลตฟอร์ม คลังสื่อ สพม.พระนครศรีอยุธยา
ประเภท ผู้สร้างนวัตกรรม สื่อการเรียนรู้
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

ชื่อผลงาน ชุดสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลอิงเกม “Erawan Quest: ถอดรหัสวรรณคดีวิจิตรด้วยเทคโนโลยีประยุกต์ และ Gamification”

ผู้เสนอผลงาน นางสาววิศรา มนต์วิเศษ

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

โรงเรียน ลาดชะโดสามัคคี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา

1. แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการสร้างนวัตกรรม สื่อการเรียนรู้

การพัฒนานวัตกรรม "Erawan Quest" ขึ้นมาด้วยการบูรณาการแนวคิดและทฤษฎีทางการศึกษา ที่ทันสมัย 3 ส่วนหลัก ดังนี้:

ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านเกม (Gamification & Game-Based Learning): เปลี่ยนเนื้อหาวรรณคดีแบบเดิมที่เน้นการท่องจำ ให้กลายเป็นการปฏิบัติภารกิจ (Quest) โดยใช้ระบบสะสมแต้ม การเลื่อนระดับ (Levels) และการเผชิญหน้ากับบอส เพื่อกระตุ้นความสนใจ และสร้างแรงจูงใจภายในให้ผู้เรียนอยากค้นหาคำตอบด้วยตนเอง

แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และกระบวนการคิดขั้นสูง มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเปลี่ยนบทบาทจาก “ผู้รับฟัง” มาเป็น “ผู้ลงมือทำ” ผ่านกิจกรรมกลุ่มและการคิดวิเคราะห์ ถอดความ วิเคราะห์คุณค่าด้านวรรณศิลป์และสังคมจากบทพากษ์เอราวัณ ไม่ใช่เพียงแค่จำคำศัพท์ แต่สามารถนำข้อคิด ไปประยุกต์ใช้ได้

2. การสร้าง/พัฒนานวัตกรรม สื่อการเรียนรู้

2.1 เนื้อหาของนวัตกรรม สื่อการเรียนรู้ สอดคล้องหลักสูตรและตัวชี้วัด

นวัตกรรมนี้ครอบคลุมเนื้อหาในรายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หน่วยการเรียนรู้เรื่อง “บทพากษ์เอราวัณ” โดยออกแบบเนื้อหาให้ตรงตาม หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (และฉบับปรับปรุง) ในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ดังนี้

ท.5.1 ม.3/1: สรุปเนื้อหาวรรณคดี วรรณกรรม และวรรณกรรมท้องถิ่นในระดับที่ยากยิ่งขึ้น

ท.5.1 ม.3/2: วิเคราะห์วิถีไทยและคุณค่าจากวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่าน พร้อมยกเหตุผลประกอบ

ท.5.1 ม.3/3: สรุปความรู้และข้อคิดจากการอ่านเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

เนื้อหาภายในสื่อประกอบด้วย: ประวัติความเป็นมา, การถอดคำประพันธ์และคำศัพท์ยาก (โดยเฉพาะบทชม ช้างเอราวัณและกองทัพอินทรีขิต), การวิเคราะห์หรรษวรรณคดี (เสาวจินต, สลลปึงคพิสัย ฯลฯ) และการ วิเคราะห์คุณค่าด้านสังคมและวัฒนธรรม

2.2 การออกแบบนวัตกรรม สื่อการเรียนรู้

นวัตกรรมถูกออกแบบให้อยู่ในรูปแบบ “ชุดสื่อดิจิทัล (Digital Learning Package)” ที่เข้าถึงง่ายผ่าน แพลตฟอร์มออนไลน์ โดยแบ่งโครงสร้างออกเป็น 3 ส่วน (The Grid of Erawan)

Phase 1: กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียนด้วย Interactive Storytelling ใช้สื่อวิดีโอแอนิเมชันสั้นเล่า เรื่อง “ศึกอินทรีขิต” ในมุมมองที่ทันสมัยคล้ายตัวอย่างภาพยนตร์ เพื่อกระตุ้นความสนใจ

Phase 2: ด้านการเรียนรู้ (The 3 Quests) ประกอบด้วย

Quest 1: “ถอดรหัสศัพท์พจนานุกรมกรุงลงกา” (เรียนรู้คำศัพท์และถอดคำประพันธ์ผ่านแอปพลิเคชัน Wordwall / Genially)

Quest 2: “ส่องกระจกวรรณศิลป์” (วิเคราะห์ภาพพจน์ อุปมา ไฮเปอร์โบ primary รสวรรณคดี ผ่าน การทำ Infographic ร่วมกันบน Canva)

Quest 3: “ประยุกต์คิด พินิจสังคม” (เกมออนไลน์เชื่อมโยงข้อคิดเรื่องความประมาทเข้ากับสถานการณ์ ปัจจุบัน)

Phase 3: ด้านบอส (Boss Assessment) ระบบควิซออนไลน์ (Quizizz) ที่จำลองการสู้รบกับอินทรี ซิตแปลง เพื่อทดสอบความรู้รวบยอด

2.2 เทคนิคที่ใช้ในการสร้าง/พัฒนา และคุณภาพนวัตกรรม สื่อการเรียนรู้

เลือกใช้เครื่องมือดิจิทัลที่ใช้งานง่ายแต่มีประสิทธิภาพสูง (Low-code/No-code tools) เช่น Genially ในการสร้างบทเรียนแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Book), Canva for Education ในการออกแบบกราฟิก และ template กิจกรรมกลุ่ม และ Quizizz/Wordwall ในการทำ Gamification

3. ผลการดำเนินงาน

3.1 การนำเข้านวัตกรรม สื่อการเรียนรู้ ในแพลตฟอร์ม คลังสื่อ สพม.พระนครศรีอยุธยา

- อัปโหลดลิงก์บทเรียนปฏิสัมพันธ์ และคู่มือการใช้งานครู/นักเรียน เข้าสู่ระบบคลังสื่อ สพม.พระนครศรีอยุธยา

- จัดทำ คิวอาร์โค้ด (QR Code) และ URL สั้น เพื่อให้ครูภาษาไทยในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาและผู้ที่สนใจสามารถดาวน์โหลดไป “Copy and Paste” หรือนำ Template ไปปรับใช้ในห้องเรียนของตนเองได้ทันที ทำให้เกิดการแบ่งปันทรัพยากรทางการศึกษา (Open Educational Resources: OER)

3.2 การนำสื่อที่สร้าง/พัฒนาไปใช้ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ครูเปลี่ยนบทบาทเป็น “ผู้อำนวยความสะดวก” และเป็นผู้กำกับเกม (Game Master) นักเรียนแบ่งกลุ่มย่อย (Clan) ร่วมมือกันสืบค้น แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และช่วยกันแก้ไขโจทย์คำศัพท์และวรรณศิลป์ในแต่ละด้าน

เกิดกิจกรรม สะท้อนคิด หลังจบเกม โดยนักเรียนมาร่วมกันอภิปรายว่า “ความประมาทของพระลักษมณ์ที่เคลิบเคลิ้มไปกับความงามของช้างเอราวัณแปลง สะท้อนข้อคิดเตือนใจในการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัล (เช่น การหลงเชื่อข่าวปลอมหรือมิจฉาชีพ) อย่างไร” ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงบทเรียนสู่วิถีชีวิตจริงอย่างเป็นรูปธรรม

3.3 ประโยชน์และผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คะแนนเฉลี่ย (Mean) ของนักเรียนในหน่วยการเรียนรู้บทพากษ์เอราวัณเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยผลการทดสอบหลังเรียน (Post-test) สูงกว่าก่อนเรียน (Pre-test)

ทักษะกระบวนการ (Process Skills): นักเรียนได้พัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม ทักษะการคิดวิเคราะห์ขั้นสูง และทักษะการสื่อสารผ่านการนำเสนอผลงาน Infographic

เจตคติต่อวิชาภาษาไทย นักเรียนร้อยละ 90 สะท้อนผ่านแบบประเมินว่า “มีความสุขและสนุกกับการเรียนวรรณคดีไทยมากขึ้น” ลบภาพจำว่าวรรณคดีเป็นเรื่องน่าเบื่อหรือไกลตัว และกระตุ้นให้นักเรียนรู้สึกภูมิใจในมรดกทางวรรณศิลป์ของชาติ

ภาคผนวก

ลำดับ	รายการ	สื่อ/นวัตกรรม
1.	ใช้สื่อวิดีโอแอนิเมชันสั้นเล่าเรื่อง “ศึกอินทรีขีด” ในมุมมองที่ทันสมัยคล้ายตัวอย่างภาพยนตร์ เพื่อกระตุ้นความสนใจ	
2.	“ถอดรหัสศัพท์ทานุกรมกรุงลงกา” เรียนรู้คำศัพท์และถอดคำประพันธ์ผ่านแอปพลิเคชัน Wordwall	
3.	“ส่องกระจงวรรณศิลป์” รสวรรณคดี ผ่านการทำ Infographic	
4.	“ประยุกต์คิด พินิจสังคม” (เกมออนไลน์เชื่อมโยงข้อคิดเรื่องความประมาทเข้ากับสถานการณ์ปัจจุบัน)	https://cryptohack.blooket.com/host/join and enter Game ID: 2100615 

การที่อินทรีขีดแปลงกายเป็นพระอินทร์ทรงช้างเอราวัณได้อย่างแนบเนียนจนกองทัพพระ
ลักษมณ์หลงเชื่อ เปรียบได้กับภัยคุกคามทางไซเบอร์ในข้อใดมากที่สุด

อาการ 'เคลิบเคลิ้ม' ของพระลักษมณ์และกองทัพวานรเมื่อเห็นความงามของช้างเอราวัณ
แปลง สะท้อนถึงพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียในข้อใดที่น่าอันตรายที่สุด

