



รายงานผลการดำเนินงาน

โครงการอบรมฝึกปฏิบัติการ หลักสูตร การใช้ AI เพื่อพัฒนาการเรียนการสอน
และการทำงานของคณทุกช่วงวัย หัวข้อ การสร้างสื่อแบบปฏิสัมพันธ์ โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์
เพื่อการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน
วันศุกร์ที่ 13 มิถุนายน 2568
ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 8203 และ 8204 มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์ บางคล้า

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
หัวหน้าโครงการ/ผู้รับผิดชอบโครงการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ 2568

รายงานผลการดำเนินงาน

ยุทธศาสตร์

(/) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาท้องถิ่น (ระดับด้าน)

- ☐ 1.ด้านเศรษฐกิจ 2.ด้านสังคม ☐ 2.1ด้านสุขภาวะ ☐ 2.2ด้านวัฒนธรรม
☐ 3.ด้านสิ่งแวดล้อม ☒ 4.ด้านการศึกษา ☐ 5.ด้านอื่น ๆ (ระบุ).....

() ยุทธศาสตร์ที่ 2 การผลิตครูและพัฒนาครู (ระดับด้าน)

- ☐ 1.การผลิตครู ☐ 2.การพัฒนาครู (บัณฑิตครูของราชภัฏ)

() ยุทธศาสตร์ที่ 3 ยกระดับคุณภาพการศึกษา

() ยุทธศาสตร์ที่ 4 การพัฒนาระบบบริหารจัดการ

ประเภทโครงการ (ระบุประเภท)

- ☐ 1.โครงการพัฒนา ☐ 2.โครงการวิจัย ☒ 3.โครงการอบรม/บริการวิชาการ
☐ 4.โครงการกิจกรรมสัมพันธ์

ลักษณะโครงการ (ระบุประเภท)

- ☒ 1.โครงการใหม่
☐ 2.โครงการเดิม

ชื่อโครงการหลัก โครงการชุมชนดิจิทัล (Digital Community) เพื่อรองรับสังคมศตวรรษที่21

ชื่อโครงการย่อย โครงการอบรมฝึกปฏิบัติการ หลักสูตร การใช้ AI เพื่อพัฒนาการเรียนการสอน
 และการทำงานของคนทุกช่วงวัย หัวข้อ การสร้างสื่อแบบปฏิสัมพันธ์
 โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน

หัวหน้าโครงการ/ผู้รับผิดชอบโครงการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สายฝน เสกขุนทด

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

E-mail Saifon.sek@rru.ac.th เบอร์โทรศัพท์ 038-500-000 ต่อ 6501

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์

1. หลักการและเหตุผล (อธิบายทุนเดิม ข้อจำกัดในการทำงาน กระบวนการที่มีปัญหา ฯลฯ)

ทุนเดิม ในยุคปัจจุบัน ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในทุกมิติ ทั้งในด้านการศึกษา การทำงาน และการใช้ชีวิตประจำวันเทคโนโลยี AI ได้รับการพัฒนาอย่างก้าวกระโดด และถูกนำมาใช้ในการปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้การวิเคราะห์ข้อมูล และการสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ อย่างกว้างขวาง หากเยาวชนซึ่งเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่สำคัญของชาติสามารถเข้าใจและใช้ AI ได้อย่างเหมาะสม ย่อมจะเป็นการวางรากฐานสำคัญในการพัฒนาศักยภาพตนเองเพื่อเติบโตเป็นกำลังสำคัญของประเทศในอนาคต

ข้อจำกัดในการทำงาน สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศเล็งเห็นถึงความสำคัญดังกล่าวข้างต้นจึงได้ดำเนินการจัดโครงการอบรมฝึกปฏิบัติการ หลักสูตร การใช้ AI เพื่อพัฒนาการเรียนการสอน และการทำงานของคนทุกช่วงวัย หัวข้อ การสร้างสื่อแบบปฏิสัมพันธ์ โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ เพื่อการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน

กระบวนการที่มีปัญหา การพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนผ่านการใช้สื่อการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ปรับตามผู้เรียนด้วยเทคโนโลยี AI

2. วัตถุประสงค์ (ให้ระบุเป็นข้อ ๆ หรือ ความเรียง)

2.1 เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเทคโนโลยี AI และการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

2.2 เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนผ่านการใช้สื่อการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ปรับตามผู้เรียนด้วยเทคโนโลยี AI

2.3 เพื่อสร้างต้นแบบสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ AI ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้จริงในห้องเรียนหรือนำไปพัฒนาต่อยอดในระดับโรงเรียนหรือชุมชน

2.4 เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดการประยุกต์ใช้ AI อย่างสร้างสรรค์ในการยกระดับคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับคนทุกช่วงวัย

3. กรอบแนวคิดการดำเนินงาน

ดำเนินโครงการฯ ภายใต้กรอบแนวคิดเพื่อมุ่งเน้นการพัฒนาศักยภาพผู้เข้าร่วมอบรมให้สามารถประยุกต์ใช้ AI ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. สถานที่/พื้นที่ดำเนินการ

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 8203 และ 8204 มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนรินทร์ บางคล้า

5. ปัญหา

การเพิ่มศักยภาพให้ผู้เรียนและครูผู้สอนมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี AI เพิ่มขึ้นและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

วิธีการแก้ปัญหา

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์ จึงได้จัดโครงการโครงการอบรมฝึกปฏิบัติการ หลักสูตร การใช้ AI เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนและการทำงานของคนทุกช่วงวัย หัวข้อ การสร้างสื่อแบบปฏิสัมพันธ์ โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน

5. เป้าหมายและจำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

กลุ่มเป้าหมาย	จำนวน เป้าหมาย ในโครงการ (คน)	จำนวน ผู้เข้าร่วม โครงการจริง (คน)	จำนวนผู้เข้า อบรมที่ได้รับ ความรู้ (คน)	จำนวนผู้เข้า อบรมที่นำ ความรู้ไป เผยแพร่ (คน)	จำนวนผู้เข้า อบรมที่นำ ความรู้ไป ประยุกต์ใช้ (คน)
- ผู้บริหาร	2	2	2	2	2
- เจ้าหน้าที่	10	10	10	10	10
- นักศึกษา					
- ประชาชน					
- ครู	2	2	2	2	2
- นักเรียน	62	63	63	63	63
- อื่น ๆ					
- วิทยากร	4	4	4	4	4
รวมทั้งสิ้น	80	81	81	81	81

6. เป้าหมายของตัวชี้วัดและความสำเร็จของการดำเนินงาน (ระบุตัวชี้วัดตามโครงการ)

ตัวชี้วัด	ผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัด
เชิงปริมาณ	
1. ครูและบุคลากรทางการศึกษา และโรงเรียนเทศบาล 1 (วัดแจ้ง) 2. วิทยากร และบุคลากรสำนักวิทยบริการ และเทคโนโลยีสารสนเทศ (คณะทำงาน) รวมทั้งสิ้น 80 คน	ผู้เข้าร่วมการอบรมให้ความร่วมมือในการเข้ารับการอบรมบรรลุตามวัตถุประสงค์ของโครงการ จำนวน 81 คน
เชิงคุณภาพ	
1. ผู้เข้าร่วมอบรมมีความรู้ความเข้าใจสามารถใช้เครื่องมือ AI ได้ตามวัตถุประสงค์ 2. ผู้เข้าร่วมโครงการฯ ประยุกต์ใช้ AI ในชั้นเรียนได้น้อย 10 ผลงาน 3. แบบประเมินความพึงพอใจต่อโครงการฯ ได้คะแนนค่าเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า 4.00 ระดับมาก	1. ผู้เข้าร่วมอบรมมีความรู้ความเข้าใจสามารถใช้เครื่องมือ AI ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น 2. ผู้เข้าร่วมอบรมมีผลงานรวมที่แสดงให้เห็นถึงการประยุกต์ใช้ AI ในชั้นเรียน 3. ผลประเมินความพึงพอใจต่อโครงการฯ ได้คะแนนค่าเฉลี่ย 4.69 ระดับ มากที่สุด

7. ระยะเวลาดำเนินโครงการ/แผนการดำเนินงานที่กำหนดไว้

งบประมาณแผ่นดิน กิจกรรมชุมชนดิจิทัล (Digital Community) เพื่อรองรับสังคมศตวรรษที่ 21 รหัสกิจกรรม 102601090144

ระยะเวลาดำเนินการ วันศุกร์ที่ 13 มิถุนายน 2568 (จำนวน 1 วัน)

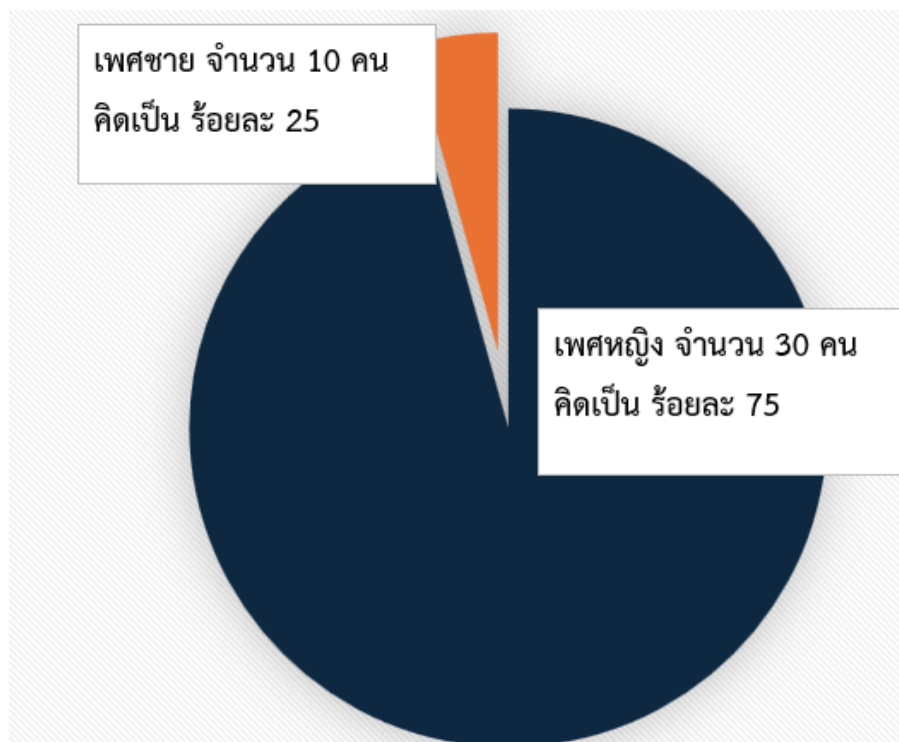
กิจกรรม (ที่ระบุในโครงการ)	วัน/เดือน/ปี ที่ทำกิจกรรม	งบประมาณ (บาท)		
		งบประมาณ ที่ได้รับ อนุมัติ	งบประมาณ ที่ใช้จริง	งบประมาณ คงเหลือ
โครงการอบรมฝึกปฏิบัติการ หลักสูตร การใช้ AI เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนและการทำงานของคนทุกช่วงวัย หัวข้อ การสร้างสื่อแบบปฏิสัมพันธ์ โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ เพื่อการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียน	วันศุกร์ที่ 13 มิถุนายน 2568	46,200.00	42,866.00	3,334.00
รวมทั้งสิ้น		46,200.00	42,866.00	3,334.00

8. สรุปผลผลิต ผลลัพธ์ และผลกระทบ (สรุปผลการดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด)

วัตถุประสงค์	ผลผลิต	ผลลัพธ์	ผลกระทบ
8.1 เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเทคโนโลยี AI และการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	ผู้เข้าร่วมการอบรมได้รับความรู้ มีความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยี AI เพิ่มขึ้น	สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนและชีวิตประจำวัน	ผู้เข้าร่วมการอบรมสามารถนำ AI ไปใช้ในการเรียนหรือชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ
8.2 เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนผ่านการใช้สื่อการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ปรับตามผู้เรียนด้วยเทคโนโลยี AI	สื่อการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ ที่ปรับตามความสามารถของผู้เรียน	ผู้เข้าร่วมการอบรมสามารถใช้ AI เพื่อพัฒนาแนวคิดหรือสร้างผลงานใหม่ๆ ได้จริง	ผู้เข้าร่วมการอบรมมีศักยภาพในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการคิดสร้างสรรค์มากขึ้น
8.3 เพื่อสร้างต้นแบบสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ AI ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้จริงในห้องเรียนหรือนำไปพัฒนาต่อยอดในระดับโรงเรียนหรือชุมชน	ต้นแบบสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ AI	ผู้เข้าร่วมการอบรมใช้ต้นแบบสื่อ AI ได้อย่างเข้าใจ และเกิดประโยชน์	โรงเรียนสามารถนำต้นแบบไปพัฒนาต่อยอดได้
8.4 เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดการประยุกต์ใช้ AI อย่างสร้างสรรค์ในการยกระดับคุณภาพการศึกษา และการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับคนทุกช่วงวัย	ชุดความรู้เกี่ยวกับแนวทางการนำ AI ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายหลากหลายช่วงวัย	ผู้เข้าร่วมการอบรมตระหนักถึงประโยชน์ของ AI ต่อการเรียนรู้ในบริบทของตนเอง	เสริมสร้างพลเมืองยุคใหม่ที่มีทักษะดิจิทัลและการเรียนรู้อันส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงในอนาคต

9. การประเมินติดตาม

9.1 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม



ภาพที่ 9.1 ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม โครงการอบรมฝึกปฏิบัติการ หลักสูตร การใช้ AI เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนและการทำงานของคนทุกช่วงวัย หัวข้อ การสร้างสื่อแบบปฏิสัมพันธ์โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน

จากภาพที่ 9.1 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามโครงการอบรมฝึกปฏิบัติการ หลักสูตร การใช้ AI เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนและการทำงานของคนทุกช่วงวัย หัวข้อ การสร้างสื่อแบบปฏิสัมพันธ์ โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน ผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 40 คน พบว่าเป็นเพศหญิง จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 75 เพศชาย จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 25

ตารางที่ 9.1 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามสถานะ

ที่	ตำแหน่ง	จำนวน
1	นักเรียนโรงเรียนเทศบาล 1 (วัดแจ้ง)	40
	รวมทั้งสิ้น	40

ตารางที่ 9.2 วิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามโดยจำแนกตามด้าน

9.2.1 ด้านขั้นตอนและกระบวนการจัดโครงการ

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	อันดับที่
1	กิจกรรมสอดคล้องกับความต้องการและวัตถุประสงค์ของโครงการ	4.90	มากที่สุด	1
2	ระยะเวลาในการดำเนินโครงการมีความเหมาะสม	4.77	มากที่สุด	2
3	ความพร้อมของอุปกรณ์วัสดุอุปกรณ์	4.90	มากที่สุด	1
4	การประชาสัมพันธ์ให้ทราบข้อมูลการดำเนินโครงการฯ	4.60	มากที่สุด	3
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านขั้นตอนและกระบวนการจัดโครงการ		4.79	มากที่สุด	

จากตารางที่ 9.2.1 พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการฯ มีความพึงพอใจด้านขั้นตอนและกระบวนการจัดโครงการ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.79 และแยกตามหัวข้อพบว่า **อันดับที่หนึ่ง** มี 2 หัวข้อ ได้แก่ กิจกรรมสอดคล้องกับความต้องการและวัตถุประสงค์ของโครงการ และความพร้อมของอุปกรณ์วัสดุอุปกรณ์ (ค่าเฉลี่ย 4.90) **อันดับที่สอง** ได้แก่ ระยะเวลาในการดำเนินโครงการมีความเหมาะสม (ค่าเฉลี่ย 4.77) **อันดับที่สาม** ได้แก่ การประชาสัมพันธ์ให้ทราบข้อมูลการดำเนินโครงการฯ (ค่าเฉลี่ย 4.60)

ตารางที่ 9.2.2 ด้านวิทยากร อาจารย์ ดร.พงศธร ปาลี

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	อันดับที่
1	ความรู้ในเนื้อหาของวิทยากร	4.91	มากที่สุด	2
2	การจัดลำดับเนื้อหาการบรรยายของวิทยากรมีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย	4.70	มากที่สุด	3
3	การนำเสนอสื่อมีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.93	มากที่สุด	1
4	การลำดับขั้นตอนความต่อเนื่องของกิจกรรมของโครงการฯ	4.91	มากที่สุด	2
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านวิทยากร		4.86	มากที่สุด	

จากตารางที่ 9.2.2 พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการฯ มีความพึงพอใจด้านวิทยากรอยู่ในระดับ มากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.86 และแยกตามหัวข้อพบว่า **อันดับที่หนึ่ง** ได้แก่ การนำเสนอสื่อมีความสอดคล้องกับเนื้อหา (ค่าเฉลี่ย 4.93) **อันดับที่สอง** มี 2 หัวข้อ ได้แก่ ความรอบรู้ในเนื้อหาของวิทยากร และการลำดับขั้นตอนความต่อเนื่องของกิจกรรม ของโครงการฯ (ค่าเฉลี่ย 4.91) **อันดับที่สาม** ได้แก่ การจัดลำดับเนื้อหาการบรรยายของวิทยากรมีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย (ค่าเฉลี่ย 4.70)

ตารางที่ 9.2.3 ด้านวิทยากร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อดิเรก เยาว์วงศ์

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	อันดับที่
1	ความรอบรู้ในเนื้อหาของวิทยากร	4.82	มากที่สุด	2
2	การจัดลำดับเนื้อหาการบรรยายของวิทยากร มีความน่าสนใจเข้าใจง่าย	4.91	มากที่สุด	1
3	การนำเสนอสื่อมีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.70	มากที่สุด	3
4	การลำดับขั้นตอนความต่อเนื่องของกิจกรรมของโครงการฯ	4.70	มากที่สุด	3
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านวิทยากร		4.78	มากที่สุด	

จากตารางที่ 9.2.3 พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการฯ มีความพึงพอใจด้านวิทยากรอยู่ในระดับ มากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.78 และแยกตามหัวข้อพบว่า **อันดับที่หนึ่ง** ได้แก่ การจัดลำดับเนื้อหาการบรรยายของวิทยากรมีความน่าสนใจเข้าใจง่าย (ค่าเฉลี่ย 4.91) **อันดับที่สอง** ได้แก่ ความรอบรู้ในเนื้อหาของวิทยากร (ค่าเฉลี่ย 4.82) **อันดับที่สาม** ได้แก่ การนำเสนอสื่อมีความสอดคล้องกับเนื้อหาและการลำดับขั้นตอนความต่อเนื่องของกิจกรรมของโครงการฯ (ค่าเฉลี่ย 4.70)

ตารางที่ 9.2.4 ด้านความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการจัดโครงการ

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	อันดับที่
1	สิ่งที่ท่านได้รับจากการอบรมโครงการครั้งนี้ ตรงตามความคาดหวัง	4.77	มากที่สุด	1
2	ประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมการอบรมโครงการฯ	4.00	มาก	2
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการจัดโครงการ		4.38	มาก	

จากตารางที่ 9.2.4 พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการฯ มีความพึงพอใจด้านความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการจัดโครงการมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก ค่าเฉลี่ย 4.38 และแยกตามหัวข้อพบว่า **อันดับที่หนึ่ง** ได้แก่ สิ่งที่ท่านได้รับจากการอบรมโครงการครั้งนี้ตรงตามความคาดหวัง (ค่าเฉลี่ย 4.77) **อันดับที่สอง** ได้แก่ ประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมการอบรมโครงการฯ (ค่าเฉลี่ย 4.00)

ตารางที่ 9.2.5 ด้านความรู้ความเข้าใจก่อน / หลังการเข้าร่วมอบรม

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ
1	ความรู้ความเข้าใจก่อนเข้ารับการอบรม	4.00	มาก
2	ความรู้ความเข้าใจหลังเข้ารับการอบรม	4.75	มากที่สุด

จากตารางที่ 9.2.5 จะเห็นได้ว่าผู้เข้าร่วมโครงการอบรมฝึกปฏิบัติการ หลักสูตร การใช้ AI เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนและการทำงานของคนทุกช่วงวัย หัวข้อ การสร้างสื่อแบบปฏิสัมพันธ์ โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนมีความรู้ความเข้าใจก่อนเข้ารับการฝึกอบรม อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.00) และมีความรู้ความเข้าใจหลังเข้ารับการฝึกอบรม อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.75)

ตารางที่ 9.2.6 แสดงผลการดำเนินโครงการ

ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	แผน	ผล
เชิงปริมาณ :			
- จำนวนคนเข้าร่วมโครงการ	คน	80	81
เชิงคุณภาพ :			
ด้านขั้นตอนและกระบวนการจัดโครงการ	ระดับ	4.00	4.79
ด้านวิทยากร	ระดับ	4.00	4.44
ด้านความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการจัดโครงการ	ระดับ	4.00	4.38

10. การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

ผู้เข้าร่วมการอบรมสามารถนำ AI ไปใช้ในการเรียนหรือชีวิตประจำวันได้จริง

11. การบูรณาการร่วมกับหน่วยงาน

โรงเรียนเทศบาล 1 (วัดแจ้ง) และสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนรินทร์

12. ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นระหว่างดำเนินโครงการ

.-

13. จุดแข็ง/จุดที่ควรพัฒนา/โอกาส/อุปสรรค (หลังจากดำเนินโครงการเสร็จสิ้น) จากการดำเนินงานโครงการของท่าน

จุดแข็ง : เน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงผู้เข้าอบรมได้ทดลองใช้เครื่องมือ AI สร้างสื่อจริง

14. ข้อเสนอแนะ (แนวทางการพัฒนาโครงการ/กิจกรรมในปีต่อไป ระบุเป็นข้อๆ)

-

หัวข้อที่ท่านอยากให้อบรมในครั้งต่อไป

-

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

มิถุนายน 2568

ภาคผนวก

โครงการที่ได้รับอนุมัติ (วางรูปแบบโครงการและกำหนดการที่ได้รับอนุมัติ)



โครงการอบรมฝึกปฏิบัติการ

หลักสูตร การใช้ AI เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนและการทำงานของคนทุกช่วงวัย
หัวข้อ การสร้างสื่อแบบปฏิสัมพันธ์โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์
สำหรับนักเรียน

วันศุกร์ที่ ๑๓ มิถุนายน ๒๕๖๘

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ๘๒๐๓ และ ๘๒๐๔ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนนครินทร์ บางคล้า

หลักการและเหตุผล

ในยุคปัจจุบัน ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในทุกมิติ ทั้งในด้านการศึกษา การทำงาน และการใช้ชีวิตประจำวัน เทคโนโลยี AI ได้รับการพัฒนาอย่างก้าวกระโดด และถูกนำมาใช้ในการปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ การวิเคราะห์ข้อมูล และการสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ อย่างกว้างขวาง หากเยาวชนซึ่งเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่สำคัญของชาติ สามารถเข้าใจและใช้ AI ได้อย่างเหมาะสม ย่อมจะเป็นการวางรากฐานสำคัญในการพัฒนาศักยภาพตนเอง เพื่อเติบโตเป็นกำลังสำคัญของประเทศในอนาคต

การเปลี่ยนผ่านสู่สังคมดิจิทัล การเรียนรู้ตลอดชีวิตและการพัฒนาทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ ๒๑ โดยเฉพาะ “ทักษะการคิดสร้างสรรค์” ถือเป็นปัจจัยสำคัญต่อความสำเร็จทั้งในระดับบุคคล องค์กร และสังคมโดยรวม การส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถคิดนอกกรอบและพัฒนานวัตกรรมใหม่ ๆ จึงกลายเป็นเป้าหมายสำคัญของระบบการศึกษาในปัจจุบัน การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) โดยเฉพาะการใช้ AI เพื่อสร้างสื่อแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Educational Media) สามารถมีบทบาทในการยกระดับกระบวนการเรียนรู้ให้มีความหลากหลาย ยืดหยุ่น และสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนแต่ละคน โดย AI สามารถปรับเนื้อหาและวิธีการนำเสนอให้เหมาะสมกับระดับความเข้าใจ สไตล์การเรียนรู้ และความสนใจของผู้เรียน ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย

มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนนครินทร์ ในฐานะสถาบันอุดมศึกษาที่มีพันธกิจในการให้บริการวิชาการแก่สังคม และส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ตระหนักถึงความสำคัญของการเตรียมความพร้อมให้แก่เยาวชนในด้านทักษะดิจิทัล จึงมีความจำเป็นในการจัดโครงการอบรมฝึกปฏิบัติการหลักสูตร “การใช้ AI เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนและการทำงานของคนทุกช่วงวัย” เพื่อถ่ายทอดความรู้ด้านเทคโนโลยี AI ในรูปแบบที่เข้าใจง่ายและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะด้านการใช้ AI ให้แก่นักเรียนโรงเรียนเทศบาล ๑ วัดแจ้ง ตำบลบางคล้า อำเภอบางคล้า จังหวัดฉะเชิงเทรา ซึ่งเป็นเยาวชนในท้องถิ่น ให้สามารถประยุกต์ใช้ AI ในการเรียนรู้ การค้นคว้า และการพัฒนาตนเองได้อย่างสร้างสรรค์และมีจริยธรรม อันจะนำไปสู่การยกระดับคุณภาพการศึกษาในระดับท้องถิ่น และเป็นต้นแบบให้กับการจัดการเรียนรู้ที่ทันสมัยในโรงเรียนระดับพื้นฐาน

ด้วยเหตุนี้ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนนครินทร์จึงเห็นควรดำเนินโครงการดังกล่าว เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัล การสร้างสื่อการเรียนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน สามารถเรียนรู้และนำ AI มาใช้เป็น

เครื่องมือในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และตอบสนองความต้องการของผู้เรียนในยุคดิจิทัล สร้างความเท่าเทียมในการเข้าถึงเทคโนโลยี และสอดคล้องกับนโยบายการพัฒนาประเทศตามยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์อย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเทคโนโลยี AI และการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
๒. เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนผ่านการใช้สื่อการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ปรับตามผู้เรียนด้วยเทคโนโลยี AI
๓. เพื่อสร้างต้นแบบสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ AI ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้จริงในห้องเรียนหรือนำไปพัฒนาต่อยอดในระดับโรงเรียนหรือชุมชน
๔. เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดการประยุกต์ใช้ AI อย่างสร้างสรรค์ในการยกระดับคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับคนทุกช่วงวัย

กลุ่มเป้าหมาย

รวม ๘๐ คน ได้แก่

๑. ครู บุคลากรทางการศึกษา และนักเรียนโรงเรียนเทศบาล ๑ (วัดแจ้ง)
๒. วิทยากร และบุคลากรสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ (คณะทำงาน)

วิธีดำเนินการ

วงจรการควบคุมคุณภาพ	กิจกรรม	ระยะเวลาดำเนินงาน (พ.ศ. ๒๕๖๘)		
		พฤษภาคม	มิถุนายน	กรกฎาคม
P	- แต่งตั้ง/ประชุมคณะกรรมการดำเนินงาน - ประสานงานด้านเอกสาร - เตรียมความพร้อมด้านวิทยากร	✓ ✓ ✓		
D	- ดำเนินโครงการฝึกอบรม		✓	
C	- ประเมินผล และสรุปผลการดำเนินงาน		✓	
A	- รวบรวมสรุปผลการดำเนินงานตามโครงการ เพื่อจัดทำแนวปฏิบัติงานที่ดีตามประเด็น ความรู้และเผยแพร่			✓

วัน / เดือน / ปี และสถานที่ดำเนินงาน

วันศุกร์ที่ ๑๓ มิถุนายน ๒๕๖๘

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ๘๒๐๓ และ ๘๒๐๔

มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์ บางคล้า

๒) ด้านผลลัพธ์ (Outcome)

เป้าหมายเชิงคุณภาพ	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	ผู้ใช้ประโยชน์
- ผู้เรียนเข้าใจแนวคิดและประโยชน์ของ AI ในการศึกษา - ผู้เรียนสามารถนำ AI ไปประยุกต์ใช้ในวิชาการหรือการทำงานเบื้องต้น - เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยี	- นักเรียนสามารถใช้ AI เป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้และทักษะอาชีพ - โรงเรียนมีนวัตกรรมการสอนที่ทันสมัย - สร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยเทคโนโลยี	- นักเรียนโรงเรียนเทศบาล ๑ (วัดแจ้ง) - ครูผู้สอนที่สามารถนำความรู้ไปต่อยอดในการจัดการเรียนการสอน - ชุมชนและผู้ปกครองที่เห็นผลสัมฤทธิ์ของการพัฒนาทักษะดิจิทัล

๓) ด้านผลกระทบ (Impact)

เป้าหมายเชิงคุณภาพ	ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น	ระยะเวลาที่จะเห็นความเปลี่ยนแปลง
- ผู้เรียนเข้าใจแนวคิดและประโยชน์ของ AI ในการศึกษา - ผู้เรียนสามารถนำ AI ไปประยุกต์ใช้ในวิชาการหรือการทำงานเบื้องต้น - เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยี	- ผู้เรียนมีทักษะดิจิทัลสูงขึ้นและนำ AI ไปใช้ในชีวิตจริง - การเรียนการสอนมีรูปแบบที่หลากหลายจากเครื่องมือ AI - โรงเรียนก้าวสู่การเป็นต้นแบบการใช้เทคโนโลยีในชั้นเรียน	- ทันทีที่หลังอบรม: ผู้เรียนสามารถใช้งานเครื่องมือ AI พื้นฐานได้ ๓-๖ เดือน: ครูและนักเรียนนำ AI ไปประยุกต์ใช้ในวิชาต่างๆ ๑ ปี: โรงเรียนมีผลงานหรือโครงการที่ใช้ AI เป็นส่วนประกอบ

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยี AI และการนำไปใช้ในบริบทของการจัดการเรียนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

๒. เกิดต้นแบบ (Prototype) สื่อการเรียนรู้ที่ใช้ AI เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน ซึ่งสามารถนำไปทดลองใช้จริงในชั้นเรียนหรือพัฒนาต่อยอดในระดับโรงเรียนหรือเขตพื้นที่

๓. นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมผ่านสื่อการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น มีพัฒนาการด้านทักษะการคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นรูปธรรม การคิดริเริ่ม การตั้งคำถาม การออกแบบแนวทางแก้ปัญหา หรือการสร้างชิ้นงานใหม่ๆ

๔. ครูและนักเรียนเห็นความเชื่อมโยงระหว่าง AI กับสาระวิชาต่างๆ

๕

วิทยากร :

- | | |
|---------------------------|---|
| ๑. นายพงศธร ปาลี | อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา |
| ๒. นายสุพัฒน์ สุขเกษม | อาจารย์ประจำสาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ |
| ๓. นายพรศักดิ์ เวชเจริญ | นักวิชาการคอมพิวเตอร์ |
| ๔. นายปฐมพงศ์ จันทพิทักษ์ | นักวิชาการคอมพิวเตอร์ |

การติดตามและประเมินผล

๑. วิธีการติดตาม:

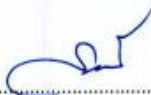
- แบบประเมินความพึงพอใจและความรู้หลังการอบรม
- สังเกตการณ์ปฏิบัติงานและผลงานที่สร้างจาก AI
- การสัมภาษณ์ครูและนักเรียนหลังโครงการ

๒. ตัวชี้วัดความสำเร็จ:

- ร้อยละ ๘๐ ของผู้เข้าร่วมโครงการฯ สามารถใช้งานเครื่องมือ AI ได้ตามวัตถุประสงค์
- มีผลงานหรือแนวคิดการประยุกต์ใช้ AI ในชั้นเรียนอย่างน้อย ๑๐ ผลงาน
- ผู้เข้าร่วมฝึกอบรมมีคะแนนความพึงพอใจเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า ๔ จาก ๕

ผู้รับผิดชอบโครงการ

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ



(นางสาธิตินี บุญนาค)
ผู้ปฏิบัติหน้าที่หัวหน้าสำนักงานผู้อำนวยการ



(นายพงศธร ปาลี)
รองผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สายฝน เสกขุนทด)
ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

ภาพกิจกรรมการดำเนินโครงการอบรมฝึกปฏิบัติการ หลักสูตร การใช้ AI เพื่อพัฒนาการเรียน
การสอนและการทำงานของคนทุกช่วงวัย หัวข้อ การสร้างสื่อแบบปฏิสัมพันธ์
โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน

