



รายงานผลการดำเนินโครงการ
โครงการมหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

P4 : ติดตามหาทางปัญญาเพื่อพัฒนาเชิงพื้นที่อย่างยั่งยืน
P 4.1 : Hard Skills โครงการหลัก การส่งเสริมทักษะและการสร้างศักยภาพของ
บุคลากรทางการศึกษาสู่ความเป็นเลิศในวิชาชีพ
โครงการย่อย “การอบรมเชิงปฏิบัติการ ในการปฏิบัติการเรียนรู้ด้วย AI: เคล็ดลับ
การสอนยุคดิจิทัล”

ผู้รับผิดชอบโครงการ
อาจารย์พิชญ์ทิพา สุวรรณศรี
หน่วยงาน คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

บทสรุปผู้บริหาร

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ “การปฏิบัติการเรียนรู้ด้วย AI: เคล็ดลับการสอนยุคดิจิทัล” จัดขึ้นเพื่อพัฒนาศักยภาพครูผู้สอนในสังกัดศูนย์พัฒนาคุณภาพการศึกษาวังแสงแกดำ ให้สามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัล โดยเฉพาะการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นการสร้างผู้เรียนให้มีทักษะการคิดขั้นสูง การแก้ปัญหา และการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

โครงการมุ่งเน้นการเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจ และทักษะเชิงปฏิบัติให้แก่ครูในการออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยบูรณาการ AI เข้ากับกระบวนการเรียนการสอนอย่างเหมาะสม รวมถึงการสร้างสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล การวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล และการประเมินผลการเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมายประกอบด้วยครูผู้สอนจำนวนไม่น้อยกว่า 70 คน โดยดำเนินกิจกรรมผ่านกระบวนการ 3 ระยะ ได้แก่ ระยะต้นน้ำ (การสร้างความตระหนักและความเข้าใจ) ระยะกลางน้ำ (การอบรมและฝึกปฏิบัติจริง) และระยะปลายน้ำ (การนำไปใช้จริงและเผยแพร่ผลงาน)

ผลผลิตของโครงการประกอบด้วยหลักสูตรการอบรม สื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น E-Book วิดีโอ อินโฟกราฟิก สไลด์ และสื่อสร้างสรรค์รูปแบบใหม่ ตลอดจนการสร้างเครือข่ายครูผู้ใช้ AI ในการจัดการเรียนรู้ ขณะที่ผลลัพธ์ที่คาดหวังคือ ครูมีความสามารถในการใช้ AI อย่างเหมาะสมและมีจริยธรรม สามารถพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทันสมัย และนำไปใช้ได้จริงในห้องเรียน

นอกจากนี้ โครงการยังส่งเสริมให้เกิดชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) ที่เข้มแข็ง อันจะนำไปสู่การยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนการสอนในสถานศึกษา และการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนให้มีทักษะที่จำเป็น สามารถเผชิญความท้าทายในโลกอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

คำนำ

รายงานโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ “การปฏิบัติการเรียนรู้ด้วย AI: เคล็ดลับการสอนยุคดิจิทัล” ฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อสรุปผลการดำเนินงานตามวัตถุประสงค์ของโครงการที่มุ่งพัฒนาศักยภาพครูผู้สอนให้มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของการศึกษาในศตวรรษที่ 21

การดำเนินโครงการครั้งนี้มุ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง โดยผู้เข้ารับการอบรมได้ฝึกออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การสร้างสื่อดิจิทัล และการนำ AI ไปใช้ในการวิเคราะห์และพัฒนาผู้เรียนอย่างเหมาะสม ส่งผลให้ครูสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในห้องเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังเกิดเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาชีพที่ช่วยส่งเสริมการพัฒนาการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

คณะผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้บริหาร ครู และผู้ที่เกี่ยวข้อง ในการนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยี AI ต่อไป หากมีข้อผิดพลาดประการใด คณะผู้จัดทำขออภัยมา ณ โอกาสนี้

คณะผู้จัดทำ

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	3
สารบัญ	4
ส่วนที่ 1 ส่วนนำ	7
หลักการและเหตุผล	7
ผู้รับผิดชอบโครงการและหน่วยงาน	8
งบประมาณ	8
ความสอดคล้องกับแผนระดับต่างๆ ความเชื่อมโยงตาม พ.ร.บ. มรภ.	
และเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)	8
ความเชื่อมโยงพันธกิจตามพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. 2547	
มาตรา 8 ในการดำเนินงานเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามมาตรา 7	8
ให้กำหนดภาระหน้าที่ของมหาวิทยาลัย	
แผนยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น	
ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560-2579)	8
แผนปฏิบัติการเชิงยุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2560-2579)	
แผนปฏิบัติการราชการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569	8
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ประเด็นยุทธศาสตร์และตัวชี้วัด	9
เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals : SDGs)	9
นโยบายศึกษาธิการจังหวัด	9
กิจกรรมหลัก มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น (Program/Sub Program)	9
ประเภทโครงการพัฒนาท้องถิ่น (ด้านเศรษฐกิจ/ด้านสังคม/ด้านสิ่งแวดล้อม/ด้านการศึกษา)	9
วัตถุประสงค์ของโครงการ	9
กลุ่มเป้าหมาย/ผู้เข้าร่วมโครงการ	9
ระยะเวลาดำเนินการ/กิจกรรม	9
พื้นที่ ที่ดำเนินโครงการ	9
ภาคีเครือข่าย	10
ผลิตภัณฑ์/นวัตกรรม	11

สารบัญ (ต่อ)

หน้า	
นักศึกษา	11
ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์	11
ตัวชี้วัดกิจกรรมหลัก (Co-KPI)/(U-KPI)/(KPI)	11
ผลผลิต (Output)	13
ผลลัพธ์ (Outcome)	13
ผลกระทบ/ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	13
ปัจจัยความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในการดำเนินโครงการ	14
การประเมิน SROI	14
ส่วนที่ 2 วิธีดำเนินการ	14
กลุ่มเป้าหมาย	14
ผู้เข้าร่วมโครงการ	14
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล	15
วิธีการเก็บข้อมูล	15
การวิเคราะห์ข้อมูล	15
เกณฑ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	16
ดำเนินงานโครงการ	16
ส่วนที่ 3 การบูรณาการโครงการ	22
ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ	22
การบูรณาการกับการเรียนการสอน	22
การบูรณาการกับการวิจัย	22

สารบัญ (ต่อ)

หน้า	
แนวทางการดำเนินงานในปัจุบันต่อไป	22
ส่วนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและประเมินโครงการ	24
ด้านสภาวะแวดล้อม (Context Evaluation)	24
ด้านปัจจัย (Input Evaluation)	24
ด้านกระบวนการ (Process Evaluation)	25
ด้านผลผลิต (Product Evaluation)	25
ส่วนที่ 5 สรุปผลการดำเนินโครงการ	26
สรุปผลการดำเนินการ	26
ภาคผนวก	28
ภาคผนวก ก โครงการ	29
ภาคผนวก ข กำหนดการ	44
ภาคผนวก ค หนังสือเชิญวิทยากร/แบบตอบรับ	51
ภาคผนวก ง ประวัติวิทยากร	56
ภาคผนวก ฉ สำเนารายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการ	68
ภาคผนวก จ เครื่องมือใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	77
ภาคผนวก ฉ ภาพกิจกรรม	80

ส่วนที่ 1

ส่วนนำ

ชื่อโครงการ การอบรมเชิงปฏิบัติการ ในการปฏิบัติการเรียนรู้ด้วย AI: เคล็ดลับการสอนยุคดิจิทัล

หลักการและเหตุผล

ในศตวรรษที่ 21 การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัล โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อทุกมิติของสังคม รวมถึงระบบการศึกษาอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ AI ไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือทางเทคโนโลยี แต่ได้กลายเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนการเรียนรู้ การทำงาน และการพัฒนาทักษะแห่งอนาคต ผู้เรียนในยุคดิจิทัลจำเป็นต้องมีทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ และการเรียนรู้ตลอดชีวิต ขณะที่ครูและบุคลากรทางการศึกษาจำเป็นต้องปรับบทบาทจาก “ผู้ถ่ายทอดความรู้” ไปสู่ “ผู้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้” ที่สามารถใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาดและมีจริยธรรม

อย่างไรก็ตาม ในบริบทของการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน ครูจำนวนมากยังขาดความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการประยุกต์ใช้ AI เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ โดยเฉพาะการนำ AI มาผสมผสานกับกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งเป็นแนวทางที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ลงมือปฏิบัติ คิดวิเคราะห์ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง การขาดโอกาสในการพัฒนาและฝึกปฏิบัติจริง ส่งผลให้การใช้เทคโนโลยี AI ในห้องเรียนยังไม่เกิดประสิทธิภาพสูงสุด และอาจนำไปสู่การใช้ที่ไม่เหมาะสมหรือไม่สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ “การปฏิบัติการเรียนรู้ด้วย AI: เคล็ดลับการสอนยุคดิจิทัล” จึงจัดขึ้นเพื่อเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจ และทักษะเชิงปฏิบัติให้แก่ครูและบุคลากรทางการศึกษาในการใช้ AI อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ โครงการนี้มุ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำจริง (Hands-on Workshop) เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถนำเครื่องมือ AI ไปใช้ในการออกแบบกิจกรรม Active Learning การสร้างสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล การวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล และการประเมินผลการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนในยุคดิจิทัล

นอกจากนี้ โครงการยังให้ความสำคัญกับการสร้างทัศนคติที่ถูกต้องต่อการใช้ AI ในการศึกษา โดยเน้นการใช้ AI เป็น “ผู้ช่วยทางการเรียนรู้” ไม่ใช่เครื่องมือทดแทนบทบาทของครู พร้อมทั้งส่งเสริมจริยธรรม ความรับผิดชอบ และการรู้เท่าทันเทคโนโลยี (AI Literacy) เพื่อให้ครูสามารถเป็นแบบอย่างที่ดีแก่ผู้เรียนได้อย่างยั่งยืน

ดังนั้น การจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งนี้จึงมีความจำเป็นและสอดคล้องกับการพัฒนาการศึกษาในยุคดิจิทัล อันจะนำไปสู่การยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนการสอน การพัฒนาศักยภาพครู และ

การเตรียมผู้เรียนให้มีทักษะนวัตกรรม พร้อมรับมือกับความท้าทายในโลกอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

ผู้รับผิดชอบโครงการ

หัวหน้าโครงการ อาจารย์พิษณุทิพา สุวรรณศรี เบอร์โทรศัพท์ 083-415-1617

ผู้ร่วมโครงการ

- | | |
|-------------------------|-------------------------------------|
| 1. ดร.สุนันทา กลิ่นถาวร | หน่วยงาน คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี |
| 2. นางนิภา พรหมไชย | หน่วยงาน คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี |
| 3. นางอนัญญา เหล่าเคน | หน่วยงาน คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี |

หน่วยงาน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

งบประมาณ 180,000 บาท

งบประมาณที่หน่วยงานภายนอกสนับสนุนในลักษณะ matching fund (ถ้ามี) บาท

ความสอดคล้องกับแผนระดับต่าง ๆ ความเชื่อมโยงตาม พ.ร.บ. มรภ. และเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)

ยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580)

ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

แผนแม่บทภายใต้แผนยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580)

ด้านการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

หมวดหมู่ที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

ยุทธศาสตร์กระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

แพลตฟอร์มที่ 1 การพัฒนากำลังคนและสถาบันความรู้

ความเชื่อมโยงพันธกิจตามพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. 2547 มาตรา 8 ในการดำเนินงานเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามมาตรา 7 ให้กำหนดภาระหน้าที่ของมหาวิทยาลัย

5. เสริมสร้างความเข้มแข็งของวิชาชีพครู ผลิตและพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีคุณภาพ

และมาตรฐานที่เหมาะสมกับการเป็นวิชาชีพชั้นสูง

แผนยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560-2579)

ยุทธศาสตร์ที่ 3 การยกระดับคุณภาพการศึกษา

แผนปฏิบัติการเชิงยุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2560-2579)

ยุทธศาสตร์ที่ 3 การยกระดับคุณภาพการศึกษา

แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ประเด็นยุทธศาสตร์

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ยกระดับคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ

ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดที่ 45 จำนวนโครงการ/กิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต

เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals : SDGs)

เป้าหมายที่ 4 สร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม
และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Quality Education)

นโยบายศึกษาธิการจังหวัด

คุณธรรมและจริยธรรม

กิจกรรมหลัก มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น (Program/Sub Program)

P4 : ตีตราสู่ทางปัญญาเพื่อพัฒนาเชิงพื้นที่อย่างยั่งยืน

P 4.1 : Hard Skills โครงการหลัก การส่งเสริมทักษะและการสร้างศักยภาพของ

ประเภทโครงการพัฒนาท้องถิ่น (ด้านเศรษฐกิจ/ด้านสังคม/ด้านสิ่งแวดล้อม/ด้านการศึกษา)

ด้านการศึกษา

วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1 เพื่อเตรียมความพร้อมให้ครูในการปรับตัวตามเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว
- 2 เพื่อเพิ่มพูนความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยี AI
- 3 เพื่อพัฒนาทักษะการออกแบบแผนการสอนที่มีการบูรณาการ AI

กลุ่มเป้าหมาย/ผู้เข้าร่วมโครงการ

- 1 สถานะกลุ่มเป้าหมาย ครูผู้สอนในโรงเรียนสังกัดศูนย์พัฒนาคุณภาพการศึกษาวังแสงแกดำ
- 2 ปริมาณกลุ่มเป้าหมาย จำนวนไม่น้อยกว่า 60 คน

ระยะเวลาในการดำเนินการ/กิจกรรม 6 วัน (14-15 มีนาคม 2569, 1-4 เมษายน 2569)

สถานที่/พื้นที่ดำเนินการ

ศูนย์เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

(<https://maps.app.goo.gl/RmioqbrhWFc8Z1SC6>)

ภาคีเครือข่ายที่ร่วมดำเนินการ

ภาคีเครือข่าย 22 เครือข่าย

ชื่อภาคีเครือข่าย		ที่อยู่ (ระบุสถานที่ตั้ง เลขที่ /ถนน/ตำบล/ อำเภอ/จังหวัด/รหัสไปรษณีย์)
ภาคีเครือข่ายภายนอก		
1.	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทนาภู	ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม
2.	โรงเรียนบ้านหมากค่า	ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม
3.	โรงเรียนบ้านโคกกกลาง	ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม
4.	โรงเรียนโสภณาราศ คุนยัาโนนแดง	อ.หนองคูขาด จ.มหาสารคาม
5.	โรงเรียนบ้านบ่อใหญ่ (บ่อใหญ่เรืองศิลป์)	อ.บรบือ จ.มหาสารคาม
6.	โรงเรียนหนองหญ้าปล้องวิทยา	อ.บรบือ จ.มหาสารคาม
7.	โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 16	อ.วาปีปทุม จ.มหาสารคาม
8.	โรงเรียนบรบือวิทยาคาร	อ.บรบือ จ.มหาสารคาม
9.	โรงเรียนอนุบาลวาปีปทุม	อ.วาปีปทุม จ.มหาสารคาม
10.	โรงเรียนเทศบาลบ้านส่องนางใย	อ.เมือง จ.มหาสารคาม
11.	โรงเรียนอาจสามารถวิทยา	อ.อาจสามารถ จ.ร้อยเอ็ด
12.	โรงเรียนกมลาไสย	อ.กมลาไสย จ.กาฬสินธุ์
13.	โรงเรียนเชียงขวัญพิทยาคม	อ.เชียงขวัญ จ.ร้อยเอ็ด
14.	โรงเรียนอนุบาลสารคาม	อ.เมือง จ.มหาสารคาม
15.	ศูนย์การเรียนรู้ระดับตำบล	ต.สมเด็จ จ.ร้อยเอ็ด
16.	โรงเรียนบ้านหนองโดนหนองกลอง	อ.บรบือ จ.มหาสารคาม
17.	โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 27	จ.หนองคาย
18.	โรงเรียนพรณาวุฒาจารย์	อ.พนรณานิคม จ.สกลนคร
19.	โรงเรียนบ้านหนองบัว	ต.วังแสง อ.แกดำ จ.มหาสารคาม
20.	ศูนย์การเรียนรู้ระดับอำเภอสมเด็จ	อำเภอสมเด็จ จ.กาฬสินธุ์
ภาคีเครือข่ายภายใน		
1.	คณะครุศาสตร์	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
2.	คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ผลิตภัณฑ์/นวัตกรรม

1. สื่อการสอน (E-Book) จำนวน 44 ผลงาน
2. สื่อการสอน (VDO_Teaching) จำนวน 50 ผลงาน
3. สื่อการสอน (Text Infographic) จำนวน 50 ผลงาน
4. สื่อการสอน (Slide) จำนวน 50 ผลงาน
5. สื่อการสอน (Text_Playful3D) จำนวน 30 ผลงาน

นักศึกษา

จำนวนนักศึกษาที่ได้นำองค์ความรู้ไปใช้ในการลงพื้นที่จำนวน 10 คน

นักศึกษาได้นำองค์ความรู้ที่ได้รับจากการศึกษาและการฝึกอบรม มาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติหน้าที่เป็นผู้ช่วยวิทยากรอย่างเหมาะสม โดยทำหน้าที่สนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อำนวยความสะดวกแก่ผู้เข้าร่วมอบรม และช่วยแนะนำการใช้เครื่องมือเทคโนโลยี AI ในการสร้างสื่อและออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน นอกจากนี้ ยังสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า ให้คำปรึกษาเบื้องต้น และประสานงานระหว่างวิทยากรกับผู้เข้าร่วมได้อย่างมีประสิทธิภาพ การปฏิบัติงานดังกล่าวช่วยให้นักศึกษาได้พัฒนาทักษะการสื่อสารการทำงานเป็นทีม และการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริง ซึ่งเป็นประสบการณ์สำคัญในการพัฒนาศักยภาพทางวิชาชีพในอนาคต

ผลงานวิชาการที่ตีพิมพ์

จำนวนผลงานวิชาการที่ตีพิมพ์ จำนวน 1 บทความ

ชื่อผลงาน

รูปแบบกระบวนการเสริมสร้างสมรรถนะครูด้าน AI เพื่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในยุคดิจิทัล

ตัวชี้วัดกิจกรรมหลัก

ตัวชี้วัดกิจกรรม (Co-KPI)

ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	หน่วยนับ
1. P4-K01 จำนวนโรงเรียนที่ได้รับการพัฒนา	9	โรงเรียน
2. P4-K03 จำนวนเครือข่ายร่วมพัฒนา	1	หน่วย
3. P4-K04 จำนวนนวัตกรรมติดอาวุธทางปัญญาเพื่อการพัฒนาเชิงพื้นที่	1	หลักสูตร
4. P4-K05 จำนวนประชากรที่เข้าร่วมโครงการที่เกิดทักษะ/สมรรถนะและนำไปใช้ประโยชน์	60	คน

ตัวชี้วัดกิจกรรม (U-KPI)

ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	หน่วยนับ
1. P4-A02 จำนวนนักศึกษาที่ได้นำองค์ความรู้ไปใช้ในการลงพื้นที่	10	คน

ตัวชี้วัดกิจกรรม (KPI)

ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	หน่วยนับ
1. จำนวนโรงเรียนที่ได้รับการพัฒนา	9	โรงเรียน
2. จำนวนเครือข่ายร่วมพัฒนา	1	เครือข่าย
3. จำนวนนวัตกรรมติดอาวุธทางปัญญาเพื่อการพัฒนาเชิงพื้นที่	1	หลักสูตร
4. จำนวนบทความตีพิมพ์เผยแพร่	1	บทความ

***ตามโครงการที่ได้รับการอนุมัติ

กิจกรรมดำเนินงาน

กระบวนการ
ต้นน้ำ
1. การลงพื้นที่ทำความเข้าใจและกำหนดแนวทางร่วมกับกลุ่มเป้าหมาย
2. ความรู้วิเคราะห์หลักการและแนวทางการการนำ AI มาใช้ในห้องเรียน
กลางน้ำ
1. ให้ความรู้ในเรื่อง การนำ AI มาใช้ในห้องเรียน
2. ฝึกปฏิบัติการออกแบบเนื้อหาการเรียนการสอนด้วย AI
3. ฝึกปฏิบัติการสร้างสื่อ/กิจกรรมการเรียนการสอนด้วย AI
ปลายน้ำ
1. การนำสื่อ/กิจกรรมการเรียนการสอนด้วย AI ไปทดลองใช้งาน
2. เขียน/ตีพิมพ์เผยแพร่บทความทางวิชาการที่เกิดจากโครงการ

ผลผลิต (Output)

ผลผลิต (Output)
1. หลักสูตรการจัดอบรม "ปฏิบัติการเรียนรู้ด้วย AI: เคล็ดลับการสอนยุคดิจิทัล"
2. สื่อ/กิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบโดยครู
3. เครือข่ายระหว่างครูที่สนใจใช้ AI ในการสอน

ผลลัพธ์ (Outcome)

ผลลัพธ์ (Outcome)
1. ครูมีการปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีและนวัตกรรมได้ดีขึ้น
2. โรงเรียนหรือองค์กรการศึกษามีสื่อ/กิจกรรมการเรียนรู้ที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพมากขึ้น
3. เกิดชุมชนการเรียนรู้ของครูที่ใช้ AI ในการสอน

ผลกระทบ (impact)/ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผลกระทบ (Impact) (เลือกให้สอดคล้องมากที่สุด)

ด้านเศรษฐกิจ กระตุ้นการพัฒนาเทคโนโลยีการศึกษาภายในประเทศ

ด้านสังคม

1. สร้างแรงจูงใจและความสนใจในเทคโนโลยีและนวัตกรรม
2. ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)

ด้านการศึกษา

1. เพิ่มคุณภาพและประสิทธิภาพในการเรียนการสอน
2. สร้างโอกาสในการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและปรับตามความสามารถของนักเรียน

ด้านสิ่งแวดล้อม สร้างสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่ยั่งยืนและใช้ซ้ำได้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ (ผลสัมฤทธิ์)

1. ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้และทักษะในการใช้ AI เพื่อการจัดการเรียนรู้ยุคดิจิทัล มีความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ AI ร่วมกับกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning สามารถนำเครื่องมือ AI ไปใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน การสร้างสื่อดิจิทัล และการประเมินผลการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับผู้เรียน

2. ยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนการสอนและเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยการนำความรู้จากการอบรมไปใช้จะช่วยให้การเรียนการสอนมีความหลากหลาย ทันสมัย และตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล ส่งผลให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น

3, สร้างทัศนคติที่ถูกต้องในการใช้ AI ในการศึกษา ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบ มีจริยธรรม และรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง นำไปสู่การพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและสอดคล้องกับการศึกษายุคใหม่

ปัจจัยความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในการดำเนินโครงการ

ปัจจัยเสี่ยง	วิธีจัดการความเสี่ยง
1. ความเสี่ยงด้านความปลอดภัยทางไซเบอร์	1. ให้ความรู้และฝึกอบรมด้านความปลอดภัยทางไซเบอร์แก่ครูและนักเรียน

การประเมิน SROI

โครงการอบรม “การปฏิบัติการเรียนรู้ด้วย AI: เคล็ดลับการสอนยุคดิจิทัล” แสดงให้เห็นถึงความคุ้มค่าในการลงทุนด้านการพัฒนาการศึกษา โครงการช่วยเสริมสร้างความรู้และทักษะการใช้ AI ร่วมกับกระบวนการ Active Learning ให้แก่ครูและบุคลากรทางการศึกษา ส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ ทันสมัย และตอบสนองผู้เรียนมากยิ่งขึ้น ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูงขึ้นและพัฒนาทักษะนวัตกรรมที่จำเป็นในอนาคต ขณะเดียวกัน สถานศึกษาสามารถลดต้นทุนการพัฒนาครูและสื่อการเรียนรู้ในระยะยาว สะท้อนว่าโครงการสร้างคุณค่าทางสังคมและการศึกษาได้สูงกว่ามูลค่าการลงทุนอย่างยั่งยืน

ส่วนที่ 2

วิธีดำเนินการ

กลุ่มเป้าหมาย/ผู้เข้าร่วมโครงการ

- 1 สถานะกลุ่มเป้าหมาย ครูผู้สอนในโรงเรียนสังกัดศูนย์พัฒนาคุณภาพการศึกษาวังแสงแกด้า
- 2 ปริมาณกลุ่มเป้าหมาย จำนวนไม่น้อยกว่า 60 คน

ผู้เข้าร่วมโครงการ

ปริมาณเข้าร่วม ได้แก่ครูผู้สอนและบุคลากรทางการศึกษา จำนวน 71 คน ประกอบด้วย ครูผู้สอน และบุคลากรทางการศึกษาจาก

ที่	โรงเรียน	จำนวน (คน)
1.	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทนาภู	20
2.	โรงเรียนบ้านหมากค่า	3
3.	โรงเรียนบ้านโคกกลาง	1
4.	โรงเรียนโสภณาราศ ศูนย์ฯโนนแดง	11
5.	โรงเรียนบ้านบ่อใหญ่ (บ่อใหญ่เรืองศิลป์)	1
6.	โรงเรียนหนองหญ้าปล้องวิทยา	3
7.	โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 16	2
8.	โรงเรียนบรบือวิทยาคาร	3
9.	โรงเรียนอนุบาลวาปีปทุม	1
10.	โรงเรียนเทศบาลบ้านสองนางโย	5
11.	โรงเรียนอาจสามารถวิทยา	1
12.	โรงเรียนกมลาไสย	1
13.	โรงเรียนเชิงขั้ววิทยาคม	1
14.	โรงเรียนอนุบาลสารคาม	1
15.	ศูนย์การเรียนรู้ระดับตำบล	6
16.	โรงเรียนบ้านหนองโดนหนองลอก	1
17.	โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 27	1
18.	โรงเรียนพรณาวุฒาจารย์	1
19.	โรงเรียนบ้านหนองบัว	8
20.	ศูนย์การเรียนรู้ระดับอำเภอสมเด็จ	2

จากข้อมูลปริมาณกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 60 คน เมื่อเทียบกับจำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวนทั้งสิ้น 71 คน คิดเป็นร้อยละ 118.33 นั่นคือผู้เข้าร่วมโครงการมากกว่าหรือน้อยกว่าเป้าหมายที่กำหนดจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 18.33

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

1. แบบสอบถามความคิดเห็นและความพึงพอใจของการเข้าร่วมโครงการการอบรมเชิงปฏิบัติการในการปฏิบัติการเรียนรู้ด้วย AI: เคล็ดลับการสอนยุคดิจิทัล
2. ใบงาน การพัฒนาสื่อการสอน
 - 2.1 สื่อการสอน (E-Book)
 - 2.2 สื่อการสอน (VDO_Teaching)
 - 2.3 สื่อการสอน (Text Infographic)
 - 2.4 สื่อการสอน (Slide)
 - 2.5 สื่อการสอน (Text_Playful3D)

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การเก็บข้อมูลจากใบงาน
ผู้เข้าร่วมโครงการได้ปฏิบัติตามกิจกรรมตามใบงานที่กำหนดในระหว่างการอบรมเชิงปฏิบัติการ ซึ่งใบงานดังกล่าวออกแบบเพื่อประเมินความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้รวบรวมผลงานจากใบงานของผู้เข้าร่วมทุกคน เพื่อนำมาวิเคราะห์คุณภาพของผลงานตามเกณฑ์ที่กำหนด และสะท้อนระดับความสามารถในการออกแบบกิจกรรมและสื่อการเรียนรู้

2. การเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจ
ภายหลังเสร็จสิ้นการอบรม ผู้เข้าร่วมโครงการได้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรม โดยใช้แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Scale) ครอบคลุมด้านเนื้อหา กระบวนการจัดกิจกรรม วิทยากร และการนำไปใช้ประโยชน์ ข้อมูลที่ได้ถูกนำมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อสรุประดับความพึงพอใจโดยรวม

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของผู้เข้าร่วม ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เช่น ความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่ออธิบายลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

เกณฑ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เกณฑ์การวิเคราะห์ความพึงพอใจ

ใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Scale) โดยกำหนดค่าตามช่วง (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และ สถาพร พงษ์ศิริชนะ. (2562)) ดังนี้

4.51 – 5.00 = ระดับความพึงพอใจมากที่สุด

3.51 – 4.50 = ระดับความพึงพอใจมาก

2.51 – 3.50 = ระดับความพึงพอใจปานกลาง

1.51 – 2.50 = ระดับความพึงพอใจน้อย

1.00 – 1.50 = ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

ผลการดำเนินงาน

1. ผลงาน / นวัตกรรม

จากการดำเนินการการอบรมเชิงปฏิบัติการ ในการปฏิบัติการเรียนรู้ด้วย AI: เคล็ดลับการสอนยุคดิจิทัล ให้กับครูผู้สอนและบุคลากรทางการศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ โดยเกิดผลงาน/นวัตกรรมดังนี้

1.1 สื่อการสอน (E-Book) จำนวน 44 ผลงาน

ชื่อ-สกุล	ลิ้งค์ผลงาน (สื่อการสอน (E-Book))
นางสาววลัยลักษณ์ ชุมพล	https://gemini.google.com/share/71c95588efb7
นางสาวปาริชาติ ทุมสิทธิ์	https://gemini.google.com/share/ca5ac51a6959
นางสาวเดือนเพ็ญ แก้วนิคม	https://gemini.google.com/share/6193e438f86e
นางพิกุล อ่อนปุย	https://gemini.google.com/share/f4b678c1d3f2
นางสาวนิตยา ภูดอนนาง	https://gemini.google.com/share/87a28cf89dd6
นายสุบิน โพธิ์อ่อน	https://gemini.google.com/share/d85cc8eac840
นางสาวนัฐธิดาพร เวียงสีมา	https://gemini.google.com/share/fd97bdd837d3
นายเชิด พลเรือง	https://gemini.google.com/share/212f953ffca2
นางสาวลลิตา แก้วเมืองคุณ	https://gemini.google.com/share/0720f4933785
นางสุพัตรา สุโพธิ์	https://gemini.google.com/share/194a05750bab
นางสาวฐิติมา เทียนไทยสงค์	https://gemini.google.com/share/c2fa019697eb
นางสุพัตรา สุโพธิ์	https://gemini.google.com/share/90d6fd77ff32
นางสาวอุไรวัลย์ แก้ววังวร	https://gemini.google.com/share/24bd46e835e0

ชื่อ-สกุล	ลิงค์ผลงาน (สื่อการสอน (E-Book))
นายยุทธศาสตร์ ไก่พาย	https://gemini.google.com/share/fb9634ff2013
นางสาวจุฑามาศ จำปาแดง	https://gemini.google.com/share/fb9634ff2013
นางสาวสุรีย์ เพิ่มศิลป์	https://gemini.google.com/share/4ce5fcb91b12
นางสาวฉายสุรีย์ สันทะ	https://gemini.google.com/share/b1c287a0ef8d
นางสาวชลินันท์ เขตคาม	https://gemini.google.com/share/2e5830b41339
มะลิวรรณ จันทร์เปียง	https://gemini.google.com/share/60e7bfe60cc8
นางสาวเสาวภา บัวคร	https://gemini.google.com/share/c8d86ac11eac
นางสาวฉวีวรรณ วังหอม	https://gemini.google.com/share/e26ca4a9d367
นางปัทมา ลอมโฮม	https://gemini.google.com/share/0f6e1db9557c
นางสาวอภิญา ปาปะเก	https://gemini.google.com/share/de3350b9eaf7
นายสุรเชษฐ์ นันทะแสน	https://gemini.google.com/share/e4290cc671f2
นางกิ่งแก้ว ลาลิทธิ	https://gemini.google.com/share/9a28974c6b7f
นางสาวปิยดา ราช	https://gemini.google.com/share/abe808ff6f65
นางสาวพิชญ์ภา บุตระพร	https://gemini.google.com/share/e1c807c87a6c
นางจิตติรัตน์ จันทรสมบัติ	https://gemini.google.com/share/0608dac60579
นางจิตติรัตน์ จันทรสมบัติ	https://gemini.google.com/share/da1b7bc543d6
นางสาวกนกพรรณ นามทอง	https://gemini.google.com/share/777a401ebbf5
นายอานนท์ ช้อนพิมาย	https://gemini.google.com/share/f5f8608bff35
นางจิตติรัตน์ จันทรสมบัติ	https://gemini.google.com/share/6f8126ae615f
นายสุภกิตต์ สีบาล	https://gemini.google.com/share/777a401ebbf5
นางสาววิภาวดี ทาระทา	https://gemini.google.com/share/7239b1975dfc
นางสาวฉวีวรรณ วังหอม	https://chatgpt.com/s/m_69b4ffbb39f081918f9ba38c627eeca
นางกิ่งแก้ว ลาลิทธิ	https://gemini.google.com/share/dc7bf5d27cfb
นางสาวลลิตา แก้วเมืองคุณ	https://gemini.google.com/share/741a87320138
นางพิกุล อ่อนปุย	https://gemini.google.com/share/1e092fcce4c7
นายสง่า พรหมไชย	https://gemini.google.com/share/b2570ddf1406
นางบุญรัตน์ โพธิ์อ่อน	https://gemini.google.com/share/d7d85de17b7d

ชื่อ-สกุล	ลิ้งค์ผลงาน (สื่อการสอน (E-Book))
นางกิ่งแก้ว ลาสิทธิ์	https://gemini.google.com/share/bc8dba5a0a76
นางสาวรัตติยาภรณ์ ชินภักดี	https://gemini.google.com/share/5e99af0813e0
นางสาวลลิตา แก้วเมืองคุณ	https://gemini.google.com/share/9ada0bed2c08

1.2 สื่อการสอน (VDO_Teaching) จำนวน 50 ผลงาน

ลิ้งค์เข้าสู่
สื่อการสอน (VDO_Teaching)



1.3 สื่อการสอน (Text Infographic) จำนวน 50 ผลงาน

ลิงค์เข้าสู่
สื่อการสอน (VDO_Teaching)

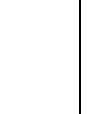










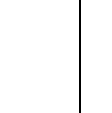











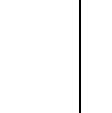


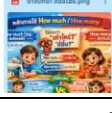
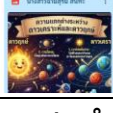


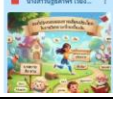




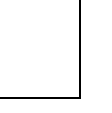
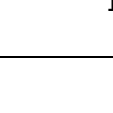
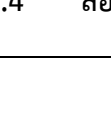
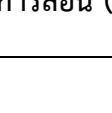
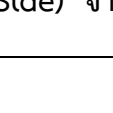
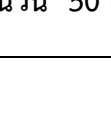




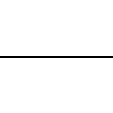
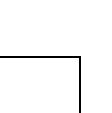










1.4 สื่อการสอน (Slide) จำนวน 50 ผลงาน

ลิงค์เข้าสู่
สื่อการสอน (VDO_Teaching)











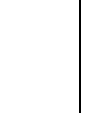










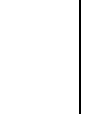











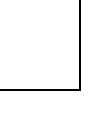






















1.5 สื่อการสอน (Text_Playful3D) จำนวน 30 ผลงาน

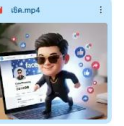
ลิงค์เข้าสู่
สื่อการสอน (VDO_Teaching)









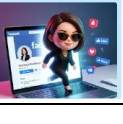
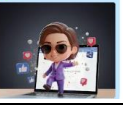
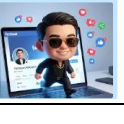
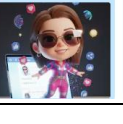
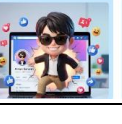
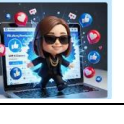











2. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของการเข้าร่วมโครงการการอบรมเชิงปฏิบัติการ ในการ ปฏิบัติการเรียนรู้ด้วย AI: เคล็ดลับการสอนยุคดิจิทัล

ตาราง ระดับความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการเข้าร่วมโครงการ

รายการ	SD.	$\bar{x}$	แปลผล
ด้านวัตถุประสงค์และเนื้อหา	0.48	4.31	มาก
ด้านการบริหารและการจัดการ	0.48	4.69	มากที่สุด
ด้านผู้สอนและวิทยากร	0.77	4.38	มาก
ด้านสื่อและอุปกรณ์การเรียน	0.44	4.77	มากที่สุด
ด้านประโยชน์และการนำความรู้ไปใช้	0.52	4.46	มาก
โดยรวม	0.56	4.52	มาก

จากตาราง พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีระดับความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการยกระดับคุณภาพ
ทางการเรียนด้วยแนวทางการเรียนรู้เชิงรุกในโรงเรียนขนาดเล็ก โดยรวมในระดับดีมาก (SD.=0.56, $\bar{x}$ =
4.52)

ส่วนที่ 3

การบูรณาการโครงการ

ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ

ประโยชน์ต่อผู้เข้าร่วมโครงการ

1. ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้และทักษะในการใช้ AI เพื่อการจัดการเรียนรู้ยุคดิจิทัล มีความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ AI ร่วมกับกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning สามารถนำเครื่องมือ AI ไปใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน การสร้างสื่อดิจิทัล และการประเมินผลการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับผู้เรียน
2. ยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนการสอนและเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยการนำความรู้จากการอบรมไปใช้จะช่วยให้การเรียนการสอนมีความหลากหลาย ทันสมัย และตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล ส่งผลให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น
3. สร้างทัศนคติที่ถูกต้องในการใช้ AI ในการศึกษา ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบ มีจริยธรรม และรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง นำไปสู่การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและสอดคล้องกับการศึกษายุคใหม่

ประโยชน์ต่อหน่วยงาน/มหาวิทยาลัย

1. มหาวิทยาลัยมีรูปแบบหรือแนวทางในการพัฒนาศักยภาพครูด้านการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้และขยายผลในระดับองค์กรได้อย่างเป็นระบบ
2. มหาวิทยาลัยมีฐานข้อมูลและผลงานนวัตกรรมทางการศึกษา เช่น สื่อการเรียนรู้ดิจิทัลและกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาโดยใช้ AI ซึ่งสามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อการเรียนการสอนและการวิจัยได้
3. มหาวิทยาลัยเกิดเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการระหว่างครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี ส่งเสริมการพัฒนาวิชาชีพและยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

ประโยชน์ต่อชุมชน/สังคม

1. ชุมชนได้รับประโยชน์จากการยกระดับคุณภาพการศึกษา โดยผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 สามารถคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม
2. ส่งเสริมให้เกิดการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) อย่างสร้างสรรค์และรู้เท่าทันในชุมชน ลดความเหลื่อมล้ำด้านโอกาสในการเข้าถึงองค์ความรู้ดิจิทัล

3. เกิดเครือข่ายความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา ชุมชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการพัฒนาการเรียนรู้และนวัตกรรมทางการศึกษาอย่างต่อเนื่อง

4. ชุมชนมีแหล่งเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่ทันสมัย ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาตนเอง และส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประชาชน

การบูรณาการกับการวิจัย

การดำเนินโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการด้านการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อการจัดการเรียนรู้สามารถบูรณาการกับงานวิจัยได้อย่างเป็นระบบ โดยเริ่มจากการกำหนดประเด็นวิจัยที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโครงการ เช่น การพัฒนาสมรรถนะครูด้านการใช้ AI ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน หรือประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น จากนั้นออกแบบกระบวนการวิจัยควบคู่กับการดำเนินกิจกรรมอบรม โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) หรือการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental Research) เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ในการเก็บรวบรวมข้อมูล สามารถใช้เครื่องมือที่หลากหลาย เช่น แบบทดสอบก่อน-หลัง แบบประเมินผลงาน ใบงาน และแบบสอบถามความพึงพอใจ เพื่อให้ได้ข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ข้อมูลที่ได้จะนำมาวิเคราะห์เพื่อสรุปผลการพัฒนา และสะท้อนประสิทธิภาพของรูปแบบการอบรม

ผลจากการวิจัยสามารถนำไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาโครงการให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น รวมทั้งเผยแพร่เป็นผลงานทางวิชาการ ซึ่งจะช่วยยกระดับองค์ความรู้ด้านการจัดการเรียนรู้ด้วย AI และสร้างความเข้มแข็งทางวิชาการให้แก่หน่วยงานอย่างยั่งยืน

แนวทางการดำเนินงานในปีงบประมาณต่อไป

1. พัฒนาหลักสูตรการอบรมด้านการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ให้มีความต่อเนื่องและหลากหลายมากยิ่งขึ้น โดยเพิ่มระดับความเข้มข้นจากพื้นฐานสู่ขั้นสูง เพื่อรองรับความแตกต่างของผู้เข้าร่วม
2. ขยายผลการดำเนินโครงการไปยังสถานศึกษาอื่นหรือเครือข่ายทางการศึกษา เพื่อสร้างโอกาสในการเข้าถึงองค์ความรู้และนวัตกรรมการเรียนรู้ด้วย AI อย่างทั่วถึง
3. ส่งเสริมการติดตามผลการนำความรู้ไปใช้ในห้องเรียน (Follow-up) โดยจัดให้มีการนิเทศ ติดตาม หรือแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในรูปแบบชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)
4. พัฒนาและรวบรวมคลังสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่สร้างขึ้นจากโครงการ เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้กลางสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา
5. สนับสนุนการวิจัยและการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการที่เกี่ยวข้องกับการใช้ AI ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อยกระดับคุณภาพทางวิชาการและสร้างองค์ความรู้ใหม่อย่างต่อเนื่อง

ส่วนที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและประเมินโครงการ

การนำเสนอผลการประเมินโครงการ ผู้รับผิดชอบโครงการได้นำเสนอผลการประเมินโครงการตามการประเมิน CIPP Model ดังนี้

ด้านสภาวะแวดล้อม (Context Evaluation)

ผลการประเมินด้านบริบท พบว่า โครงการมีความสอดคล้องกับนโยบายและทิศทางการพัฒนาการศึกษาในยุคดิจิทัลอย่างชัดเจน โดยเฉพาะการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 นอกจากนี้ โครงการยังตอบสนองต่อความต้องการจำเป็นของครูผู้สอนที่ต้องการพัฒนาความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยี เพื่อให้สามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพและทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม ในมิติด้านเศรษฐกิจ โครงการมีส่วนช่วยกระตุ้นการพัฒนาและการใช้เทคโนโลยีการศึกษาภายในประเทศ ส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมและเพิ่มขีดความสามารถทางการแข่งขัน ขณะที่ในด้านสังคม โครงการช่วยสร้างแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนรู้เทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ ๆ รวมถึงสนับสนุนแนวทางการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์อย่างยั่งยืน

โดยภาพรวม โครงการมีความเหมาะสมทั้งในเชิงนโยบายและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย สามารถตอบโจทย์การพัฒนาการศึกษา เศรษฐกิจ และสังคมได้อย่างสอดคล้องและมีทิศทางที่ชัดเจน

ด้านปัจจัย (Input Evaluation)

ผลการประเมินด้านปัจจัยนำเข้า พบว่า โครงการมีการวางแผนและเตรียมความพร้อมในด้านต่าง ๆ อย่างเหมาะสม ทั้งในส่วนของหลักสูตร เนื้อหา วิทยากร และทรัพยากรที่ใช้ในการดำเนินงาน โดยหลักสูตรการอบรมมีการออกแบบให้ครอบคลุมทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ เน้นการนำเทคโนโลยี AI มาใช้จริงในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโครงการและความต้องการของผู้เข้าร่วม ในด้านทรัพยากรและสื่อการเรียนรู้ มีการใช้เครื่องมือดิจิทัลที่หลากหลายและทันสมัย ช่วยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมสามารถเรียนรู้และฝึกปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังเอื้อต่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่สามารถนำกลับมาใช้ซ้ำได้ ลดการใช้ทรัพยากรสิ้นเปลือง และเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

นอกจากนี้ วิทยากรและทีมงานมีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ได้อย่างเหมาะสม ส่งผลให้ผู้เข้าร่วมเกิดความเข้าใจและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง โดยภาพรวม ปัจจัยนำเข้าของโครงการมีความพร้อมและเอื้อต่อความสำเร็จของการดำเนินงานในทุกมิติ

ด้านกระบวนการ (Process Evaluation)

ผลการประเมินด้านกระบวนการ พบว่า การดำเนินโครงการเป็นไปตามแผนที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีการจัดกิจกรรมในลักษณะการอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เข้าร่วมเป็นสำคัญ ผู้เข้าร่วมได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ทั้งในด้านการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ การสร้างสื่อดิจิทัล และการใช้เครื่องมือ AI ในการจัดการเรียนการสอน บรรยากาศในการอบรมเอื้อต่อการเรียนรู้ มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การทำงานเป็นกลุ่ม และการให้คำปรึกษาอย่างใกล้ชิดจากวิทยากร ส่งผลให้ผู้เข้าร่วมเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง และสามารถพัฒนาทักษะได้อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ กระบวนการดำเนินงานยังส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น สามารถปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคน

ในภาพรวม กระบวนการดำเนินโครงการมีความเป็นระบบ มีความต่อเนื่อง และสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณค่า ส่งผลให้ผู้เข้าร่วมสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริงในบริบทของตนเอง

ด้านผลผลิต (Product Evaluation)

ผลการประเมินด้านผลผลิต พบว่า โครงการสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยครูผู้เข้าร่วมมีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการใช้เทคโนโลยี AI เพื่อการจัดการเรียนรู้เพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน สามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และสร้างสื่อดิจิทัลได้หลากหลายรูปแบบ เช่น E-Book วิดีโอ อินโฟกราฟิก และสื่อสร้างสรรค์อื่น ๆ ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้จริงในห้องเรียน ในด้านการศึกษา โครงการช่วยยกระดับคุณภาพและประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอน รวมถึงสร้างโอกาสในการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและเหมาะสมกับศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน ขณะที่ในด้านสังคม เกิดการสร้างเครือข่ายครูผู้ใช้ AI และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

นอกจากนี้ ผลผลิตของโครงการยังส่งผลเชิงบวกต่อสิ่งแวดล้อม โดยการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัลที่สามารถใช้ซ้ำได้ ลดการใช้ทรัพยากรกระดาษ และสนับสนุนการเรียนรู้ที่ยั่งยืน โดยภาพรวมโครงการก่อให้เกิดผลลัพธ์ที่มีคุณค่าและสามารถต่อยอดได้ในระยะยาวทั้งในระดับสถานศึกษาและสังคมโดยรวม

ส่วนที่ 5

สรุปผลการดำเนินการ

สรุปผลการดำเนินการ

การดำเนินโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ “การปฏิวัติการเรียนรู้ด้วย AI: เคล็ดลับการสอนยุคดิจิทัล” สามารถดำเนินงานได้ตามวัตถุประสงค์และแผนการดำเนินงานที่กำหนดไว้ โดยมีกระบวนการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ แบ่งออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่ ระยะต้นน้ำ ระยะกลางน้ำ และระยะปลายน้ำ ซึ่งทุกระยะมีความเชื่อมโยงและสนับสนุนซึ่งกันและกันอย่างมีประสิทธิภาพ

ในระยะต้นน้ำ มีการวางแผนและเตรียมความพร้อมอย่างรอบด้าน ทั้งการกำหนดแนวทางการดำเนินงาน การพัฒนาหลักสูตรและเนื้อหาให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เข้าร่วม รวมถึงการสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการจัดการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เข้าร่วมมีพื้นฐานความรู้และทัศนคติที่ดีต่อการใช้ AI

ในระยะกลางน้ำ ซึ่งเป็นช่วงของการอบรมเชิงปฏิบัติการ พบว่า ผู้เข้าร่วมมีความสนใจและมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง โดยสามารถเรียนรู้และฝึกปฏิบัติการใช้ AI ในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ การสร้างสื่อดิจิทัล และการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้เกิดผลงานนวัตกรรมการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบ เช่น E-Book วิดีโอ อินโฟกราฟิก และสื่อการนำเสนอ ซึ่งสะท้อนถึงความสามารถในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีได้จริง

ในระยะปลายน้ำ ผู้เข้าร่วมได้นำความรู้และผลงานที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้ในห้องเรียนจริง และมีการเผยแพร่ผลงานในรูปแบบต่าง ๆ ส่งผลให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และขยายผลในวงกว้าง นอกจากนี้ ยังพบว่าเกิดเครือข่ายความร่วมมือระหว่างครูผู้เข้าร่วมโครงการ ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC)

ผลการประเมินจากใบงานและแบบสอบถามความพึงพอใจ พบว่า ผู้เข้าร่วมมีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการใช้ AI เพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน และมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมในระดับมากถึงมากที่สุด โดยเฉพาะด้านเนื้อหาและการนำไปใช้ประโยชน์

โดยสรุป โครงการนี้ประสบความสำเร็จในการพัฒนาศักยภาพครูด้านการใช้ AI เพื่อการจัดการเรียนรู้ สามารถสร้างสื่อและนวัตกรรมที่มีคุณภาพ ยกระดับการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น อีกทั้งยังส่งผลเชิงบวกต่อการพัฒนาการศึกษาในภาพรวม ทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม การศึกษา และสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน และสามารถนำไปต่อยอดหรือขยายผลในระดับที่กว้างขึ้นได้ในอนาคต

ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นของโครงการ

1. ผู้เข้าร่วมโครงการมีพื้นฐานความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีที่แตกต่างกัน ส่งผลให้การเรียนรู้ในบางช่วงต้องใช้เวลาปรับพื้นฐานเพิ่มเติม และอาจทำให้การดำเนินกิจกรรมไม่เป็นไปตามเวลาที่กำหนด

2. ข้อจำกัดด้านอุปกรณ์และโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี เช่น ความเร็วของอินเทอร์เน็ต หรือความพร้อมของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการฝึกปฏิบัติการใช้เครื่องมือ AI
3. ระยะเวลาในการอบรมมีจำกัด เมื่อเทียบกับเนื้อหาและทักษะที่ต้องการพัฒนา ทำให้ผู้เข้าร่วมบางส่วนยังไม่สามารถฝึกฝนหรือทำความเข้าใจได้อย่างลึกซึ้ง
4. ผู้เข้าร่วมบางส่วนยังขาดความมั่นใจในการนำ AI ไปประยุกต์ใช้จริงในห้องเรียน เนื่องจากกังวลเกี่ยวกับความถูกต้อง ความเหมาะสม และจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี
5. การติดตามผลหลังการอบรม (Follow-up) ยังไม่ต่อเนื่องเพียงพอ ส่งผลให้การนำความรู้ไปใช้จริงในบริบทของแต่ละสถานศึกษายังไม่ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย

แนวทางแก้ไขปัญห

1. จัดอบรมแบบแบ่งระดับ (Basic–Advanced) หรือจัดกิจกรรมเสริมพื้นฐานก่อนการอบรมหลัก เพื่อรองรับความแตกต่างของผู้เข้าร่วม และช่วยให้ทุกคนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. พัฒนาและปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยี เช่น การจัดเตรียมอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ หรือแนะนำการใช้เครื่องมือ AI ที่เหมาะสมกับทรัพยากรที่มีอยู่
3. เพิ่มระยะเวลาในการอบรม หรือจัดกิจกรรมต่อเนื่อง เช่น การอบรมระยะสั้นหลายครั้ง (Modular Training) เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้ฝึกปฏิบัติและพัฒนาทักษะอย่างต่อเนื่อง
4. ส่งเสริมการติดตามผลหลังการอบรม (Follow-up) โดยจัดให้มีการนิเทศ ติดตาม หรือสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสนับสนุนการนำ AI ไปใช้จริงในห้องเรียนอย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการพัฒนาหลักสูตรและรูปแบบการอบรมด้านเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) อย่างต่อเนื่อง และปรับให้สอดคล้องกับบริบทของผู้สอนและผู้เรียน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการนำไปใช้จริง
2. ควรส่งเสริมและสนับสนุนการสร้างเครือข่ายครูผู้ใช้ AI ในการจัดการเรียนรู้ รวมถึงการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อพัฒนาศักยภาพอย่างต่อเนื่อง
3. ควรมีการติดตามและประเมินผลการนำความรู้ไปใช้ในระยะยาว พร้อมทั้งสนับสนุนทรัพยากรและเครื่องมือที่จำเป็น เพื่อให้การใช้ AI ในการจัดการเรียนการสอนเกิดความยั่งยืนและเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

โครงการ

แบบเสนอขออนุมัติโครงการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

(งบประมาณแผ่นดิน แผนงาน พื้นฐานด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์
ผลิต/โครงการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น)

หน่วยงาน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

1. ชื่อโครงการ การอบรมเชิงปฏิบัติการ ในการปฏิบัติการเรียนรู้ด้วย AI: เคล็ดลับการสอนยุคดิจิทัล
2. สถานภาพของโครงการ ☐ โครงการใหม่ ☒ โครงการต่อเนื่อง
3. ความสอดคล้องกับแผนระดับต่าง ๆ ความเชื่อมโยงตาม พ.ร.บ. มรภ. เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) และนโยบายศึกษาธิการจังหวัด

3.1 ยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580)

3. ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

3.2 แผนแม่บทภายใต้แผนยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580)

11. ด้านการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

3.3 แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

หมวดหมู่ที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

3.4 ยุทธศาสตร์กระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

แพลตฟอร์มที่ 1 การพัฒนากำลังคนและสถาบันความรู้

3.5 ความเชื่อมโยงพันธกิจตามพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. 2547 มาตรา 8 ในการดำเนินงานเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามมาตรา 7 ให้กำหนดภาระหน้าที่ของมหาวิทยาลัย ดังต่อไปนี้

- ☐ 1. แสวงหาความจริงเพื่อสู่ความเป็นเลิศทางวิชาการ บนพื้นฐานของภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และภูมิปัญญาสากล
- ☐ 2. ผลิตบัณฑิตที่มีความรู้คู่คุณธรรม สำนึกในความเป็นไทย มีความรักและผูกพันต่อท้องถิ่น อีกทั้งส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในชุมชน เพื่อช่วยให้คนในท้องถิ่นรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง การผลิตบัณฑิตดังกล่าวจะต้องให้มีจำนวนและคุณภาพสอดคล้องกับแผนการผลิตบัณฑิตของประเทศ

- ☐ 3. เสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในคุณค่าความสำนึกและความภูมิใจในวัฒนธรรมของท้องถิ่นและของชาติ
- ☐ 4. เรียนรู้และเสริมสร้างความเข้มแข็งของผู้นำชุมชน ผู้นำศาสนาและนักการเมืองท้องถิ่นให้มีจิตสำนึกประชาธิปไตย คุณธรรม จริยธรรม และความสามารถในการบริหารงานพัฒนาชุมชนและท้องถิ่นเพื่อประโยชน์ของส่วนรวม
- ☒ 5. เสริมสร้างความเข้มแข็งของวิชาชีพครู ผลิตและพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีคุณภาพและมาตรฐานที่เหมาะสมกับการเป็นวิชาชีพชั้นสูง
- ☐ 6. ประสานความร่วมมือและช่วยเหลือเกื้อกูลกัน ระหว่างมหาวิทยาลัย ชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและ องค์กรอื่นทั้งในและต่างประเทศเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น
- ☐ 7. ศึกษาและแสวงหาแนวทางพัฒนาเทคโนโลยีพื้นบ้านและเทคโนโลยีสมัยใหม่ให้เหมาะสมกับการดำรงชีวิต และการประกอบอาชีพของคนในท้องถิ่น รวมถึงการแสวงหาแนวทาง เพื่อส่งเสริมให้เกิดการจัดการ การบำรุงรักษาและการใช้ ประโยชน์จากทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุลและยั่งยืน
- ☐ 8. ศึกษาวิจัย ส่งเสริมและสืบสานโครงการอันเนื่องมาจากแนวพระราชดำริในการปฏิบัติการกิจของมหาวิทยาลัย เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น

3.6 แผนยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560-2579)

ยุทธศาสตร์ที่ 3 การยกระดับคุณภาพการศึกษา

3.7 แผนปฏิบัติการเชิงยุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2560-2579)

ยุทธศาสตร์ที่ 3 การยกระดับคุณภาพการศึกษา

3.8 แผนปฏิบัติราชการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ประเด็นยุทธศาสตร์

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ยกระดับคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ

ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดที่ 45 จำนวนโครงการ/กิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต

3.9 เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals : SDGs) (เป้าหมายหลักที่ มหาวิทยาลัยขับเคลื่อน คือ เป้าหมายที่ 1, 4 ,13 และ 17)

☐ เป้าหมายที่ 1 ขจัดความยากจน (No Poverty)

- ☐ เป้าหมายที่ 2 ยุติความหิวโหย บรรลุความมั่นคงทางอาหารและยกระดับโภชนาการสำหรับทุกคนในทุกวัย (Zero Hunger)
- ☐ เป้าหมายที่ 3 สร้างหลักประกันว่าคนมีชีวิตที่มีสุขภาพดีและส่งเสริมสวัสดิภาพสำหรับทุกคนในทุกวัย (Good Health and Well Being)
- ☒ เป้าหมายที่ 4 สร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Quality Education)
- ☐ เป้าหมายที่ 5 บรรลุความเท่าเทียมระหว่างเพศ และเสริมสร้างความเข้มแข็งให้แก่สตรีและเด็กหญิง (Gender Equality)
- ☐ เป้าหมายที่ 6 สร้างหลักประกันว่าจะมีการจัดให้มีน้ำและสุขอนามัยสำหรับทุกคนและมีการบริหารจัดการที่ยั่งยืน (Clean Water and Sanitation)
- ☐ เป้าหมายที่ 7 สร้างหลักประกันให้ทุกคนสามารถเข้าถึงพลังงานสมัยใหม่ที่ยั่งยืนในราคาที่ย่อมเยา (Affordable and Clean Energy)
- ☐ เป้าหมายที่ 8 ส่งเสริมการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ต่อเนื่อง ครอบคลุม และยั่งยืน การจ้างงานเต็มที่ มีผลผลิตภาพ และการมีงานที่เหมาะสมสำหรับทุกคน (Decent Work and Economic Growth)
- ☐ เป้าหมายที่ 9 สร้างโครงสร้างพื้นฐานที่มีความทนทาน ส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมที่ครอบคลุมและยั่งยืน และส่งเสริมนวัตกรรม (Industry, Innovation and Infrastructure)
- ☐ เป้าหมายที่ 10 ลดความไม่เสมอภาคภายในประเทศและระหว่างประเทศ (Reduced Inequality)
- ☐ เป้าหมายที่ 11 ทำให้เมืองและการตั้งถิ่นฐานของมนุษย์มีความครอบคลุม ปลอดภัย มีภูมิคุ้มกันและยั่งยืน (Sustainable Cities and Communities)
- ☐ เป้าหมายที่ 12 สร้างหลักประกันให้มีรูปแบบการผลิตและการบริโภคที่ยั่งยืน (Responsible Consumption and Production)
- ☒ เป้าหมายที่ 13 เร่งต่อสู้กับการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและผลกระทบที่เกิดขึ้น (Climate Action)
- ☐ เป้าหมายที่ 14 อนุรักษ์และใช้ประโยชน์จากมหาสมุทร ทะเล และทรัพยากรทางทะเลอย่างยั่งยืนเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (Life Below Water)
- ☒ เป้าหมายที่ 15 ปกป้อง ปันฟู และสนับสนุนการใช้ระบบนิเวศบนบกอย่างยั่งยืน จัดการป่าไม้อย่างยั่งยืนต่อสู้การกลายสภาพเป็นทะเลทราย หยุดการเสื่อมโทรมของที่ดินและฟื้นสภาพกลับมาใหม่ และหยุดการสูญเสียความหลากหลายทางชีวภาพ (Life on Land)
- ☐ เป้าหมายที่ 16 ส่งเสริมสังคมที่สงบสุขและครอบคลุมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ให้ทุกคนเข้าถึงความยุติธรรมและสร้างสถาบันที่มีประสิทธิภาพรับผิดชอบและครอบคลุมในทุกระดับ (Peace Justice and Strong Institution)
- ☐ เป้าหมายที่ 17 เสริมความเข้มแข็งให้แก่กลไกการดำเนินงานและฟื้นฟูสภาพหุ้นส่วนความร่วมมือระดับโลกสำหรับการพัฒนาที่ยั่งยืน (Partnerships for the Goals)

0 นโยบายศึกษาธิการจังหวัด (ที่เกี่ยวข้อง)

☒ คุณธรรมและจริยธรรม☐ เส้นทางวัฒนธรรม☐ สรภัญญะ☐ ยกระดับ RT, NT และ O-NET☐ เกษตรปลอดภัย☐ การพัฒนาเด็กปฐมวัย

4. กิจกรรมหลัก มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น (Program/Sub Program)

☐ P1.1 : BCG model☐ P1.2 : Creative Economy☐ P2.1 : Art & Culture☐ P2.2 : Well-being☐ P3.1 : Natural Resources & Environment☐ P3.2 : Climate Change☒ P4.1 : Hard Skills☒ P4.2 : Soft Skills

5. ตัวชี้วัดกิจกรรมหลัก

5.1 ตัวชี้วัดร่วมระดับโครงการ (C0-KPI)

ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	หน่วยนับ
5. P4-K01 จำนวนโรงเรียนที่ได้รับการพัฒนา	9	โรงเรียน
6. P4-K03 จำนวนเครือข่ายร่วมพัฒนา	1	หน่วย
7. P4-K04 จำนวนนวัตกรรมติดอาวุธทางปัญญาเพื่อการพัฒนาเชิงพื้นที่	1	หลักสูตร
8. P4-K05 จำนวนประชากรที่เข้าร่วมโครงการที่เกิดทักษะ/สมรรถนะและนำไปใช้ประโยชน์	60	คน

5.2 ตัวชี้วัดระดับมหาวิทยาลัย (U-KPI)

ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	หน่วยนับ
2. P4-A02 จำนวนนักศึกษาที่ได้นำองค์ความรู้ไปใช้ในการลงพื้นที่	10	คน

5.3 ตัวชี้วัดระดับโครงการ (KPI)

ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	หน่วยนับ
5. จำนวนโรงเรียนที่ได้รับการพัฒนา	9	โรงเรียน
6. จำนวนเครือข่ายร่วมพัฒนา	1	เครือข่าย
7. จำนวนนวัตกรรมติดอาวุธทางปัญญาเพื่อการพัฒนาเชิงพื้นที่	1	หลักสูตร
8. จำนวนบทความตีพิมพ์เผยแพร่	1	บทความ

6. หลักการและเหตุผล

ในศตวรรษที่ 21 การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัล โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อทุกมิติของสังคม รวมถึงระบบการศึกษาอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ AI ไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือทางเทคโนโลยี แต่ได้กลายเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนการเรียนรู้ การทำงาน และการพัฒนาทักษะแห่งอนาคต ผู้เรียนในยุคดิจิทัลจำเป็นต้องมีทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ และการเรียนรู้ตลอดชีวิต ขณะที่ครูและบุคลากรทางการศึกษาจำเป็นต้องปรับบทบาทจาก “ผู้ถ่ายทอดความรู้” ไปสู่ “ผู้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้” ที่สามารถใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาดและมีจริยธรรม

อย่างไรก็ตาม ในบริบทของการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน ครูจำนวนมากยังขาดความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการประยุกต์ใช้ AI เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ โดยเฉพาะการนำ AI มาผสมผสานกับกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งเป็นแนวทางที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ลงมือปฏิบัติ คิดวิเคราะห์ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง การขาดโอกาสในการพัฒนาและฝึกปฏิบัติจริง ส่งผลให้การใช้เทคโนโลยี AI ในห้องเรียนยังไม่เกิดประสิทธิภาพสูงสุด และอาจนำไปสู่การใช้ที่ไม่เหมาะสมหรือไม่สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ “การปฏิบัติการเรียนรู้ด้วย AI: เคล็ดลับการสอนยุคดิจิทัล” จึงจัดขึ้นเพื่อเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจ และทักษะเชิงปฏิบัติให้แก่ครูและบุคลากรทางการศึกษาในการใช้ AI อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ โครงการนี้มุ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำจริง (Hands-on Workshop) เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถนำเครื่องมือ AI ไปใช้ในการออกแบบกิจกรรม Active Learning การสร้างสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล การวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล และการประเมินผลการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนในยุคดิจิทัล

นอกจากนี้ โครงการยังให้ความสำคัญกับการสร้างทัศนคติที่ถูกต้องต่อการใช้ AI ในการศึกษา โดยเน้นการใช้ AI เป็น “ผู้ช่วยทางการเรียนรู้” ไม่ใช่เครื่องมือทดแทนบทบาทของครู พร้อมทั้งส่งเสริมจริยธรรม ความเป็นส่วนตัว และการรู้เท่าทันเทคโนโลยี (AI Literacy) เพื่อให้ครูสามารถเป็นแบบอย่างที่ดีแก่ผู้เรียนได้อย่างยั่งยืน

ดังนั้น การจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งนี้จึงมีความจำเป็นและสอดคล้องกับการพัฒนาการศึกษาในยุคดิจิทัล อันจะนำไปสู่การยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนการสอน การพัฒนาศักยภาพครู และการเตรียมผู้เรียนให้มีทักษะนวัตกรรม พร้อมรับมือกับความท้าทายในโลกอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

7. วัตถุประสงค์

- 7.1 เพื่อเตรียมความพร้อมให้ครูในการปรับตัวตามเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว
- 7.2 เพื่อเพิ่มพูนความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยี AI
- 7.3 เพื่อพัฒนาทักษะการออกแบบแผนการสอนที่มีการบูรณาการ AI

8. กลุ่มเป้าหมาย

- 8.1 สถานะกลุ่มเป้าหมาย ครูผู้สอนในโรงเรียนสังกัดศูนย์พัฒนาคุณภาพการศึกษาวังแสงแกดำ
- 8.2 ปริมาณกลุ่มเป้าหมาย จำนวนไม่น้อยกว่า 60 คน

9. สถานที่/พื้นที่ดำเนินการ ศูนย์เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

(<https://maps.app.goo.gl/RmioqbrhWFc8Z1SC6>)

10. ระยะเวลาในการดำเนินงาน 6 วัน (14-15 มีนาคม 2569, 1-4 เมษายน 2569)

11. หน่วยงานดำเนินการ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม]

หัวหน้าโครงการ อาจารย์พิชญ์ทิพา สุวรรณศรี เบอร์โทรศัพท์ 083-415-1617

ผู้ร่วมโครงการ

- | | |
|-------------------------|-------------------------------------|
| 1. ดร.สุนันทา กลิ่นถาวร | หน่วยงาน คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี |
| 2. นางนิภา พรหมไชย | หน่วยงาน คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี |
| 3. นางอนัญญา เหล่าเคน | หน่วยงาน คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี |

12. หน่วยงานภาคีเครือข่าย

12.1 หน่วยงานภายใน

1. คณะครุศาสตร์
2. คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

12.2 หน่วยงานภายนอก

1. ศูนย์พัฒนาคุณภาพการศึกษาวังแสงแกดำ
2. โรงเรียนบ้านแกดำ
3. โรงเรียนบ้านวังแสง
4. โรงเรียนบ้านโนนม่วง
5. โรงเรียนบ้านหนองบัว
6. โรงเรียนบ้านดอนกลาง
7. โรงเรียนบ้านโพธิ์ศรี
8. โรงเรียนบ้านขามเปี้ย
9. โรงเรียนบ้านหนองไฮ
10. โรงเรียนบ้านหนองจิก
11. โรงเรียนบ้านเหล่านาดี
12. โรงเรียนบ้านโคกพระ

13. การติดตามและประเมินผล

13.1 ประเมินผลก่อนและหลังการเข้าร่วมโครงการ โดยใช้แบบทดสอบและแบบสอบถามก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม

13.2 ประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการ โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ

14. งบประมาณ 180,000 บาท

งบประมาณที่หน่วยงานภายนอกสนับสนุนในลักษณะ matching fund (ถ้ามี).....-
.....บาท

รายละเอียดงบประมาณ

รายการ	งบประมาณ (บาท)
กิจกรรมที่ 1 อบรมเชิงปฏิบัติการการนำ AI มาใช้ในห้องเรียน	
1) ค่าตอบแทน	
1.1 ค่าตอบแทนวิทยากรภายนอก (600 บาท/ชม.×6ชม. × 2 วัน 1 คน)	7,200
1.2 ค่าตอบแทนวิทยากรภายใน (600 บาท/ชม.×6ชม. × 2 วัน × 3 คน)	21,600
รวมค่าตอบแทน	28,800
2) ค่าใช้สอย	
2.1 ค่ากลางวันบุคคลภายนอก (วันละ 150 บาท/วัน × 2 วัน × 60 คน)	18,000
2.2 ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่มบุคคลภายนอก (วันละ 35 บาท/มื้อ × 2 มื้อ × 2 วัน×60 คน)	8,400
2.3 ค่ากลางวันนักศึกษา (วันละ 80 บาท/วัน × 2 วัน × 10 คน)	1,600
2.4 ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่มนักศึกษา(วันละ 20 บาท/มื้อ × 2 มื้อ × 2 วัน× 10 คน)	800
รวมค่าใช้สอย	28,800
3) ค่าวัสดุ	
ค่าวัสดุประกอบโครงการ	7,200
รวมค่าวัสดุ	7,200
รวมกิจกรรมที่ 1	64,800
กิจกรรมที่ 2 อบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบเนื้อหาการเรียนการสอนด้วย AI	
1) ค่าตอบแทน	

รายการ	งบประมาณ (บาท)
1.1 ค่าตอบแทนวิทยากรภายนอก (600 บาท/ชม.×6ชม. × 2 วัน 1 คน)	7,200
1.2 ค่าตอบแทนวิทยากรภายใน (600 บาท/ชม.×6ชม. × 2 วัน × 3 คน)	21,600
รวมค่าตอบแทน	28,800
2) ค่าใช้สอย	
2.1 ค่ากลางวันบุคคลภายนอก (วันละ 150 บาท/วัน × 2 วัน × 60 คน)	18,000
2.2 ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่มบุคคลภายนอก (วันละ 35 บาท/มื้อ × 2 มื้อ × 2 วัน×60 คน)	8,400
2.3 ค่ากลางวันนักศึกษา (วันละ 80 บาท/วัน × 2 วัน × 10 คน)	1,600
2.4 ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่มนักศึกษา(วันละ 20 บาท/มื้อ × 2 มื้อ × 2 วัน× 10 คน)	800
รวมค่าใช้สอย	28,800
รวมกิจกรรมที่ 2	57,600
กิจกรรมที่ 3 อบรมเชิงปฏิบัติการสร้างสื่อ/กิจกรรมการเรียนรู้การสอนด้วย AI	
1) ค่าตอบแทน	
1.1 ค่าตอบแทนวิทยากรภายนอก (600 บาท/ชม.×6ชม. × 2 วัน 1 คน)	7,200
1.2 ค่าตอบแทนวิทยากรภายใน (600 บาท/ชม.×6ชม. × 2 วัน × 3 คน)	21,600
รวมค่าตอบแทน	28,800
2) ค่าใช้สอย	
2.1 ค่ากลางวันบุคคลภายนอก (วันละ 150 บาท/วัน × 2 วัน × 60 คน)	18,000
2.2 ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่มบุคคลภายนอก (วันละ 35 บาท/มื้อ × 2 มื้อ × 2 วัน×60 คน)	8,400
2.3 ค่ากลางวันนักศึกษา (วันละ 80 บาท/วัน × 2 วัน × 10 คน)	1,600
2.4 ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่มนักศึกษา(วันละ 20 บาท/มื้อ × 2 มื้อ × 2 วัน× 10 คน)	800
รวมค่าใช้สอย	28,800
รวมกิจกรรมที่ 3	57,600
รวมทั้งสิ้น	180.000

หมายเหตุ 1. แสดงรายละเอียดการคำนวณให้ชัดเจน

2. รายละเอียดการใช้จ่ายให้ใช้วิธีระเบียบและประกาศของมหาวิทยาลัยและหลักเกณฑ์ของกระทรวงการคลัง

3. ค่าใช้จ่ายล้วนเฉลี่ยทุกรายการ

15. แผนการดำเนินงาน

กิจกรรม	งบประมาณ (บาท)	แผนการใช้จ่ายในปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 (ระบุจำนวนเงินที่คาดว่าจะใช้จ่ายในแต่ละไตรมาส)			
		ไตรมาสที่ 1 (ต.ค.-ธ.ค. 68)	ไตรมาสที่ 2 (ม.ค.-มี.ค. 69)	ไตรมาสที่ 3 (เม.ย.-มิ.ย. 69)	ไตรมาสที่ 4 (ก.ค.-ก.ย. 69)
กิจกรรมที่ 1 อบรมเชิง ปฏิบัติการการนำ AI มาใช้ ในห้องเรียน	64,800		64,800		
กิจกรรมที่ 2 อบรมเชิง ปฏิบัติการออกแบบเนื้อหา การเรียนการสอนด้วย AI	57,600			57,600	
กิจกรรมที่ 3 อบรมเชิง ปฏิบัติการสร้างสื่อ/กิจกรรม การเรียนการสอนด้วย AI	57,600			57,600	
รวมทั้งสิ้น	180,000		64,800	115,200	

กำหนดการดำเนินงานโครงการไม่เกินไตรมาสที่ 3

16. ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

16.1 กิจกรรมดำเนินงาน

กระบวนการ
ต้นน้ำ
3. การลงพื้นที่ทำความเข้าใจและกำหนดแนวทางร่วมกับกลุ่มเป้าหมาย
4. ความรู้วิเคราะห์หลักการและแนวทางการการนำ AI มาใช้ในห้องเรียน

กระบวนการ
กลางน้ำ
4. ให้ความรู้ในเรื่อง การนำ AI มาใช้ในห้องเรียน
5. ฝึกปฏิบัติการออกแบบเนื้อหาการเรียนการสอนด้วย AI
6. ฝึกปฏิบัติการสร้างสื่อ/กิจกรรมการเรียนการสอนด้วย AI
ปลายน้ำ
3. การนำสื่อ/กิจกรรมการเรียนการสอนด้วย AI ไปทดลองใช้งาน
4. เขียน/ตีพิมพ์เผยแพร่บทความทางวิชาการที่เกิดจากโครงการ

16.2 ผลผลิต (Output)

ผลผลิต (Output)
4. หลักสูตรการอบรม "ปฏิบัติการเรียนรู้ด้วย AI: เคล็ดลับการสอนยุคดิจิทัล"
5. สื่อ/กิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบโดยครู
6. เครือข่ายระหว่างครูที่สนใจใช้ AI ในการสอน

16.3 ผลลัพธ์ (Outcome)

ผลลัพธ์ (Outcome)
4. ครูมีการปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีและนวัตกรรมได้ดีขึ้น
5. โรงเรียนหรือองค์กรการศึกษามีสื่อ/กิจกรรมการเรียนรู้ที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพมากขึ้น
6. เกิดชุมชนการเรียนรู้ของครูที่ใช้ AI ในการสอน

17. ผลกระทบ (Impact) (เลือกให้สอดคล้องมากที่สุด)

ด้านเศรษฐกิจ กระตุ้นการพัฒนาเทคโนโลยีการศึกษาภายในประเทศ

ด้านสังคม

1. สร้างแรงจูงใจและความสนใจในเทคโนโลยีและนวัตกรรม
2. ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)

ด้านการศึกษา

1. เพิ่มคุณภาพและประสิทธิภาพในการเรียนการสอน
 2. สร้างโอกาสในการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและปรับตามความสามารถของนักเรียน
- ด้านสิ่งแวดล้อม สร้างสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่ยั่งยืนและใช้ซ้ำได้

18. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ (ผลสัมฤทธิ์)

18.1 ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้และทักษะในการใช้ AI เพื่อการจัดการเรียนรู้ยุคดิจิทัล มีความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ AI ร่วมกับกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning สามารถนำเครื่องมือ AI ไปใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน การสร้างสื่อดิจิทัล และการประเมินผลการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับผู้เรียน

18.2 ยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนการสอนและเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยการนำความรู้จากการอบรมไปใช้จะช่วยให้การเรียนการสอนมีความหลากหลาย ทันสมัย และตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล ส่งผลให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น

18.3 สร้างทัศนคติที่ถูกต้องในการใช้ AI ในการศึกษา ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบ มีจริยธรรม และรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง นำไปสู่การพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและสอดคล้องกับการศึกษายุคใหม่

19. ปัจจัยความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในการดำเนินโครงการ

ปัจจัยเสี่ยง	วิธีจัดการความเสี่ยง
2. ความเสี่ยงด้านความปลอดภัยทางไซเบอร์	1. ให้ความรู้และฝึกอบรมด้านความปลอดภัยทางไซเบอร์แก่ครูและนักเรียน

20. การประเมิน SROI

โครงการอบรม “การปฏิบัติการเรียนรู้ด้วย AI: เคล็ดลับการสอนยุคดิจิทัล” แสดงให้เห็นถึงความคุ้มค่าในการลงทุนด้านการพัฒนาการศึกษา โครงการช่วยเสริมสร้างความรู้และทักษะการใช้ AI ร่วมกับกระบวนการ Active

Learning ให้แก่ครูและบุคลากรทางการศึกษา ส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ ทันสมัย และตอบสนองผู้เรียนมากยิ่งขึ้น ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูงขึ้นและพัฒนาทักษะนวัตกรรมที่จำเป็นในอนาคต ขณะเดียวกัน สถานศึกษาสามารถลดต้นทุนการพัฒนาครูและสื่อการเรียนรู้ในระยะยาว สะท้อนว่าโครงการสร้างคุณค่าทางสังคมและการศึกษาได้สูงกว่ามูลค่าการลงทุนอย่างยั่งยืน

(ลงชื่อ) ผู้เสนอโครงการ

(อาจารย์พิชญ์ทิพา สุวรรณศรี)

หัวหน้าโครงการ

วันที่ 4 / ก.พ. / 69

(ลงชื่อ) ผู้ตรวจสอบโครงการ (หน่วยงาน)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขจรพงษ์ ร่วมแก้ว)

ตำแหน่ง รองคณบดีฝ่ายบริหารแผนงานและประกันคุณภาพ

วันที่ ๑ / ๗.๗. / ๖๙

(ลงชื่อ) ผู้เห็นชอบโครงการ (หน่วยงาน)

(อาจารย์อนุสรณ์ ฤทธิสินแก่น)

ตำแหน่ง คณบดีคณะครุศาสตร์

วันที่ ๑ / ก.พ. / ๖๑

(ลงชื่อ) ผู้เห็นชอบโครงการ (ผู้กำกับดูแล)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กนกวรรณ ศรีวาปี)

ตำแหน่ง รองอธิการบดี

วันที่ 10 / ก.พ. / 69

ความคิดเห็นผู้ตรวจสอบโครงการ มหาวิทยาลัย ตรวจก่อนแล้ว เห็นสมควรอนุมัติ

(ลงชื่อ) ผู้ตรวจสอบโครงการ (มหาวิทยาลัย)

(นางสาวรตวรรณ ประวิรัตน์)

(...นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ...)

ตำแหน่ง รท.รท.ท.ค.ม.งานวิเทศสัมพันธ์ โดยนายเอื้อเฟื้อ

วันที่ 24 / พ.พ. / 69

ความคิดเห็นผู้บังคับบัญชาระดับสูง

9

อนุมัติ/ปฏิบัติตามระเบียบ

(ลงชื่อ) ผู้อำนวยการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เนตรชนก จันทรสว่าง)

.....
รักษาราชการแทน

ตำแหน่ง อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

9r / mw / 69

กำหนดการ ข กำหนดการ

กำหนดการ

โครงการ การอบรมเชิงปฏิบัติการ ในการปฏิบัติการเรียนรู้ด้วย AI: เคล็ดลับการสอนยุคดิจิทัล

กิจกรรมที่ 1 อบรมเชิงปฏิบัติการการนำ AI มาใช้ในห้องเรียน

วันที่ 14-15 มีนาคม 2569 (วันที่ 1)

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 ศูนย์เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

วัน/เดือน/ปีเวลา	กิจกรรม
วันที่ 14 มีนาคม 2569	
08.00-08.30 น.	ลงทะเบียนผู้เข้าร่วมโครงการ
08.30-09.00 น.	พิธีเปิดโครงการโดย อาจารย์พิชญ์ทิพา สุวรรณศรี หัวหน้าโครงการ
09.00-10.30 น.	อบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง วิเคราะห์บทบาทของ AI กับการเปลี่ยนแปลงการเรียนการสอน กลุ่มย่อยที่ 1 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน A โดย นายวิศรุต สุวรรณแสน กลุ่มย่อยที่ 2 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน B โดย ผศ.ณัฐพงษ์ พันธุ์ณี กลุ่มย่อยที่ 3 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน C โดย ผศ.ดร.ไชยันต์ สกุลไทย กลุ่มย่อยที่ 4 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน D โดย นายศุภชัย ใบปอด
10.30-10.45 น.	พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม
10.45-12.00 น.	อบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง วิเคราะห์ประเภทของ AI ที่เหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอน กลุ่มย่อยที่ 1 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน A โดย นายวิศรุต สุวรรณแสน กลุ่มย่อยที่ 2 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน B โดย ผศ.ณัฐพงษ์ พันธุ์ณี กลุ่มย่อยที่ 3 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน C โดย ผศ.ดร.ไชยันต์ สกุลไทย กลุ่มย่อยที่ 4 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน D โดย นายศุภชัย ใบปอด
12.00-13.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13.00-14.30 น.	อบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง วิเคราะห์บริบทผู้เรียนและรายวิชาเพื่อเลือกใช้ AI อย่างเหมาะสม กลุ่มย่อยที่ 1 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน A โดย นายวิศรุต สุวรรณแสน กลุ่มย่อยที่ 2 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน B โดย ผศ.ณัฐพงษ์ พันธุ์ณี กลุ่มย่อยที่ 3 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน C โดย ผศ.ดร.ไชยันต์ สกุลไทย กลุ่มย่อยที่ 4 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน D โดย นายศุภชัย ใบปอด
14.30-14.45 น.	พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม
14.45-16.30 น.	อบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง ทดลองใช้ AI เป็นผู้ช่วยครู (AI Tutor / AI Assistant) ในสถานการณ์จำลอง กลุ่มย่อยที่ 1 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน A โดย นายวิศรุต สุวรรณแสน กลุ่มย่อยที่ 2 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน B โดย ผศ.ณัฐพงษ์ พันธุ์ณี กลุ่มย่อยที่ 3 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน C โดย ผศ.ดร.ไชยันต์ สกุลไทย กลุ่มย่อยที่ 4 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน D โดย นายศุภชัย ใบปอด
16.30-17.30	สรุปกิจกรรม

หมายเหตุ 1. กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

2. พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม ช่วงเช้าเวลา 10.30-10.45 น. ช่วงบ่ายเวลา 14.30-14.45 น.

กำหนดการ

โครงการ การอบรมเชิงปฏิบัติการ ในการปฏิบัติการเรียนรู้ด้วย AI: เคล็ดลับการสอนยุคดิจิทัล

กิจกรรมที่ 1 อบรมเชิงปฏิบัติการการนำ AI มาใช้ในห้องเรียน

วันที่ 14-15 มีนาคม 2569 (วันที่ 2)

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 ศูนย์เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

วัน/เดือน/ปีเวลา	กิจกรรม
วันที่ 15 มีนาคม 2569	
08.00-09.00 น.	ลงทะเบียนผู้เข้าร่วมโครงการ
09.00-10.30 น.	อบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง ออกแบบกิจกรรม Active Learning ที่ใช้ AI เป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ กลุ่มย่อยที่ 1 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน A โดย นายวิศรุต สุวรรณแสน กลุ่มย่อยที่ 2 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน B โดย ผศ.ณัฐพงษ์ พันธุ์ณี กลุ่มย่อยที่ 3 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน C โดย ผศ.ดร.ไชยันต์ สกุลไทย กลุ่มย่อยที่ 4 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน D โดย นายศุภชัย ใบปอด
10.30-10.45 น.	พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม
10.45-12.00 น.	อบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง วิเคราะห์ข้อจำกัด ความเสี่ยง และจริยธรรมในการใช้ AI ในห้องเรียน กลุ่มย่อยที่ 1 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน A โดย นายวิศรุต สุวรรณแสน กลุ่มย่อยที่ 2 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน B โดย ผศ.ณัฐพงษ์ พันธุ์ณี กลุ่มย่อยที่ 3 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน C โดย ผศ.ดร.ไชยันต์ สกุลไทย กลุ่มย่อยที่ 4 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน D โดย นายศุภชัย ใบปอด
12.00-13.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13.00-14.30 น.	อบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง ฝึกออกแบบแนวทางการใช้ AI เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน กลุ่มย่อยที่ 1 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน A โดย นายวิศรุต สุวรรณแสน กลุ่มย่อยที่ 2 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน B โดย ผศ.ณัฐพงษ์ พันธุ์ณี กลุ่มย่อยที่ 3 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน C โดย ผศ.ดร.ไชยันต์ สกุลไทย กลุ่มย่อยที่ 4 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน D โดย นายศุภชัย ใบปอด
14.30-14.45 น.	พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม
14.45-16.30 น.	อบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง สร้างแผนการนำ AI ไปใช้จริงในห้องเรียนของตนเอง กลุ่มย่อยที่ 1 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน A โดย นายวิศรุต สุวรรณแสน กลุ่มย่อยที่ 2 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน B โดย ผศ.ณัฐพงษ์ พันธุ์ณี กลุ่มย่อยที่ 3 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน C โดย ผศ.ดร.ไชยันต์ สกุลไทย กลุ่มย่อยที่ 4 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน D โดย นายศุภชัย ใบปอด
16.30-17.30	สรุปกิจกรรม

หมายเหตุ 1. กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

2. พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม ช่วงเช้าเวลา 10.30-10.45 น. ช่วงบ่ายเวลา 14.30-14.45 น.

กำหนดการ

โครงการ การอบรมเชิงปฏิบัติการ ในการปฏิบัติการเรียนรู้ด้วย AI: เคล็ดลับการสอนยุคดิจิทัล

กิจกรรมที่ 2 อบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบเนื้อหาการเรียนการสอนด้วย AI

วันที่ 1-2 เมษายน 2569 (วันที่ 1)

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 ศูนย์เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

วัน/เดือน/ปีเวลา	กิจกรรม
วันที่ 1 เมษายน 2569	
08.00-08.30 น.	ลงทะเบียนผู้เข้าร่วมโครงการ
08.30-09.00 น.	พิธีเปิดโครงการโดย อาจารย์พิษณุทิพา สุวรรณศรี หัวหน้าโครงการ
09.00-10.30 น.	อบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง วิเคราะห์ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcomes) เพื่อออกแบบเนื้อหาด้วย AI กลุ่มย่อยที่ 1 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน A โดย นายวิศรุต สุวรรณแสน กลุ่มย่อยที่ 2 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน B โดย ผศ.ณัฐพงษ์ พันธุ์ณี กลุ่มย่อยที่ 3 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน C โดย ผศ.ดร.ไชยันต์ สกุลไทย กลุ่มย่อยที่ 4 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน D โดย นายศุภชัย ใบปอด
10.30-10.45 น.	พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม
10.45-12.00 น.	อบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง ฝึกใช้ AI วิเคราะห์และจัดโครงสร้างเนื้อหาการเรียนการสอน กลุ่มย่อยที่ 1 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน A โดย นายวิศรุต สุวรรณแสน กลุ่มย่อยที่ 2 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน B โดย ผศ.ณัฐพงษ์ พันธุ์ณี กลุ่มย่อยที่ 3 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน C โดย ผศ.ดร.ไชยันต์ สกุลไทย กลุ่มย่อยที่ 4 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน D โดย นายศุภชัย ใบปอด
12.00-13.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13.00-14.30 น.	อบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง ออกแบบบทเรียนแบบ Active Learning โดยใช้ AI เป็นผู้ช่วยคิด กลุ่มย่อยที่ 1 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน A โดย กลุ่มย่อยที่ 2 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน B โดย ผศ.ณัฐพงษ์ พันธุ์ณี กลุ่มย่อยที่ 3 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน C โดย ผศ.ดร.ไชยันต์ สกุลไทย กลุ่มย่อยที่ 4 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน D โดย นายศุภชัย ใบปอด
14.30-14.45 น.	พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม
14.45-16.30 น.	อบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง ใช้ AI สร้างคำถามกระตุ้นการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) กลุ่มย่อยที่ 1 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน A โดย นายวิศรุต สุวรรณแสน กลุ่มย่อยที่ 2 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน B โดย ผศ.ณัฐพงษ์ พันธุ์ณี กลุ่มย่อยที่ 3 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน C โดย ผศ.ดร.ไชยันต์ สกุลไทย กลุ่มย่อยที่ 4 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน D โดย นายศุภชัย ใบปอด
16.30-17.30	สรุปกิจกรรม

หมายเหตุ 1. กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

2. พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม ช่วงเช้าเวลา 10.30-10.45 น. ช่วงบ่ายเวลา 14.30-14.45 น.

กำหนดการ

โครงการ การอบรมเชิงปฏิบัติการ ในการปฏิบัติการเรียนรู้ด้วย AI: เคล็ดลับการสอนยุคดิจิทัล

กิจกรรมที่ 2 อบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบเนื้อหาการเรียนการสอนด้วย AI

วันที่ 1-2 เมษายน 2569 (วันที่ 2)

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 ศูนย์เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

วัน/เดือน/ปีเวลา	กิจกรรม
วันที่ 2 เมษายน 2569	
08.00-09.00 น.	ลงทะเบียนผู้เข้าร่วมโครงการ
09.00-10.30 น.	อบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง วิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างผู้เรียนและออกแบบเนื้อหาแบบปรับตัวด้วย AI กลุ่มย่อยที่ 1 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน A โดย นายวิศรุต สุวรรณแสน กลุ่มย่อยที่ 2 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน B โดย ผศ.ณัฐพงษ์ พันธุ์มณี กลุ่มย่อยที่ 3 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน C โดย ผศ.ดร.ไชยันต์ สกุลไทย กลุ่มย่อยที่ 4 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน D โดย นายศุภชัย ใบปอด
10.30-10.45 น.	พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม
10.45-12.00 น.	อบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง ฝึกปรับเนื้อหาที่ AI สร้างให้เหมาะสมกับบริบทผู้เรียนจริง กลุ่มย่อยที่ 1 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน A โดย นายวิศรุต สุวรรณแสน กลุ่มย่อยที่ 2 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน B โดย ผศ.ณัฐพงษ์ พันธุ์มณี กลุ่มย่อยที่ 3 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน C โดย ผศ.ดร.ไชยันต์ สกุลไทย กลุ่มย่อยที่ 4 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน D โดย นายศุภชัย ใบปอด
12.00-13.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13.00-14.30 น.	อบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสาน AI และกิจกรรมเชิงปฏิบัติ กลุ่มย่อยที่ 1 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน A โดย นายวิศรุต สุวรรณแสน กลุ่มย่อยที่ 2 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน B โดย ผศ.ณัฐพงษ์ พันธุ์มณี กลุ่มย่อยที่ 3 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน C โดย ผศ.ดร.ไชยันต์ สกุลไทย กลุ่มย่อยที่ 4 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน D โดย นายศุภชัย ใบปอด
14.30-14.45 น.	พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม
14.45-16.30 น.	อบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง นำเสนอและแลกเปลี่ยนแนวความคิดการออกแบบบทเรียนที่สามารถนำไปใช้จริง กลุ่มย่อยที่ 1 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน A โดย นายวิศรุต สุวรรณแสน กลุ่มย่อยที่ 2 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน B โดย ผศ.ณัฐพงษ์ พันธุ์มณี กลุ่มย่อยที่ 3 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน C โดย ผศ.ดร.ไชยันต์ สกุลไทย กลุ่มย่อยที่ 4 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน D โดย นายศุภชัย ใบปอด
16.30-17.30	สรุปกิจกรรม

หมายเหตุ 1. กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

กำหนดการ

โครงการ การอบรมเชิงปฏิบัติการ ในการปฏิบัติการเรียนรู้ด้วย AI: เคล็ดลับการสอนยุคดิจิทัล

กิจกรรมที่ 3 อบรมเชิงปฏิบัติการสร้างสื่อ/กิจกรรมการเรียนรู้การสอนด้วย AI

วันที่ 3-4 เมษายน 2569 (วันที่ 1)

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 ศูนย์เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

วัน/เดือน/ปีเวลา	กิจกรรม
วันที่ 3 เมษายน 2569	
08.00-08.30 น.	ลงทะเบียนผู้เข้าร่วมโครงการ
08.30-09.00 น.	พิธีเปิดโครงการโดย อาจารย์พิษณุทิพา สุวรรณศรี หัวหน้าโครงการ
09.00-10.30 น.	อบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง วิเคราะห์ประเภทสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับรายวิชา กลุ่มย่อยที่ 1 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน A โดย นายวิศรุต สุวรรณแสน กลุ่มย่อยที่ 2 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน B โดย ผศ.ณัฐพงษ์ พันธุ์ณัฏ กลุ่มย่อยที่ 3 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน C โดย ผศ.ดร.ไชยันต์ สกุลไทย กลุ่มย่อยที่ 4 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน D โดย นายศุภชัย ใบปอด
10.30-10.45 น.	พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม
10.45-12.00 น.	อบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง ฝึกใช้ AI สร้างสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล กลุ่มย่อยที่ 1 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน A โดย นายวิศรุต สุวรรณแสน กลุ่มย่อยที่ 2 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน B โดย ผศ.ณัฐพงษ์ พันธุ์ณัฏ กลุ่มย่อยที่ 3 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน C โดย ผศ.ดร.ไชยันต์ สกุลไทย กลุ่มย่อยที่ 4 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน D โดย นายศุภชัย ใบปอด
12.00-13.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13.00-14.30 น.	อบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง ออกแบบกิจกรรม Active Learning ที่เน้นผู้เรียนลงมือทำโดยใช้ AI กลุ่มย่อยที่ 1 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน A โดย นายวิศรุต สุวรรณแสน กลุ่มย่อยที่ 2 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน B โดย ผศ.ณัฐพงษ์ พันธุ์ณัฏ กลุ่มย่อยที่ 3 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน C โดย ผศ.ดร.ไชยันต์ สกุลไทย กลุ่มย่อยที่ 4 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน D โดย นายศุภชัย ใบปอด
14.30-14.45 น.	พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม
14.45-16.30 น.	อบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง ใช้ AI สร้างสถานการณ์จำลองหรือโจทย์ปัญหาเพื่อพัฒนาทักษะนวัตกรรม กลุ่มย่อยที่ 1 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน A โดย นายวิศรุต สุวรรณแสน กลุ่มย่อยที่ 2 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน B โดย ผศ.ณัฐพงษ์ พันธุ์ณัฏ กลุ่มย่อยที่ 3 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน C โดย ผศ.ดร.ไชยันต์ สกุลไทย กลุ่มย่อยที่ 4 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน D โดย นายศุภชัย ใบปอด
16.30-17.30	สรุปกิจกรรม

หมายเหตุ 1. กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

2. พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม ช่วงเช้าเวลา 10.30-10.45 น. ช่วงบ่ายเวลา 14.30-14.45 น.

กำหนดการ

โครงการ การอบรมเชิงปฏิบัติการ ในการปฏิบัติการเรียนรู้ด้วย AI: เคล็ดลับการสอนยุคดิจิทัล

กิจกรรมที่ 3 อบรมเชิงปฏิบัติการสร้างสื่อ/กิจกรรมการเรียนรู้การสอนด้วย AI

วันที่ 3-4 เมษายน 2569 (วันที่ 2)

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 ศูนย์เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

วัน/เดือน/ปีเวลา	กิจกรรม
วันที่ 4 เมษายน 2569	
08.00-09.00 น.	ลงทะเบียนผู้เข้าร่วมโครงการ
09.00-10.30 น.	อบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง วิเคราะห์คุณภาพสื่อและกิจกรรมที่สร้างจาก AI ตามเป้าหมายการเรียนรู้ กลุ่มย่อยที่ 1 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน A โดย นายวิศรุต สุวรรณแสน กลุ่มย่อยที่ 2 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน B โดย ผศ.ณัฐพงษ์ พันธุ์มณี กลุ่มย่อยที่ 3 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน C โดย ผศ.ดร.ไชยันต์ สกุลไทย กลุ่มย่อยที่ 4 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน D โดย นายศุภชัย ใบปอด
10.30-10.45 น.	พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม
10.45-12.00 น.	อบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง ปรับปรุงและพัฒนาสื่อ/กิจกรรมให้เหมาะสมกับการใช้งานจริงในห้องเรียน กลุ่มย่อยที่ 1 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน A โดย นายวิศรุต สุวรรณแสน กลุ่มย่อยที่ 2 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน B โดย ผศ.ณัฐพงษ์ พันธุ์มณี กลุ่มย่อยที่ 3 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน C โดย ผศ.ดร.ไชยันต์ สกุลไทย กลุ่มย่อยที่ 4 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน D โดย นายศุภชัย ใบปอด
12.00-13.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13.00-14.30 น.	อบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง ทดลองใช้สื่อหรือกิจกรรมที่สร้างขึ้นและรับข้อเสนอแนะจากกลุ่ม กลุ่มย่อยที่ 1 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน A โดย นายวิศรุต สุวรรณแสน กลุ่มย่อยที่ 2 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน B โดย ผศ.ณัฐพงษ์ พันธุ์มณี กลุ่มย่อยที่ 3 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน C โดย ผศ.ดร.ไชยันต์ สกุลไทย กลุ่มย่อยที่ 4 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน D โดย นายศุภชัย ใบปอด
14.30-14.45 น.	พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม
14.45-16.30 น.	อบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง สร้างผลงานสื่อหรือกิจกรรมต้นแบบ (Prototype) เพื่อนำไปใช้จริงและ ต่อยอด กลุ่มย่อยที่ 1 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน A โดย นายวิศรุต สุวรรณแสน กลุ่มย่อยที่ 2 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน B โดย ผศ.ณัฐพงษ์ พันธุ์มณี กลุ่มย่อยที่ 3 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน C โดย ผศ.ดร.ไชยันต์ สกุลไทย กลุ่มย่อยที่ 4 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 โซน D โดย นายศุภชัย ใบปอด
16.30-16.30	สรุปกิจกรรม

หมายเหตุ 1. กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

2. พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม ช่วงเช้าเวลา 10.30-10.45 น. ช่วงบ่ายเวลา 14.30-14.45 น.

ภาคผนวก ค
หนังสือเชิญวิทยากร/แบบตอบรับ



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ... คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ที่... ๐๖๑๙.๐๒/๑๑๑๓... วันที่... ๑๑ มีนาคม ๒๕๖๙

เรื่อง... ขอเรียนเชิญเป็นวิทยากร

เรียน... ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยยันต์ สกุลไทย

ด้วยคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม โดยสาขาวิชาคณิตศาสตร์ กำหนดจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการในการปฏิบัติการเรียนรู้ด้วย AI: เคล็ดลับการสอนยุคดิจิทัล กิจกรรมที่ ๒ อบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบเนื้อหาการเรียนการสอนด้วย AI และกิจกรรมที่ ๓ อบรมเชิงปฏิบัติการสร้างสื่อ/กิจกรรมการเรียนการสอนด้วย AI โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเตรียมความพร้อมให้ครูในการปรับตัวตามเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลง และพัฒนาทักษะการออกแบบแผนการสอนที่มีการบูรณาการ AI

ในการนี้ คณะครุศาสตร์ พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นบุคคลที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นวิทยากร ระหว่างวันที่ ๑ - ๔ เมษายน ๒๕๖๙ ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ๖ ศูนย์เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม รายละเอียดตามกำหนดการที่แนบมาพร้อม

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(นายอนุสรณ์ ฐสินแก่น)

คณบดีคณะครุศาสตร์



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ...คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ที่...อว.๐๖๑๙.๐๒/ว๑๑๓๓... วันที่...๑๑ มีนาคม ๒๕๖๙

เรื่อง...ขอเรียนเชิญเป็นวิทยากร

เรียน...ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณัฐพงษ์ พันธุ์มณี

ด้วยคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม โดยสาขาวิชาคณิตศาสตร์ กำหนดจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการในการปฏิบัติการเรียนรู้ด้วย AI: เคล็ดลับการสอนยุคดิจิทัล กิจกรรมที่ ๒ อบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบเนื้อหาการเรียนการสอนด้วย AI และกิจกรรมที่ ๓ อบรมเชิงปฏิบัติการสร้างสื่อ/กิจกรรมการเรียนการสอนด้วย AI โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเตรียมความพร้อมให้ครูในการปรับตัวตามเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลง และพัฒนาทักษะการออกแบบแผนการสอนที่มีการบูรณาการ AI

ในการนี้ คณะครุศาสตร์ พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นบุคคลที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นวิทยากร ระหว่างวันที่ ๑ - ๔ เมษายน ๒๕๖๙ ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ๖ ศูนย์เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม รายละเอียดตามกำหนดการที่แนบมาพร้อม

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(นายอนุสรณ์ ภูสินแก่น)

คณบดีคณะครุศาสตร์



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ที่ อว.๐๖๑๙.๐๒/ว๑๑๓ วันที่ ๑๑ มีนาคม ๒๕๖๙

เรื่อง ขอร้องเรียนเชิญเป็นวิทยากร

เรียน นายวิศรุต สุวรรณแสน

ด้วยคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม โดยสาขาวิชาคณิตศาสตร์ กำหนดจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการในการปฏิบัติการเรียนรู้ด้วย AI: เคล็ดลับการสอนยุคดิจิทัล กิจกรรมที่ ๒ อบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบเนื้อหาการเรียนการสอนด้วย AI และกิจกรรมที่ ๓ อบรมเชิงปฏิบัติการสร้างสื่อ/กิจกรรมการเรียนการสอนด้วย AI โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเตรียมความพร้อมให้ครูในการปรับตัวตามเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลง และพัฒนาทักษะการออกแบบแผนการสอนที่มีการบูรณาการ AI

ในการนี้ คณะครุศาสตร์ พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นบุคคลที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอร้องเรียนเชิญท่านเป็นวิทยากร ระหว่างวันที่ ๑ - ๔ เมษายน ๒๕๖๙ ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ๖ ศูนย์เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม รายละเอียดตามกำหนดการที่แนบมาพร้อม

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(นายอนุสรณ์ ภูสินแก่น)

คณบดีคณะครุศาสตร์



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ที่ อว.๐๖๑๙.๐๒/๑๑๑๓ วันที่ ๑๑ มีนาคม ๒๕๖๙

เรื่อง ขอร้องเรียนเชิญเป็นวิทยากร

เรียน นายศุภชัย ใบปอด

ด้วยคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม โดยสาขาวิชาคณิตศาสตร์ กำหนดจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการในการปฏิบัติการเรียนรู้ด้วย AI: เคล็ดลับการสอนยุคดิจิทัล กิจกรรมที่ ๒ อบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบเนื้อหาการเรียนการสอนด้วย AI และกิจกรรมที่ ๓ อบรมเชิงปฏิบัติการสร้างสื่อ/กิจกรรมการเรียนการสอนด้วย AI โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเตรียมความพร้อมให้ครูในการปรับตัวตามเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลง และพัฒนาทักษะการออกแบบแผนการสอนที่มีการบูรณาการ AI

ในการนี้ คณะครุศาสตร์ พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นบุคคลที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นวิทยากร ระหว่างวันที่ ๑ - ๔ เมษายน ๒๕๖๙ ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ๖ ศูนย์เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม รายละเอียดตามกำหนดการที่แนบมาพร้อม

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(นายอนุสรณ์ ภูสินแก่น)

คณบดีคณะครุศาสตร์

ภาคผนวก ง

ประวัติวิทยากร

ประวัติวิทยากร



1. ชื่อ-สกุล นายณัฐพงษ์ พันธุ์มณี
2. ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์
3. ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์
4. สถานที่ทำงาน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
5. ที่อยู่ปัจจุบัน คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

เบอร์โทรศัพท์ 089-9403666

E- mail Nattypong@gmail.com

6. วุฒิการศึกษา

ที่	ปีที่สำเร็จการศึกษา	คุณวุฒิ (สาขาวิชา)	สถาบันการศึกษา
1	2546	วท.ม. เทคโนโลยีสารสนเทศ	มหาวิทยาลัยศรีปทุม
2	2533	วท.บ. วิทยาการคอมพิวเตอร์	วิทยาลัยครูพระนคร

7. ประวัติการทำงาน

ที่	ปีทำงาน	ตำแหน่ง	สถานที่ทำงาน
1	2553 - ปัจจุบัน	ประธานกรรมการบริหารหลักสูตร วิทยา ศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
2	2548 – 2553	ผอ.สำนักเทคโนโลยีสารสนเทศ	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
3	2548	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
4	2537	อาจารย์	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

8. ผลงานทางวิชาการ

- Sununta Klintawon, Natthapong Phanmanee and Chaiyan Sakulthai. The Development of Online Computer Repair System. Case study : Technician Computer Department. Office of Information Technology. Rajabhat Maha Sarakham University. The 1st International Conference on Education and Technology Research 2011 (ICET 2011) (12-15 July 2011), Roi Et Rajabhat University.
- Sununta Klintawon and Natthapong Phanmanee. The Development of Communication and Dissemination of Publicity Materials for Quality Assurance into Rajabhat Maha Sarakham University Organization. The International Conference on Sciences and Social Sciences 2011: Sustainable Development 21-22 July, 2011 Rajabhat Maha Sarakham University, Maha Sarakham, Thailand.
- Chaiyan Sakulthai, Natthapong Phanmanee and Sununta Klintawon. The Development of Item Bank System to Support The Study of Online learning based on Semantic Web . The International Conference on Sciences and Social Sciences 2012 : Innovation for Regional Development(ICSSS 2012) : Sustainable Development 19-20 July, 2012 Rajabhat Maha Sarakham University
- สุนันทา กลิ่นถาวร ญัฐพงษ์ พันธุ์มณี และไชยยันต์ สกุลไทย ผลการศึกษาการมีส่วนร่วมในการเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผ่านระบบสังคมออนไลน์ , การประชุมสัมมนาทางวิชาการมหาวิทยาลัยอุบลราชธานี (2554)

- ไชยยันต์ สกุลไทย ญัฐพงษ์ พันธุ์ณีและสุนันทา กลิ่นถาวร การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเชิงยืดหยุ่นผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ , การประชุมสัมมนาทางวิชาการมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ครั้งที่ 7 (26-27 พฤษภาคม 2554)
- นิลาวรรณ ถินวาสนา สุนันทา กลิ่นถาวร ญัฐพงษ์ พันธุ์ณี. การพัฒนาแอปพลิเคชันคู่มือเตรียมสอบใบขับขี่บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์. การประชุมวิชาการระดับชาติ การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม ครั้งที่ 3, วันที่ 1-2 มีนาคม 2560. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- สุนันทา กลิ่นถาวร และญัฐพงษ์ พันธุ์ณี. การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ เพื่อการแก้โจทย์ปัญหาทางคอมพิวเตอร์ด้วยวิธีปัญหาเป็นฐาน. วารสารวิชาการการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม อุบลราชธานี ปีที่ 4 ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน 2560.

9.ประสบการณ์เป็นวิทยากร

1. การอบรมเชิงปฏิบัติการกิจกรรม : ระดมสมองและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อพัฒนาท้องถิ่นโดยใช้สมรรถนะเป็นฐาน PTRU Model
2. การอบรมเชิงปฏิบัติการกิจกรรม เวิร์กชอป: ออกแบบแผนการสอน ด้วย AI ตามสมรรถนะ บริหารจัดการชั้นเรียนและสมรรถนะการใช้เทคโนโลยี ของ PTRU Model
3. การอบรมเชิงปฏิบัติการกิจกรรม ปฏิบัติ: ใช้ AI สร้าง Worksheet / Quiz / Infographic
4. การอบรมเชิงปฏิบัติการ กิจกรรม ปฏิบัติ: ผลิตสื่อการเรียนรู้มัลติมีเดียด้วย AI
5. การอบรมเชิงปฏิบัติการกิจกรรม ระดมสมอง: การพัฒนา/ปรับปรุงนวัตกรรมสื่อการสอนด้วย AI ให้ยั่งยืน

10. ความเชี่ยวชาญ/ความชำนาญเฉพาะด้าน (ที่เกี่ยวข้องกับโครงการ)

1. เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
2. การพัฒนาสื่อการจัดการเรียนการสอน
3. การประยุกต์ใช้ AI
4. ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์
5. AI ในงานวิชาการ

ประวัติวิทยากร



1. ชื่อ-สกุล นายไชยยันต์ สุกุไทย
2. ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์
3. ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์
4. สถานที่ทำงาน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
5. ที่อยู่ปัจจุบัน คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

เบอร์โทรศัพท์ 083-2862515

E- mail chaiyan@gmail.com

6. วุฒิการศึกษา

ระดับ	ชื่อปริญญา (สาขาวิชา)	ชื่อสถาบัน	ปีที่จบ
ปริญญาตรี	ทล.บ. (เทคโนโลยีอุตสาหกรรม (คอมพิวเตอร์))	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม	2548
ปริญญาโท	วท.ม. (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อ การศึกษา)	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม	2552
ปริญญาเอก	ปร.ด. คอมพิวเตอร์ศึกษา	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม	2559

7. ประวัติการทำงาน

อาจารย์กลุ่มโปรแกรมวิชาคอมพิวเตอร์

8. ผลงานทางวิชาการ

Khajonmote, W., Chinsook, K., Klintawon, S., Sakulthai, C., Leamsakul, W., Jansawang, N., & Jantakoon, T. (2022). System Architecture of Big Data in Massive Open Online Courses (BD-MOOCs System Architecture), *Journal of Education and Learning*, 11(3), 105-118. (ERIC)

Chinsook, K., Khajonmote, W., Klintawon, S., Sakulthai, C., Leamsakul, W., & Jantakoon, T. (2022). Big Data in Higher Education for Student Behavior Analytics (Big Data-HE-SBA System Architecture), *Higher Education Studies*, 12(1), 105-114. (ERIC)

ไชยยนต์ สกุลไทย, ณัฐพงษ์ พันธุ์มณี, สุนันทา กลิ่นถาวร และคณะ. (2566). "การพัฒนาศักยภาพนักศึกษาด้วยทักษะวิศวกรสังคม มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม", การประชุมวิชาการระดับชาตินานาชาติ ราชภัฏวิจัย ครั้งที่ 7 (RUNIRAC VII). วันที่ 15-16 พฤษภาคม 2566, มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.

Chaiyan Sakulthai.(2024). “Driving Local Development with Social Engineer Approaches by Rajabhat University Students”, *Journal of Education and Learning Reviews*; Vol. 1 No. 4 (2024): July-August. ISSN 3057-0387 (Online).

Laoha R, Sakulthai C, Sripauraya N, Chutjaraskul V, Limpinan P. “The Fire Alarm System Architecture via the Intelligent Things Technology for Higher Education”. *PBRU.Sci.J [Online]*. 31 December 2024 [อ้างถึง 6 พฤษภาคม 2025];21(2):49-5. available at: <https://li01.tci-thaijo.org/index.php/scijPBRU/article/view/263180>

9.ประสบการณ์เป็นวิทยากร

1. การยกระดับคุณภาพทางการเรียนด้วยแนวทางการเรียนรู้เชิงรุกในโรงเรียนขนาดเล็ก
2. การอบรมเชิงปฏิบัติการกิจกรรม เวิร์กช็อป: ออกแบบแผนการสอน ด้วย AI ตามสมรรถนะ บริหารจัดการชั้นเรียนและสมรรถนะการใช้เทคโนโลยี ของ PTRU Model
3. การอบรมเชิงปฏิบัติการกิจกรรม ปฏิบัติ: การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียด้วย AI เพื่อการประชาสัมพันธ์
4. การอบรมเชิงปฏิบัติการ กิจกรรม ปฏิบัติ: ผลิตสื่อการเรียนรู้มัลติมีเดียด้วย AI
5. การทดลองใช้ ติดตามผลการสร้างนวัตกรรม

10. ความเชี่ยวชาญ/ความชำนาญเฉพาะด้าน (ที่เกี่ยวข้องกับโครงการ)

1. เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
2. การพัฒนาสื่อการจัดการเรียนการสอน

3. การประยุกต์ใช้ AI
4. การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียด้วย AI

ประวัติวิทยากร



1. ชื่อ-สกุล นายศุภชัย ใบปอด
2. ตำแหน่งทางวิชาการ -
3. ตำแหน่งปัจจุบัน นักวิชาการคอมพิวเตอร์ปฏิบัติการ
4. สถานที่ทำงาน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
5. ที่อยู่ปัจจุบัน คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

เบอร์โทรศัพท์ 089-7626729

E- mail supachai@rmu.ac.th

supachai@cs.rmu.ac.th

6. วุฒิการศึกษา

วท.ม.สาขาการจัดการสมาร์ตซิตี้และนวัตกรรมดิจิทัล มหาวิทยาลัยมหาสารคาม (2568)

วท.บ.สาขาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม (2559)

7. ประวัติการทำงาน

นักวิชาการคอมพิวเตอร์ปฏิบัติการ สังกัดสาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏ มหาสารคาม | พ.ศ. 2560 – ปัจจุบัน

ช่างเทคนิค บริษัท อีออส การ์ด เทคโนโลยี จำกัด ก.ค.2559 - เม.ย. 2560

8. ประวัติผ่านการอบรมและใบรับรอง (CERTIFICATE)

- ประกาศนียบัตรด้านการเจาะระบบอย่างมีจริยธรรม รุ่นที่ 2 : NCSA Thailand
- AFC Cyber Security Training : APAC Cybersecurity Fund
- Security Operation Center (SOC) : PIM by CP ALL
- IC3 Digital Literacy Certification : Certiport
- MTCNA : MikroTik
- MTCUME : MikroTik
- The Fundamentals of Smart City : depa
- CYBERSECURITY : NCSA
- การรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์(Cyber Security) : อว. & PIM
- กระแส ChatGPT กับทิศทางการศึกษาไทยในยุคปัญญาประดิษฐ์ : Chulalongkorn University
- พัฒนา AI ก้าวไกลสู่ยุคดิจิทัล : ม.ราชภัฏเทพสตรี
- Develop Machine Learning Model for Object Detection with YOLOv5 : ม.รังสิต
- แนวทางการพัฒนาบุคลากรทางด้านการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ประเทศไทย : PIM
- จริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ : MSU&KKUEC
- โครงการอบรมการเขียนบทความวิจัยเพื่อตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสาร : MSU
- Basic Cybersecurity : NCSA
- Introduction to Cybersecurity Course : Microsoft and ASEAN
- โครงการเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจและสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับการรักษาความมั่นคง
- ปลอดภัยไซเบอร์ : NCSA&THNCA

9.ประสบการณ์เป็นวิทยากร

1. การยกระดับคุณภาพทางการเรียนด้วยแนวทางการเรียนรู้เชิงรุกในโรงเรียนขนาดเล็ก
2. การพัฒนา AI ก้าวไกลสู่ยุคดิจิทัล
3. การอบรมเชิงปฏิบัติการกิจกรรม การพัฒนาสื่อการจัดการเรียนการสอน
4. การอบรมเชิงปฏิบัติการ กิจกรรม ปฏิบัติ: ผลิตสื่อการเรียนรู้มัลติมีเดียด้วย AI
5. การทดลองใช้ ติดตามผลการสร้างนวัตกรรม

10. ความเชี่ยวชาญ/ความชำนาญเฉพาะด้าน (ที่เกี่ยวข้องกับโครงการ)

1. เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
2. การพัฒนาสื่อการจัดการเรียนการสอน
3. การประยุกต์ใช้ AI
4. AI ในงานวิจัย

ประวัติวิทยากร



1. ชื่อ-สกุล นายวิศรุต...สุวรรณแสน
2. ตำแหน่งทางวิชาการ ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ สังกัด วิทยาลัยเทคนิควาปีปทุม
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ
3. ตำแหน่งปัจจุบัน หัวหน้าแผนกวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยเทคนิควาปีปทุม
4. สถานที่ทำงาน วิทยาลัยเทคนิควาปีปทุม เลขที่ 142 หมู่ 7 ต.หนองแสง อ.แก่งวาปีปทุม
จังหวัดมหาสารคาม 441120 เบอร์โทร 043-798380
5. ที่อยู่ปัจจุบัน 28/1 ถ.นาควิชัย ต.ตลาด อ.เมือง จ.มหาสารคาม 44000
โทรศัพท์ 090-9940456
6. วุฒิการศึกษา
ระดับปริญญาตรี คณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขาวิศวกรรมสารสนเทศ.
สถาบัน สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ระดับปริญญาโท คณะศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขา การบริหารการศึกษา
สถาบัน มหาวิทยาลัยราชธานี
7. ประวัติการทำงาน
ตำแหน่ง ครู ปฏิบัติหน้าที่ หัวหน้างานศูนย์ข้อมูลและสารสนเทศ วิทยาลัยการอาชีพพนมไพร
ตำแหน่ง ครู ปฏิบัติหน้าที่ ผู้ช่วยหัวหน้างานศูนย์ข้อมูลและสารสนเทศ วิทยาลัยเทคนิควาปีปทุม

8. ประวัติการฝึกอบรม/ศึกษาดูงาน/อื่นๆ

1. โครงการพัฒนาทักษะ AI สำหรับ ครูอาชีพศึกษา รุ่นที่ 2 (AI Opportunity Fund for TVET Teacher)

9.ประสบการณ์เป็นวิทยากร

1. วิทยากรในหัวข้อ “โครงการพัฒนาทักษะและสมรรถนะวิชาชีพกำลังคน(Up-skill,Re-Skill) เพื่อลดภาระของผู้เรียนและผู้ปกครอง”
2. วิทยากรในหัวข้อ “อบรมเชิงปฏิบัติการ การยกระดับคุณภาพทางการเรียนด้วยเทคโนโลยี ปัญญาประดิษฐ์ ในโรงเรียนขนาดเล็ก ระหว่างวันที่ 2-3 สิงหาคม 2568 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม”

10. ความเชี่ยวชาญ/ความชำนาญเฉพาะด้าน (ที่เกี่ยวข้องกับโครงการ)

1. การสร้างสื่อมัลติมีเดียด้วย AI
2. การสร้างสื่อการสอนด้วย AI
3. การใช้ AI สำหรับการจัดการเรียนการสอน

ภาคผนวก ฉ
รายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการ

แบบลงชื่อเข้าร่วมฝึกอบรม/ประชุม/สัมมนา ประเภทบุคลากรภายนอก

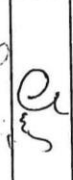
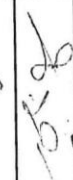
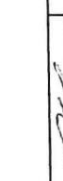
ชื่อส่วนราชการผู้จัดฝึกอบรม/ประชุมสัมมนา คณะครูศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

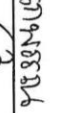
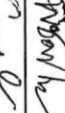
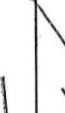
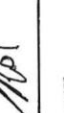
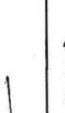
โครงการ/หลักสูตรการอบรมเชิงปฏิบัติการ ในการปฏิบัติการเรียนรู้ด้วย AI: เทคโนโลยีการสอนยุคดิจิทัล

กิจกรรมที่ 1 อบรมเชิงปฏิบัติการการนำ AI มาใช้ในห้องเรียน

วันที่ 15 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2569

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 ศูนย์เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

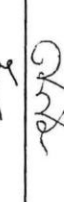
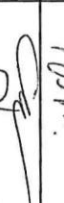
ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	ที่อยู่	ลายมือชื่อ		หมายเหตุ
			08.30 - 12.00 น.	13.00 - 17.30 น.	
1	นางสุพัตรา สุโพธิ์	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทนาภู ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม			
2	นายอานนท์ ชื่นนพินาย	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทนาภู ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม			
3	นายอภินันท์ เทียวสี	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทนาภู ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม			
4	นางกิ่งแก้ว ลาสิทธิ์	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทนาภู ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม			
5	นางสาวลลิตา แก้วเมือคงคุณ	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทนาภู ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม			
6	นางสาวรัตติยาภรณ์ ชินภักดิ์	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทนาภู ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม			
7	นางสาววิรินทร์ฐา เรววัฒนรังษี	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทนาภู ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม			
8	นายเชิด พลเรือง	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทนาภู ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม			
9	นางสาวอภิญญา ปาปะเก	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทนาภู ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม			
10	นายสุบิน โพธิ์ออน	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทนาภู ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม			
11	นายสง่า พรหมไชย	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทนาภู ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม			
12	นางสาวฉวีวรรณ วังหอม	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทนาภู ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม			
13	นางสาวจุฑามาศ จำปาแดง	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทนาภู ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม			
14	นางบุญยรัตน์ โพธิ์ออน	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทนาภู ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม			
15	นางฐิติรัตน์ จันทร์สมบัติ	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทนาภู ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม			

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	ที่อยู่	ลายมือชื่อ		หมายเหตุ
			08.30 - 12.00 น.	13.00 - 17.30 น.	
16	นางสาวนิตยา ภูดอนนาง	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทนาภู ต.แกดำ อ.แกดำ			
17	นายเศรษฐกรณ ไชยบุตร	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทนาภู ต.แกดำ อ.แกดำ			
18	นายยุทธศาสตร์ ไกยพาย	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทนาภู ต.แกดำ อ.แกดำ			
19	นายอานัฐชัย อาษาภา	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทนาภู ต.แกดำ อ.แกดำ	—	—	—
- 20	นางสาวสุวิมล พรสิมา	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทนาภู ต.แกดำ อ.แกดำ	—	—	
21	นางพิภล อ่อนบุญ	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทนาภู ต.แกดำ อ.แกดำ			
22	นางสาวอุไรวัลย์ แก้ววงวร	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทนาภู ต.แกดำ อ.แกดำ			
23	นางปัทมา ลอมโสม	โรงเรียนโนสภการา ศูนย์ฯโนนแดงหนองคูขาด จ.มหาสารคาม			
24	นางมะลิวรรณ จันทร์เปริยง	โรงเรียนโนสภการา ศูนย์ฯโนนแดงหนองคูขาด จ.มหาสารคาม			
25	นางสาวเตือนเพ็ญ แก้วนิคม	โรงเรียนโนสภการา ศูนย์ฯโนนแดงหนองคูขาด จ.มหาสารคาม			
26	นางสาวเสวภา บัวลคร	โรงเรียนโนสภการา ศูนย์ฯโนนแดงหนองคูขาด จ.มหาสารคาม			
27	นางสาวกนกพรรณ นามทอง	โรงเรียนโนสภการา ศูนย์ฯโนนแดงหนองคูขาด จ.มหาสารคาม			
28	นางสาวจิราภรณ์ วิเศษ	โรงเรียนโนสภการา ศูนย์ฯโนนแดงหนองคูขาด จ.มหาสารคาม			
29	นางสาวชลินีห์ เขตคาม	โรงเรียนโนสภการา ศูนย์ฯโนนแดงหนองคูขาด จ.มหาสารคาม			
30	นางสาวพิชญภา ปุตรพรหม	โรงเรียนโนสภการา ศูนย์ฯโนนแดงหนองคูขาด จ.มหาสารคาม			
31	นางสาววลัยลักษณ์ ชุมพล	โรงเรียนโนสภการา ศูนย์ฯโนนแดงหนองคูขาด จ.มหาสารคาม			
32	นายพงษ์ปกรณ์ ฤทธิ์พารม	โรงเรียนโนสภการา ศูนย์ฯโนนแดงหนองคูขาด จ.มหาสารคาม			
33	นายวิฑยธร พันธ์สอาด	โรงเรียนโนสภการา ศูนย์ฯโนนแดงหนองคูขาด จ.มหาสารคาม			
34	นางสาวปาริชาติ ทุมสิทธิ์	โรงเรียนบ้านหนองบัว อ.ยางตลาด จ.กาฬสินธุ์		—	
35	นายเศรษฐกรณ ไชยบุตร	โรงเรียนชุมชนบ้านหมากคำ ต.วังแสง อ.แกดำ จ.มหาสารคาม			
36	นายยุทธศาสตร์ ไกยพาย	โรงเรียนชุมชนบ้านหมากคำ ต.วังแสง อ.แกดำ จ.มหาสารคาม			
37	นายอานัฐชัย อาษาภา	โรงเรียนบ้านโคกกลาง อ.จตุรพักตรพิมาน จ.ร้อยเอ็ด	—	—	

โรงเรียนบ้านเหล่าจันนาภู ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม				
บ้านบ่อใหญ่ (บ่อใหญ่เรืองศิลป์) อ.บรบือ จ.มหาสารคาม				
โรงเรียนบ้านเหล่าจันนาภู ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม				
โรงเรียนหนองหญ้าปล้องวิทยา อ.บรบือ จ.มหาสารคาม				
โรงเรียนหนองหญ้าปล้องวิทยา อ.บรบือ จ.มหาสารคาม				
โรงเรียนหนองหญ้าปล้องวิทยา อ.บรบือ จ.มหาสารคาม				
โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 16 อ.วาปีปทุม จ.มหาสารคาม				
โรงเรียนบรบือวิทยา อ.บรบือ จ.มหาสารคาม				
โรงเรียนอนุบาลวาปีปทุม อ.วาปีปทุม จ.มหาสารคาม				
โรงเรียนเทศบาลบ้านสองนางโย อ.เมือง จ.มหาสารคาม				
โรงเรียนอจสามารถวิทยา อ.อจสามารถ จ.ร้อยเอ็ด				
โรงเรียนบรบือ อ.บรบือ จ.มหาสารคาม				
โรงเรียนเทศบาลบ้านสองนางโย อ.เมือง จ.มหาสารคาม				
โรงเรียนเทศบาลบ้านสองนางโย อ.เมือง จ.มหาสารคาม				
โรงเรียนเทศบาลบ้านสองนางโย อ.เมือง จ.มหาสารคาม				
โรงเรียนกมลาไสย อ.กมลาไสย จ.กาฬสินธุ์				
โรงเรียนชัยวงษ์วิทยาคม อ.ชัยวงษ์ จ.ร้อยเอ็ด				
โรงเรียนอนุบาลสารคาม อ.เมือง จ.มหาสารคาม				

วันที่ 14 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2569

ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 6 ศูนย์เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

เขต	ที่อยู่		ลายมือชื่อ		หมายเหตุ
			08.30 - 12.00 น.	13.00 - 17.30 น.	
	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทน์ภู ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม				
	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทน์ภู ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม				
	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทน์ภู ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม				
	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทน์ภู ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม				
	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทน์ภู ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม				
	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทน์ภู ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม				
	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทน์ภู ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม				
	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทน์ภู ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม				
	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทน์ภู ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม				
	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทน์ภู ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม				
	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทน์ภู ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม				
	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทน์ภู ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม				
	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทน์ภู ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม				
	โรงเรียนบ้านเหล่าจันทน์ภู ต.แกดำ อ.แกดำ จ.มหาสารคาม				

ภาคผนวก ข
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล



**แบบสอบถามความพึงพอใจในการเข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการ ในการปฏิบัติการเรียนรู้
ด้วย AI: เคล็ดลับการสอนยุคดิจิทัล**

คำชี้แจง:

แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาในการเข้าร่วมโครงการ เพื่อนำผลไปปรับปรุงและพัฒนาโครงการต่อไป คำตอบของท่านจะถูกเก็บเป็นความลับและใช้เพื่อการวิจัยเท่านั้น

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. เพศ: ☐ ชาย ☐ หญิง ☐ อื่น ๆ
2. ชั้นปีที่ : ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4
3. สาขาวิชา:

ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อโครงการ (แบ่งเป็นด้าน)

มาตราส่วนการให้คะแนน (Likert Scale 1-5)

1 = น้อยที่สุด, 2 = น้อย, 3 = ปานกลาง, 4 = มาก, 5 = มากที่สุด

1. ด้านวัตถุประสงค์และเนื้อหา

ประเด็น	1	2	3	4	5
วัตถุประสงค์ของโครงการชัดเจน	☐	☐	☐	☐	☐
เนื้อหาและกิจกรรมตรงตามความต้องการ	☐	☐	☐	☐	☐
ความน่าสนใจของเนื้อหาและกิจกรรม	☐	☐	☐	☐	☐

2. ด้านการบริหารและการจัดการ

ประเด็น	1	2	3	4	5
การจัดตารางกิจกรรมเหมาะสม	☐	☐	☐	☐	☐
ความสะดวกในการเข้าร่วมกิจกรรม	☐	☐	☐	☐	☐
การประสานงานและการติดตามของทีมผู้จัด	☐	☐	☐	☐	☐

3. ด้านผู้สอนและวิทยากร

ประเด็น	1	2	3	4	5
ความสามารถและความชำนาญของผู้สอน	☐	☐	☐	☐	☐
การให้คำแนะนำและตอบข้อสงสัย	☐	☐	☐	☐	☐

4. ด้านสื่อและอุปกรณ์การเรียน

ประเด็น	1	2	3	4	5
ความเพียงพอและความทันสมัยของสื่อ	☐	☐	☐	☐	☐
ความเหมาะสมของอุปกรณ์และเทคโนโลยีสนับสนุน	☐	☐	☐	☐	☐

5. ด้านประโยชน์และความพึงพอใจโดยรวม

ประเด็น	1	2	3	4	5
ประโยชน์ที่ได้รับต่อทักษะภาษาอังกฤษ	☐	☐	☐	☐	☐
ความพึงพอใจโดยรวมต่อโครงการ	☐	☐	☐	☐	☐

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

1. สิ่งที่ชอบมากที่สุดในการโครงการ:

.....

2. สิ่งที่ต้องปรับปรุง/ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม:

.....

ภาคผนวก ซ

ภาพกิจกรรม



