

## บทที่ 5

# นวัตกรรมทางการศึกษาที่เป็นผลผลิตจากการวิจัยและพัฒนา การพัฒนาทักษะของครูในการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะของนักเรียน

## Developing Teachers' Skills in Using Artificial Intelligence Tools to Promote Students' Skills Development

### บทนำ

การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะของครูในการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะของนักเรียน ที่เป็นโปรแกรมอบรมด้วยตนเองออนไลน์ (Online Self-Training Program) ในงานวิจัยนี้ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา (Research & Development: R&D) ตามทัศนะของวิโรจน์ สารรัตน์ (2566) ที่เห็นว่า ในต้นศตวรรษที่ 21 มีหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ถือเป็นนวัตกรรมใหม่เกิดขึ้นมากมาย ที่คาดหวังว่าหากครูมีความรู้ (Knowledge) แล้วกระตุ้นให้นำความรู้ไปสู่การปฏิบัติ (Action) ก็จะก่อให้เกิดพลัง (Power) ให้การปฏิบัติงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น ด้วยแนวคิด “Knowledge + Action = Power” และด้วยแนวคิด “พัฒนาครู แล้วครูนำผลที่ได้รับไปสู่การพัฒนาที่ส่งผลต่อผู้เรียน”

ในการดำเนินงานวิจัยตามแนวคิดดังกล่าว การศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องในบทที่ 2 ถือเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญของการวิจัยและพัฒนา เพราะทำให้ได้ “ความรู้” (Knowledge) ที่นำมาใช้ในการพัฒนาครูให้เกิดการเรียนรู้ เพื่อให้สามารถนำความรู้ไปสู่การปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งบริบททางสังคมและทางการศึกษาในยุคดิจิทัลเช่นปัจจุบัน แหล่งความรู้เหล่านั้นมีมาจากหลากหลายประเทศในโลกออนไลน์ เป็นความรู้สากลที่ก้าวทันกับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 เป็นความรู้ในลักษณะที่เป็น “บทความแสดงทัศนะหรือความเห็นในการพัฒนาเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างเฉพาะเจาะจง” มีคำอธิบายประกอบทัศนะหรือความเห็นนั้นอย่างเป็นรูปธรรม บางแหล่งมีกรณีศึกษาประกอบ มีรูปภาพประกอบ แม้อาจจะมีความเห็นจากนักวิจัยเชิงปริมาณบริสุทธิ์ (Pure Quantitative Researcher) ว่าไม่เป็นแหล่งอ้างอิงจากตำราวิชาการหรืองานวิจัย หรือไม่เป็นแหล่งที่มี Peer Review แต่ผู้วิจัยเห็นว่าความรู้ในลักษณะดังกล่าว “ตรงตามความต้องการที่จะนำมาใช้ในการจัดทำเป็นหน่วยการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้พัฒนาครู แล้วครูนำผลการเรียนรู้ไปพัฒนาต่อเนืองให้กับนักเรียน” เป็นความรู้ที่มีประโยชน์ต่องานวิจัยและพัฒนาซึ่งเป็นการวิจัยประยุกต์ (Applied

Research) จะถูกทดสอบด้วย “การวิจัยเชิงทดลอง” ในขั้นตอนสุดท้ายของระเบียบวิธีวิจัยที่ใช้ในงานวิจัยนี้ หากผลการวิจัยพบว่าเป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัยที่กำหนด แสดงว่า “ความรู้ในลักษณะบทความแสดงทัศนะหรือความเห็นจากแหล่งอ้างอิงดังกล่าวมีประโยชน์ เพราะมีผลการวิจัยรองรับ จึงสามารถที่จะนำไปเผยแพร่ให้กับประชากรเป้าหมายได้ต่อไป”

นวัตกรรมทางการศึกษาในลักษณะที่เป็นโปรแกรมอบรมด้วยตนเองออนไลน์ในงานวิจัยนี้เป็น E-program ที่สามารถนำไปใช้เพื่อการเรียนรู้และเพื่อการปฏิบัติด้วยหลักการทุกที่ทุกเวลา (Anywhere, Anytime) ประกอบด้วยสองโครงการ คือ 1) โครงการพัฒนาเพื่อการเรียนรู้ของครู ประกอบด้วย หน่วยการเรียนรู้ (Learning Modules) ของครูจำนวนหนึ่ง 2) โครงการครูนำผลการเรียนรู้สู่การปฏิบัติให้เกิดผลกับนักเรียน มีคู่มือการทำงานเพื่อครูนำไปใช้เป็นแนวในการพัฒนาโครงสร้างของโปรแกรม

### หลักการ แนวคิด และขั้นตอนในการสร้างผลผลิตจากการวิจัยและพัฒนา

ศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่วิจัย ให้ความสำคัญกับแหล่งความรู้จากหลากหลายประเทศในโลกออนไลน์ เพราะเป็นความรู้สากลที่ก้าวทันกับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 เป็นความรู้ในลักษณะที่เป็น “บทความแสดงทัศนะหรือความเห็นในการพัฒนาเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างเฉพาะเจาะจง” มีคำอธิบายประกอบทัศนะหรือความเห็นนั้นอย่างเป็นรูปธรรม บางแหล่งมีกรณีศึกษาประกอบ มีรูปภาพประกอบ แม้อาจจะมีความเห็นจากนักวิจัยเชิงปริมาณบริสุทธิ์ (Pure Quantitative Researcher) ว่าไม่เป็นแหล่งอ้างอิงจากตำราวิชาการหรืองานวิจัย หรือไม่แหล่งที่มี Peer Review แต่ผู้วิจัยเห็นว่าความรู้ในลักษณะดังกล่าว “ตรงตามความต้องการที่จะนำมาใช้ในการจัดทำเป็นหน่วยการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้พัฒนาครู แล้วครูนำผลการเรียนรู้ไปพัฒนาต่อเนื่องให้กับนักเรียน” เป็นความรู้ที่มีประโยชน์ต่องานวิจัยและพัฒนาซึ่งเป็นการวิจัยประยุกต์ (Applied Research) จะถูกทดสอบด้วย “การวิจัยเชิงทดลอง” ในขั้นตอนสุดท้ายของระเบียบวิธีวิจัยที่ใช้ในงานวิจัยนี้ หากผลการวิจัยพบว่าเป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัยที่กำหนด แสดงว่า “ความรู้ในลักษณะบทความแสดงทัศนะหรือความเห็นจากแหล่งอ้างอิงดังกล่าวมีประโยชน์ เพราะมีผลการวิจัยรองรับ จึงสามารถนำไปเผยแพร่ให้กับประชากรเป้าหมายได้ต่อไป”

สร้างโปรแกรมอบรมด้วยตนเองออนไลน์ (Online Self-Training Program) ที่มีองค์ประกอบ 2 โครงการ คือ 1) โครงการพัฒนาการเรียนรู้ของครู และ 2) โครงการครูนำผลการเรียนรู้สู่การปฏิบัติกับนักเรียน โดยนำความรู้จากผลการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องมาจัดทำเป็นหน่วยการเรียนรู้ (Learning Module) เพื่อใช้พัฒนาครู และจัดทำคู่มือทำงาน (Work Manual) เพื่อครูใช้เป็นแนวในการนำผลการเรียนรู้ไปพัฒนาต่อเนื่องกับนักเรียน

นำโปรแกรมตรวจสอบความถูกต้อง (Accuracy) ความเป็นประโยชน์ (Utility) 2) ข้อเสนอแนะด้านภาษา 3) ข้อเสนอแนะด้านรูปแบบการนำเสนอ และ 4) อื่นๆ 2 ระยะ คือ 1) การตรวจสอบภาคสนามเบื้องต้นและการปรับปรุงแก้ไข (Preliminary Field Testing and Revision) 2) การตรวจสอบภาคสนามครั้งสำคัญและการปรับปรุงแก้ไข (Main Field Testing and Revision) เมื่อปรับปรุงแก้ไขเนื้อหาที่นำเสนอในโปรแกรมลงตัวแล้ว ได้จัดทำเครื่องมือเพื่อใช้ในการวิจัยเชิงทดลองในขั้นตอนต่อไป

ดำเนินการวิจัยเชิงทดลองในภาคสนาม 2 ระยะ ระยะที่ 1 การวิจัยเชิงทดลองโครงการพัฒนาเพื่อการเรียนรู้ของครูเพื่อทดสอบสมมุติฐานการวิจัยว่าหน่วยการเรียนรู้และคู่มือการทำงานประกอบโครงการทั้งสองส่งผลให้ครูที่เป็นกลุ่มทดลองว่ามีผลการเรียนรู้หลังการทดลองเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 90/90 หรือไม่ ระยะที่ 2 การวิจัยเชิงทดลองโครงการครูนำผลการเรียนรู้สู่การปฏิบัติให้เกิดผลกับนักเรียนเพื่อทดสอบว่าครูที่เป็นกลุ่มทดลองสามารถนำผลการเรียนรู้สู่การปฏิบัติให้เกิดผลกับนักเรียนตามเกณฑ์มาตรฐาน 90/90 หรือไม่

หากผลการวิจัยพบว่าเป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัยที่กำหนด แสดงว่า “ความรู้ในลักษณะบทความแสดงทัศนะหรือความเห็นจากแหล่งอ้างอิงดังกล่าวมีประโยชน์ เพราะมีผลการวิจัยรองรับ จึงสามารถนำไปเผยแพร่ให้กับประชากรเป้าหมายได้ต่อไป”

ในบทที่ 5 จึงนำเอานวัตกรรมทางการศึกษาที่เป็นผลผลิตจากกระบวนการวิจัยและพัฒนา มาแสดงตามลำดับ ดังนี้



**AI**

**นวัตกรรมทางการศึกษาที่เป็น  
ผลผลิตจากการวิจัยและพัฒนา**

**โปรแกรมการฝึกอบรมตนเองออนไลน์**

เพื่อพัฒนาทักษะของครูในการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์  
เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะของนักเรียน

จากโครงการพัฒนาเพื่อการเรียนรู้ของครู  
สู่โครงการครูนำผลการเรียนรู้การพัฒนาผู้เรียน

**AI**

**อักษรณณ วงษ์ไพฑูริ**  
ดุษฎีบัณฑิตสาขาวิชาการบริหารการศึกษา  
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม วิทยาเขตเวฬุวนาราม  
ปีการศึกษา 2569

## คำนำ

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาทักษะของครูในการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะของนักเรียน” นี้เป็นการวิจัยในหลักสูตรศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิตสาขาวิชาการ บริหาร การศึกษา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน ใช้ระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ได้นวัตกรรมทางการศึกษาที่เป็น โปรแกรมอบรมด้วยตนเองออนไลน์ (Online Self – Training Program) ที่ประกอบด้วย 2 โครงการ คือ 1) โครงการพัฒนาเพื่อการเรียนรู้ของครู และ 2) โครงการครุนำผลการเรียนรู้สู่การพัฒนาผู้เรียน โครงการแรกมีหน่วยการเรียนรู้ (Learning Modules) สำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเองของครู โครงการที่สองมีคู่มือปฏิบัติงาน (working manual) เพื่อครุนำไปใช้เป็นแนวการปฏิบัติกับนักเรียนในห้องเรียน โดยคาดหวังว่านวัตกรรมทางการศึกษานี้ เมื่อผ่านกระบวนการวิจัยและพัฒนาหลาย ขั้นตอน (Ri&Di) แล้วนำไปทดลองใช้ในพื้นที่ที่เป็นตัวแทนของประชากร เมื่อผลการทดลองพบว่า นวัตกรรมนั้นมีประสิทธิภาพ ก็สามารถนำไปเผยแพร่ให้กับประชากรที่เป็นพื้นที่เป้าหมายได้ใช้ ประโยชน์ในวงกว้างได้อย่างมีผลการวิจัยรองรับ ทั้งนี้ โปรแกรมอบรมด้วยตนเองออนไลน์นี้ถือเป็น นวัตกรรมทางการศึกษาที่เป็นผลผลิตจากการวิจัยและพัฒนาที่มีความสำคัญต่อการบริหารการศึกษาทั้ง เชิงวิชาการและเชิงวิชาชีพ ดังนี้

**ให้ความสำคัญกับการศึกษาศตวรรษที่ 21** ซึ่งมีความสำคัญเพราะเป็นสิ่งท้าทายต่อการ บริหารการศึกษาในศตวรรษใหม่นี้ อันเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงในกระบวนการศึกษาค้นคว้าที่ แตกต่างจากศตวรรษที่ 20 ทุกด้าน ทั้งด้านศาสตร์การสอน หลักสูตร ทักษะการเรียนรู้ ทักษะของครู ทักษะที่คาดหวังให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน ลักษณะของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ บริบทของสถานศึกษา บริบทของห้องเรียน และสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ บทบาทหน้าที่และภาวะผู้นำของผู้บริหาร สถานศึกษา ครู และบุคลากรทางการศึกษา (Churches, 2008; Driscoll, 2022; and Kashyap, n.d.)

**มุ่งพัฒนาคุณภาพการศึกษาในระดับสถานศึกษา** ที่นักวิชาการให้ความเห็นว่า การบริหาร การศึกษาเกิดขึ้นในระดับต่าง ๆ ตั้งแต่ส่วนกลางถึงระดับสถานศึกษา แต่การบริหารการศึกษาระดับ สถานศึกษา (คือ โรงเรียน วิทยาลัย มหาวิทยาลัย หรือชื่อเรียกอื่น ๆ) มีความสำคัญเพราะเป็นฐาน ปฏิบัติที่จะทำให้การระดมทรัพยากรบุคคลและทรัพยากรวัสดุให้เกิดประโยชน์ที่ใช้งานได้จริง เป็นฐาน ปฏิบัติที่จะช่วยเสริมสร้างการสอนและการเรียนรู้ที่จะส่งผลให้นักเรียนได้รับการศึกษาที่ถูกต้องจากครู ที่ถูกต้อง และเป็นฐานปฏิบัติที่จะสร้างอิทธิพลที่ส่งผลต่อนักเรียนให้เติบโตไปสู่เป้าหมายที่กำหนดโดย มีครูเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Kashyap, n.d.) สอดคล้องกับแนวคิดการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็น

ฐาน (School-Based Management: SBM) ซึ่งเป็นรูปแบบการกระจายอำนาจให้โรงเรียนที่เป็นหน่วยหลักในการจัดการศึกษา (Edge, 2000)

ใช้หลักการ “พัฒนาครู แล้วครูนำผลที่ได้รับไปสู่การพัฒนาที่ส่งผลต่อผู้เรียน” ถือเป็นหลักการที่เป็นจุดเน้นของการบริหารการศึกษา คือ การเสริมสร้างการสอนและการเรียนรู้ (The Focus of Educational Administration is the Enhancement of Teaching and Learning) (Amadi, 2008) เป็นกระบวนการช่วยให้นักเรียนได้รับการศึกษาที่ถูกต้องจากครูที่ถูกต้อง (Enables the Right Pupils to Receive the Right Education from the Right Teachers) (Dhammei, 2022) เป็นการกระตุ้นการพัฒนาโปรแกรมที่เหมาะสมสำหรับการสอนและการเรียนรู้ (Bamte, n.d.) เป็นไปตามหน้าที่ของการบริหารการศึกษาตามทัศนะของ Amadi (2008) ที่กล่าวถึงหน้าที่เกี่ยวกับหลักสูตร/การสอน (The Curriculum/Instructional Functions) หน้าที่เกี่ยวกับบุคลากร (The Staff Personnel Functions) และหน้าที่เกี่ยวกับนักเรียน (The Student Personnel Functions) และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการบริหารการศึกษา คือ เพื่อให้การศึกษาที่เหมาะสมแก่นักเรียน (To Provide Proper Education to Students) เพื่อให้แน่ใจว่ามีการพัฒนาวิชาชีพของครู (To Ensure Professional Development among Teachers) และเพื่อความมั่นใจในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา (To Ensure Qualitative Improvement of Education) (Kashyap, n.d.) อันเนื่องจากหลักการ “พัฒนาครู แล้วครูนำผลที่ได้รับไปสู่การพัฒนาที่ส่งผลต่อผู้เรียน” เป็นหลักการส่งเสริมบทบาทการเป็นผู้นำทางการศึกษาให้กับครูตามทัศนะของ Speck (1999) และ Seyfarth (1999) ส่งเสริมต่อการทำหน้าที่ของผู้บริหารการศึกษาที่จะต้องสนับสนุนคณะครูด้วยการฝึกอบรมและให้คำแนะนำตามทัศนะของ University of Bridgeport (2022) และ Target Jobs (n.d.) และส่งเสริมต่อแนวคิดพัฒนาวิชาชีพของครูที่ให้ความสำคัญถึงการส่งผลต่อการพัฒนาผู้เรียนซึ่งเป็นเป้าหมายสูงสุด (Ultimate Goal) ของการศึกษาตามทัศนะของ Gusky (2000) และ Hoy and Miskel (2001)

**คำนึงถึงมาตรฐานวิชาชีพทางการบริหารการศึกษา** ทั้งมาตรฐานวิชาชีพของผู้บริหารสถานศึกษาและผู้บริหารการศึกษาที่ครูสภากำหนดตามมาตรฐานด้านความรู้ ในกรณีสามารถพัฒนาครูและบุคลากรให้สามารถปฏิบัติหน้าที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถนำความรู้ความเข้าใจในหลักการและทฤษฎีไปประยุกต์ใช้ สามารถวิเคราะห์สังเคราะห์และสร้างองค์ความรู้ในการบริหารจัดการการศึกษา สามารถนำกระบวนการทางการวิจัย การวัดและประเมินผล ไปใช้ในการบริหารจัดการการศึกษาได้ สามารถส่งเสริมสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษา และสามารถบริหารจัดการข้อมูลข่าวสารไปสู่ผู้เรียน ครู และบุคลากรในสถานศึกษา และตามมาตรฐานการปฏิบัติงาน ในกรณีปฏิบัติโดยคำนึงถึงผลที่จะเกิดขึ้นกับการพัฒนาของบุคลากร ผู้เรียน และชุมชน พัฒนาผู้ร่วมงานให้สามารถปฏิบัติงานได้เต็มศักยภาพ พัฒนาและใช้นวัตกรรมการบริหารจนเกิด

ผลงานที่มีคุณภาพสูง และสร้างโอกาสการพัฒนาได้ทุกสถานการณ์ (The Teachers Council of Thailand, n.d.)

ลัทธวรรณ วงษ์โพย

## โครงสร้างของโปรแกรมอบรมด้วยตนเองออนไลน์

โครงสร้างของโปรแกรมอบรมด้วยตนเองออนไลน์ที่มีองค์ประกอบครบสมบูรณ์ ประกอบด้วย 2 โครงการ คือ 1) โครงการพัฒนาเพื่อการเรียนรู้ของครู มีหน่วยการเรียนรู้ (Learning Module) เพื่อการเรียนรู้ของครู จำนวน 8 หน่วยการเรียนรู้ และ 2) โครงการครูนำผลการเรียนรู้สู่การพัฒนาผู้เรียน มีคู่มือปฏิบัติงาน (working manual) สำหรับครูในหัวข้อต่าง ๆ ดังนี้ 1) ความหมายของปัญหาประติษฐ์ 2) ลักษณะของปัญหาประติษฐ์ 3) การนำปัญหาประติษฐ์ไปใช้ในการศึกษา 4) การนำปัญหาประติษฐ์ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน 5) ข้อดีและข้อเสียของปัญหาประติษฐ์ในการศึกษา 6) เครื่องมือปัญหาประติษฐ์สำหรับครู 7) เครื่องมือ AI ทางการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของครูสู่การพัฒนาทักษะสำหรับนักเรียน และ 8) แนวทางเพื่อประเมินทักษะในการใช้ Canva, Quizizz, ChatGPT และ Kahoot ดังมีภาพประกอบดังนี้



# โครงการที่ 1

โครงการพัฒนาเพื่อการเรียนรู้ของครูเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะของครูในการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะของนักเรียน



## หน่วยการเรียนรู้ (Learning Modules)

- 01 ความหมายของปัญญาประดิษฐ์
- 02 ลักษณะของปัญญาประดิษฐ์
- 03 การนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในการศึกษา
- 04 การนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน
- 05 ข้อดีและข้อเสียของปัญญาประดิษฐ์ในการศึกษา
- 06 เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สำหรับครู
- 07 ทักษะการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ (AI) สำหรับการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาตนเองของครูสู่การปฏิบัติกับนักเรียน
- 08 แนวทางเพื่อประเมินทักษะในการใช้ Canva, Quizizz, ChatGPT และ Kahoot





หลังจากการศึกษาแต่ละหน่วยการเรียนรู้แล้ว ท่านมีพัฒนาการด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายทางการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับสมรรถภาพทางสมองหรือสติปัญญาตาม The Revised Taxonomy (2001) ของ Benjamin S. Bloom 6 ระดับ เรียงจากทักษะการคิดขั้นต่ำกว่าไปหาทักษะการคิดขั้นสูงกว่า ดังนี้ คือ ความจำ (Remembering) ความเข้าใจ (Understanding) การประยุกต์ (Applying) การวิเคราะห์ (Analyzing) การประเมิน (Evaluating) และการสร้างสรรค์ (Creating) เกี่ยวกับความหมายของปัญญาประดิษฐ์ ลักษณะของปัญญาประดิษฐ์ การนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในการศึกษา การนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ข้อดีและข้อเสียของปัญญาประดิษฐ์ในการศึกษา เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สำหรับครู เครื่องมือ AI ทางการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของครูสู่การพัฒนาทักษะสำหรับนักเรียน และ แนวทางเพื่อประเมินทักษะในการใช้ Canva, ChatGPT, Quizizz และ Kahoot จากการใช้คำกริยาคำใดคำหนึ่งจากรายการที่แสดงถึงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละระดับของพุทธิพิสัย ดังนี้

- 1) **ระดับความจำ** - บอกคุณสมบัติ จับคู่ เขียนลำดับ อธิบาย บรรยาย ชี้ดเส้นใต้ จำแนก หรือระบุ
- 2) **ระดับความเข้าใจ** - แปลความหมาย อธิบาย ขยายความ สรุปความ ยกตัวอย่าง บอกความแตกต่าง หรือเรียงเรียง
- 3) **ระดับการประยุกต์** - แก้ปัญหา สาธิต ทำนาย เชื่อมโยง ความสัมพันธ์ เปลี่ยนแปลง คำนวณ หรือปรับปรุง
- 4) **ระดับการวิเคราะห์** - แยกแยะ จัดประเภท จำแนกให้เห็นความแตกต่าง หรือบอกเหตุผล
- 5) **ระดับการประเมิน** - วัดผล เปรียบเทียบ ตีค่า ลงความเห็น วิจารณ์
- 6) **ระดับการสร้างสรรค์** - รวบรวม ออกแบบ จัดระเบียบ สร้าง ประดิษฐ์ หรือวางหลักการ



## คำชี้แจง

รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ มุ่งพัฒนาลำดับทักษะการคิดตาม Bloom's Taxonomy 6 ระดับ คือ ทักษะการคิดระดับความรู้ (Knowledge) ความเข้าใจ (Understanding) การประยุกต์ (Applying) การวิเคราะห์ (Analysing) การประเมิน (Evaluating) และการสังเคราะห์หรือการสร้างสรรค์ (Synthesising/Creating) นอกจากนี้ ได้คำนึงถึงทฤษฎีการเรียนรู้ของ Pavlov หรือที่เรียกว่า Classical Conditioning หรือการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่อธิบายว่าสิ่งมีชีวิตสามารถเรียนรู้ที่จะเชื่อมโยงสิ่งเร้าสองสิ่งเข้าด้วยกัน และตอบสนองต่อสิ่งเร้าแรกเหมือนกับสิ่งเร้าที่สอง รวมทั้งคำนึงถึงทฤษฎีการเรียนรู้ของ Skinner หรือที่เรียกว่าทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning) เน้นว่าพฤติกรรมของมนุษย์ถูกกำหนดโดยผลลัพธ์ที่ตามมา การเสริมแรง (Reinforcement) ไม่ว่าจะเป็นเชิงบวก (ให้รางวัล) หรือเชิงลบ (ลดสิ่งที่ไม่ชอบ) จะเพิ่มโอกาสที่พฤติกรรมนั้นจะเกิดขึ้นอีก ในขณะที่การลงโทษ (Punishment) จะลดโอกาสในการเกิดพฤติกรรมนั้น ๆ จากรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ดังกล่าว กิจกรรมเสริมแรงในหน่วยการเรียนรู้นี้ประกอบด้วย

- โปรดศึกษาความหมายของแต่ละทักษะ
- โปรดทบทวนความเข้าใจจากคำถามท้ายเนื้อหาของแต่ละทักษะ
- ศึกษาต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์ที่นำเสนอไว้ท้ายเนื้อหาของแต่ละทักษะ
- วิเคราะห์บทสรุปของความหมาย
- แสดงองค์ประกอบหรือตัวบ่งชี้ที่สำคัญของความหมาย



European School Education Platform (2024) ได้กล่าวถึงจุดเชื่อมต่อของชุมชน การศึกษาโรงเรียนที่ทำงานในด้านการศึกษาระดับปฐมวัย ประถมศึกษา มัธยมศึกษา และการศึกษา วิชาชีพขั้นต้น แพลตฟอร์มนี้ยังเป็นศูนย์กลางของ eTwinning ซึ่งเป็นชุมชนออนไลน์สำหรับโรงเรียน ในยุโรป ได้กล่าวว่า โลกที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูลต้องการแนวทางที่ทันสมัยในการพัฒนาทักษะดิจิทัล โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านความรู้เกี่ยวกับ AI และการรู้เท่าทันข้อมูล นอกจากนี้ครูยังได้เรียนรู้ถึง ผลกระทบของเนื้อหา AI ในการคัดเลือก สร้าง และใช้สื่อการเรียนการสอนดิจิทัลคุณภาพสูงใน ห้องเรียน ความก้าวหน้าเหล่านี้ รวมถึงด้านอื่น ๆ ยังทำให้เกิดประเด็นด้านจริยธรรมเกี่ยวกับการใช้ งาน AI อีกด้วย

- ความรู้เกี่ยวกับ AI และการรู้เท่าทันข้อมูล: ทักษะสำคัญสำหรับโลกที่ขับเคลื่อนด้วย ข้อมูล (AI and Data Literacy: Key Skills for the Data-Driven World) ปัญญาประดิษฐ์ (AI) และการรู้เท่าทันข้อมูลถูกนำมาใช้ในชีวิตประจำวันในการวิเคราะห์การจราจรแบบเรียลไทม์ ประเมิน พยากรณ์อากาศและประมวลผลอัลกอริทึมของสื่อสังคมออนไลน์เพื่อปรับเนื้อหาข่าวให้เหมาะกับแต่ ละบุคคล

- เนื้อหาการศึกษาดิจิทัลที่สร้างขึ้นโดย AI (Digital Education Content Generated or Assisted by AI) เนื้อหาการศึกษาดิจิทัล (DEC) กำลังกลายเป็นที่น่าสนใจ มีปฏิสัมพันธ์และบูรณา การมากขึ้นในรูปแบบและแพลตฟอร์มต่าง ๆ

- การพิจารณาด้านจริยธรรมใน AI การศึกษา (Ethical Considerations in Educational AI) การบูรณาการปัญญาประดิษฐ์ (AI) กำลังเติบโตอย่างรวดเร็วในด้านการศึกษาเพื่อ รับประกันถึงประสบการณ์การเรียนรู้ที่ครอบคลุมและเท่าเทียม

**กิจกรรม**

- 1 ไปรตทบทวนสาระสำคัญความหมายของปัญญาประดิษฐ์
- 2 ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

**CLICK HERE**

ไปรต “สแกนควอร์โค้ด” หรือ “คลิก” ดูได้จาก <https://school-education.ec.europa.eu/en/discover/news/ai-teaching-and-learning>

European School Education Platform (2024)

**SCAN HERE!**

E School News (2024) ให้ความเห็นว่า AI ในการศึกษาเป็นการเปลี่ยนแปลงที่ลึกซึ้งในกระบวนการสอนและการเรียนรู้ นอกเหนือจากการทำงานอัตโนมัติแล้ว ปัญญาประดิษฐ์ยังมีบทบาทในการสร้างการเรียนรู้ที่เป็นส่วนตัว การประเมินที่ปรับเปลี่ยนได้และการสร้างเนื้อหาที่สร้างสรรค์ สํารวจว่า AI เปลี่ยนแปลงวิธีการสอนแบบดั้งเดิมอย่างไร โดยส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีชีวิตชีวาและปรับแต่งได้มากขึ้นสำหรับนักเรียนและผู้สอนเช่นกัน ปัญญาประดิษฐ์ในด้านการศึกษามีปรับเปลี่ยนการสอนและการเรียนรู้ในรูปแบบที่สร้างสรรค์ ปัญญาประดิษฐ์ทำหน้าที่เป็นตัวช่วยในการสร้างสรรค์โดยการสร้างสื่อการเรียนรู้แบบโต้ตอบ เช่น การจำลองสถานการณ์และห้องปฏิบัติการเสมือนจริง ซึ่งช่วยเพิ่มคุณภาพของเนื้อหาให้ดียิ่งขึ้นกว่าเดิม นอกจากนี้ มันยังมีบทบาทสำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบร่วมมือ เครื่องมือที่ขับเคลื่อนด้วยปัญญาประดิษฐ์ส่งเสริมการสื่อสารและการทำงานเป็นทีมระหว่างนักเรียน ส่งเสริมการอภิปรายเชิงโต้ตอบและโครงการกลุ่ม ซึ่งบทบาทของ AI ขยายไปถึงการพัฒนาการประเมินผลแบบปรับตัวที่ไม่เพียงแต่ประเมินความรู้เชิงข้อเท็จจริงเท่านั้น แต่ยังรวมถึงทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ด้วย และมีแนวทางการประเมินที่กว้างขวางนี้ ให้ความเข้าใจที่ครอบคลุมมากขึ้นเกี่ยวกับความสามารถของนักเรียนในบริบทนี้ อีกทั้ง ปัญญาประดิษฐ์ทำหน้าที่เป็นตัวช่วยในการศึกษาแบบองค์รวมโดยเพิ่มพูนประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน และวิธีการประเมินที่ครอบคลุม และหากจะเตรียมนักเรียนให้พร้อมรับกับความท้าทายที่หลากหลายของอนาคต บทบาทที่หลากหลายนี้ทำให้ AI เป็นตัวเร่งให้เกิดรูปแบบการศึกษาที่มีพลศาสตร์และมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งขยายออกไปเกินกว่าวิธีการสอนแบบดั้งเดิม

**กิจกรรม**

- 1 ไปสกอบทวบสาระสำคัญความหมายของปัญญาประดิษฐ์
- 2 ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

**CLICK HERE**

ไปรด “สแกนควอร์โค้ด” หรือ “คลิก” ดูได้จาก  
<https://www.eschoolnews.com/digital-learning/2024/02/05/what-is-the-role-of-artificial-intelligence-in-teaching-and-learning/>

**SCAN HERE!**

E School News (2024)

The Teaching and Learning Center (2024) ได้กล่าวว่า ปัญญาประดิษฐ์ (AI) กำลังพัฒนาอย่างรวดเร็วและกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะในด้านการติดต่อสื่อสาร การสอน และการเรียนรู้ AI หมายถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เลียนแบบกระบวนการคิดของมนุษย์ ซึ่งปัจจุบันมีแพลตฟอร์ม AI หลากหลายให้ใช้งานได้ทั่วไป หนึ่งในแพลตฟอร์มที่ได้รับความนิยมสูงคือ ChatGPT ของ OpenAI ที่สามารถสร้างข้อความได้ใกล้เคียงกับงานเขียนของมนุษย์จนยากจะแยกความแตกต่างออก AI แบบสร้างสรรค์ (Generative AI) ใช้อัลกอริทึมในการวิเคราะห์ชุดข้อมูลขนาดใหญ่เพื่อเรียนรู้รูปแบบและความสัมพันธ์ของภาษา เมื่อได้รับคำสั่งหรือคำกระตุ้น ระบบสามารถสร้างข้อความ ภาพ แผนภูมิ และเนื้อหาอื่น ๆ ได้อย่างน่าเชื่อถือ ความสามารถของ Generative AI ครอบคลุมตั้งแต่การร่างเอกสาร สร้างรายการแนวคิดและแหล่งข้อมูล ตอบคำถามหรือแบบทดสอบ ให้ข้อเสนอแนะการเขียน สรุปข้อมูล คล้ายบทความในวิกิพีเดีย สนทนาแบบโต้ตอบ ปรับเนื้อหาตามคำชี้แจงของผู้ใช้ ไปจนถึงการสร้างภาพหรือกราฟตามข้อมูลที่กำหนด นอกจากนี้ AI ยังสามารถมองเห็นและจำแนกวัตถุ เข้าใจภาษามนุษย์ เรียนรู้จากข้อมูลและประสบการณ์ใหม่ และให้คำแนะนำเชิงลึกได้อย่างแม่นยำ Generative AI ยังสามารถสร้างเนื้อหาต้นฉบับที่ซับซ้อน เช่น ข้อความขนาดยาว รูปภาพคุณภาพสูง วิดีโอ และเสียงสมจริง ทั้งนี้ การใช้ AI ในระดับสูงได้พัฒนามาจากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงตัวเลขไปสู่การประมวลผลข้อมูลที่ซับซ้อนและหลากหลายยิ่งขึ้นในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ทำให้ AI กลายเป็นเทคโนโลยีสำคัญที่ช่วยเสริมประสิทธิภาพการทำงานของมนุษย์ในหลายมิติ

**กิจกรรม**

- 1 ไปรณทบทวนสาระสำคัญความหมายของปัญญาประดิษฐ์
- 2 ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

**CLICK HERE** >

ไปรณ “สแกนคิวอาร์โค้ด” หรือ “คลิก” ดูได้จาก  
<https://tlc.ucsc.edu/resources/artificial-intelligence-in-teaching-learning/>

**SCAN HERE!**

The Teaching and Learning Center (2024)

Copeland (2024) ให้ความเห็นว่า ปัญญาประดิษฐ์ (AI) คือความสามารถของคอมพิวเตอร์ในการทำงานที่มักเกี่ยวข้องกับปัญญาของมนุษย์ คำนี้ใช้กับโครงการพัฒนาระบบที่มีความสามารถทางปัญญา เช่น ความสามารถในการใช้เหตุผล ค้นหาความหมาย สรุป หรือเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ผ่านมา คอมพิวเตอร์สามารถทำงานที่ซับซ้อนได้อย่างมีความสามารถสูง ปัญญาประดิษฐ์ที่มีความคล้ายคลึงกับมนุษย์ในวงกว้างเช่นนี้ เรียกว่า ปัญญาประดิษฐ์ทั่วไป (AGI) หรือ ปัญญาประดิษฐ์ที่แข็งแกร่ง และปัญญาประดิษฐ์ได้ก้าวหน้าไปถึงจุดที่โปรแกรมสามารถจำแนกภาพ (เช่น PReLU-net) เชี่ยวชาญเกม เช่น หมากรุก (AlphaZero) สนทนา (ChatGPT) และสร้างภาพจากข้อความได้ (DALL-E). และปัญญาประดิษฐ์ได้พิสูจน์แล้วว่ามีความเกี่ยวข้องต่อมนุษย์ในงานเฉพาะทาง เช่น การวินิจฉัยทางการแพทย์ เครื่องมือค้นหา การรู้จำเสียงหรือการเขียนด้วยลายมือ และแชทบอท ซึ่งมันได้บรรลุระดับประสิทธิภาพเทียบเท่าผู้เชี่ยวชาญและมีอาชีพของมนุษย์ AI ยังมีความเสี่ยง รวมถึงความเป็นไปได้ที่คนงานในบางสาขาจะสูญเสียงานเมื่อมีการทำงานอัตโนมัติมากขึ้น

**กิจกรรม**

- 1 ไปรตบทวนสาระสำคัญของความหมายของปัญญาประดิษฐ์
- 2 ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

**CLICK HERE**

ไปรต “สแกนคิวอาร์โค้ด” หรือ “คลิก” ดูได้จาก  
<https://www.britannica.com/science/history-of-artificial-intelligence>

**SCAN HERE!**

Copeland (2024)

The Investopedia Team (2024) กล่าวว่า ปัญญาประดิษฐ์ (AI) คือเทคโนโลยีที่ทำให้คอมพิวเตอร์และเครื่องจักรสามารถจำลองปัญญามนุษย์ เช่น การใช้เหตุผล การแก้ปัญหา และการเรียนรู้ โดยแบ่งเป็น ปัญญาประดิษฐ์เฉพาะทาง (Narrow AI) ที่ทำงานเฉพาะด้าน เช่น Alexa, Siri และ ปัญญาประดิษฐ์ทั่วไป (General AI) ที่สามารถทำงานหลากหลายแบบมนุษย์ เช่น รถยนต์ไร้คนขับ AI ได้รับการพัฒนาตั้งแต่ยุค 1950 และขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีสนับสนุน เช่น Computer Vision, การประมวลผลภาษาธรรมชาติ (NLP), หน่วยประมวลผลกราฟิก (GPU), IoT และ API ปัจจุบัน AI มีบทบาทตั้งแต่การขับเคลื่อนยานยนต์อัตโนมัติ ผู้ช่วยเสมือนจริง ไปจนถึงระบบวินิจฉัย

ทางการแพทย์ จุดเด่นของ AI คือการเรียนรู้และปรับตัวจากข้อมูล ทำให้ประสิทธิภาพเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง แนวโน้มสำคัญได้แก่ การผสาน AI คลาสสิกกับการเรียนรู้เชิงลึก การกำกับดูแลและออกกฎระเบียบ AI, การพัฒนา Generative AI เช่น ChatGPT การส่งเสริม AI เชิงจริยธรรม และการใช้ AI ในภาคสาธารณสุขเพื่อตรวจวินิจฉัยและพัฒนานวัตกรรมทางการแพทย์

**กิจกรรม**

- 1 ไปรตนบทบวสาระสำคัญของปัญหาประดิษฐ์
- 2 ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

**CLICK HERE** >

โปรด “สแกนคิวอาร์โค้ด” หรือ “คลิก” ดูได้จาก  
<https://www.investopedia.com/terms/a/artificial-intelligence-ai.asp>

**SCAN HERE!**

The Investopedia Team (2024)

The University of Illinois (2024) กล่าวไว้ว่า ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็นสาขาของวิทยาการคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาเครื่องจักรให้ทำงานแทนมนุษย์ เช่น การเรียนรู้จากประสบการณ์เข้าใจภาษาธรรมชาติ จัดจํารูปแบบ และตัดสินใจ ระบบ AI มีจุดเด่นที่สามารถเรียนรู้และปรับปรุงตนเองจากข้อมูล ทำให้แตกต่างจากการคำนวณแบบดั้งเดิม ปัจจุบัน AI กำลังเปลี่ยนแปลงชีวิตประจำวันและยังคงเติบโตอย่างต่อเนื่อง แนวโน้มสำคัญคือการผสมผสาน AI แบบคลาสสิกกับการเรียนรู้เชิงลึกสมัยใหม่ เพื่อแก้ปัญหาในโลกจริงอย่างมีประสิทธิภาพและราบรื่น ได้แก่

— การกำกับดูแลและกฎระเบียบ AI (AI Governance and Regulation) สร้างกฎหมายและกรอบการทำงานเพื่อให้การพัฒนาและใช้งาน AI มีความโปร่งใส รับผิดชอบ และปลอดภัยต่อสังคม

— ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (Generative AI) เทคโนโลยีที่สามารถสร้างเนื้อหาสมจริง เช่น ChatGPT ศิลปะ และสื่อดิจิทัล ช่วยเพิ่มความคิดสร้างสรรค์แต่ก่อให้เกิดความท้าทายด้านข้อมูลและลิขสิทธิ์

— ปัญญาประดิษฐ์เชิงจริยธรรม (Ethical AI) เน้นการพัฒนา AI ภายใต้อหลักจริยธรรมเพื่อลดอคติ ปกป้องสิทธิส่วนบุคคล และป้องกันการใช้งานในทางที่ไม่เป็นธรรม

– ปัญญาประดิษฐ์ในด้านการดูแลสุขภาพ (AI in Healthcare) AI และ Machine Learning ยกกระตักการวินิจฉัย พัฒนาเทคโนโลยีการแพทย์ และเพิ่มคุณภาพการดูแลสุขภาพผู้ป่วย

**กิจกรรม**

- 1 ไปรตบทบสาระสำคัญความหมายของปัญญาประดิษฐ์
- 2 ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

**CLICK HERE** >

ไปรต “สแกควอไรด์” หรือ “คลิก” ูได้จาก  
<https://meng.uic.edu/news-stories/ai-artificial-intelligence-what-is-the-definition-of-ai-and-how-does-ai-work/>

**SCAN HERE!**

The University of Illinois (2024)

Built In (n.d.) เป็นชุมชนออนไลน์สำหรับสตาร์ทอัพและบริษัทเทคโนโลยี ค้นหางาน สตาร์ทอัพ ข่าวเทคโนโลยีและกิจกรรม กล่าวว่า ปัญญาประดิษฐ์ หมายถึง ระบบคอมพิวเตอร์ที่สามารถทำงานที่ปกติแล้วเกี่ยวข้องกับปัญญาของมนุษย์ เช่น การคาดการณ์ การระบุวัตถุ การตีความคำพูด และการสร้างภาษาธรรมชาติ ระบบปัญญาประดิษฐ์เรียนรู้วิธีการทำเช่นนั้นโดยการประมวลผลข้อมูลจำนวนมากและมองหารูปแบบเพื่อสร้างแบบจำลองในการตัดสินใจของตนเอง ในหลายกรณีมนุษย์จะเป็นผู้ดูแลกระบวนการเรียนรู้ของ AI โดยการเสริมสร้างการตัดสินใจที่ดีและไม่สนับสนุนการตัดสินใจที่ไม่ดี แต่บางระบบ AI ถูกออกแบบมาให้เรียนรู้โดยไม่ต้องมีการดูแล เมื่อเวลาผ่านไป ระบบ AI จะพัฒนาประสิทธิภาพในการทำงานเฉพาะงานต่าง ๆ ทำให้สามารถปรับตัวเข้ากับข้อมูลใหม่และตัดสินใจได้โดยไม่ต้องถูกโปรแกรมไว้โดยตรง โดยสรุปแล้ว ปัญญาประดิษฐ์ คือ การสอนให้เครื่องจักรคิดและเรียนรู้เหมือนมนุษย์โดยมีเป้าหมายในการทำงานอัตโนมัติและแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

**NEXT**



**กิจกรรม**

- 1 โปรดทบทวนสาระสำคัญของความหมายของปัญญาประดิษฐ์
- 2 ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

CLICK HERE

โปรด “สแกนคิวอาร์โค้ด” หรือ “คลิก” ดูได้จาก  
<https://builtin.com/artificial-intelligence>

SCAN HERE!

Built In (n.d.)

Staff (2024) ทีมบรรณาธิการของ Coursera ประกอบด้วยบรรณาธิการมืออาชีพที่มีประสบการณ์สูง นักเขียน และผู้เชี่ยวชาญ ได้กล่าวว่า ปัญญาประดิษฐ์ (AI) คือ ทฤษฎีและการพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์ที่สามารถทำงานที่เคยต้องใช้ปัญญาของมนุษย์ เช่น การรู้จำเสียง การตัดสินใจ และการระบุรูปแบบ AI เป็นคำที่ครอบคลุมเทคโนโลยีหลากหลายประเภท รวมถึงการเรียนรู้ของเครื่อง การเรียนรู้เชิงลึก และการประมวลผลภาษาธรรมชาติ (NLP). แม้ว่าคำนี้จะถูกใช้ทั่วไปเพื่ออธิบายเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่ใช้งานอยู่ในปัจจุบัน แต่หลายคนไม่เห็นด้วยว่าเทคโนโลยีเหล่านี้จริง ๆ แล้วเป็นปัญญาประดิษฐ์หรือไม่ ในทางกลับกัน บางคนโต้แย้งว่าเทคโนโลยีส่วนใหญ่ที่ใช้ในโลกปัจจุบันจริง ๆ แล้วเป็นการเรียนรู้ของเครื่องที่มีความก้าวหน้ามาก ซึ่งเป็นเพียงก้าวแรกสู่ปัญญาประดิษฐ์ที่แท้จริง หรือ "ปัญญาประดิษฐ์ทั่วไป (GAI). อย่างไรก็ตาม แม้จะมีข้อโต้แย้งทางปรัชญามากมายเกี่ยวกับการมีอยู่ของ "เครื่องจักรอัจฉริยะ" ที่แท้จริง แต่เมื่อคนส่วนใหญ่ใช้คำว่า AI ในวันนี้กำลังพูดถึงชุดของเทคโนโลยีที่ขับเคลื่อนด้วยการเรียนรู้ของเครื่อง เช่น ChatGPT หรือการมองเห็นด้วยคอมพิวเตอร์ ซึ่งช่วยให้เครื่องจักรสามารถทำงานที่ก่อนหน้านี้ทำได้เฉพาะมนุษย์ เช่น การสร้างเนื้อหาที่เขียน การขับรถ หรือการวิเคราะห์ข้อมูล ตัวอย่างที่พบบ่อยที่สุดของการใช้งาน AI ในปัจจุบัน ได้แก่ ChatGPT คือการใช้โมเดลภาษาขนาดใหญ่ (LLMs) เพื่อสร้างข้อความตอบสนองต่อคำถามหรือความคิดเห็นที่ถูกลถาม Google Translate คือการใช้อัลกอริทึมการเรียนรู้เชิงลึกในการแปลข้อความจากภาษาหนึ่งไปยังอีกภาษาหนึ่ง Netflix คือการใช้อัลกอริทึมการเรียนรู้ของเครื่องเพื่อสร้างคำแนะนำส่วนบุคคลสำหรับผู้ใช้งานตามประวัติการรับชมก่อนหน้า และ Tesla คือการใช้การมองเห็นด้วยคอมพิวเตอร์เพื่อขับเคลื่อนพีเจอาร์การขับเคลื่อนอัตโนมัติในรถยนต์



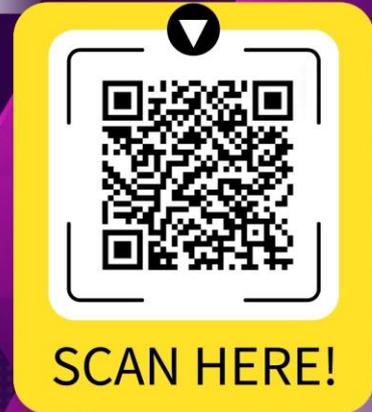
# กิจกรรม

- 1 ไปรตทบทวนสาระสำคัญความหมายของปัญญาประดิษฐ์
- 2 ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

CLICK HERE 

ไปรต “สแกทวอรไค้ด” หรือ “คลิก” ทุ้ไค้จาก  
<https://www.coursera.org/articles/what-is-artificial-intelligence>

Staff (2024)



**NEXT STEP**

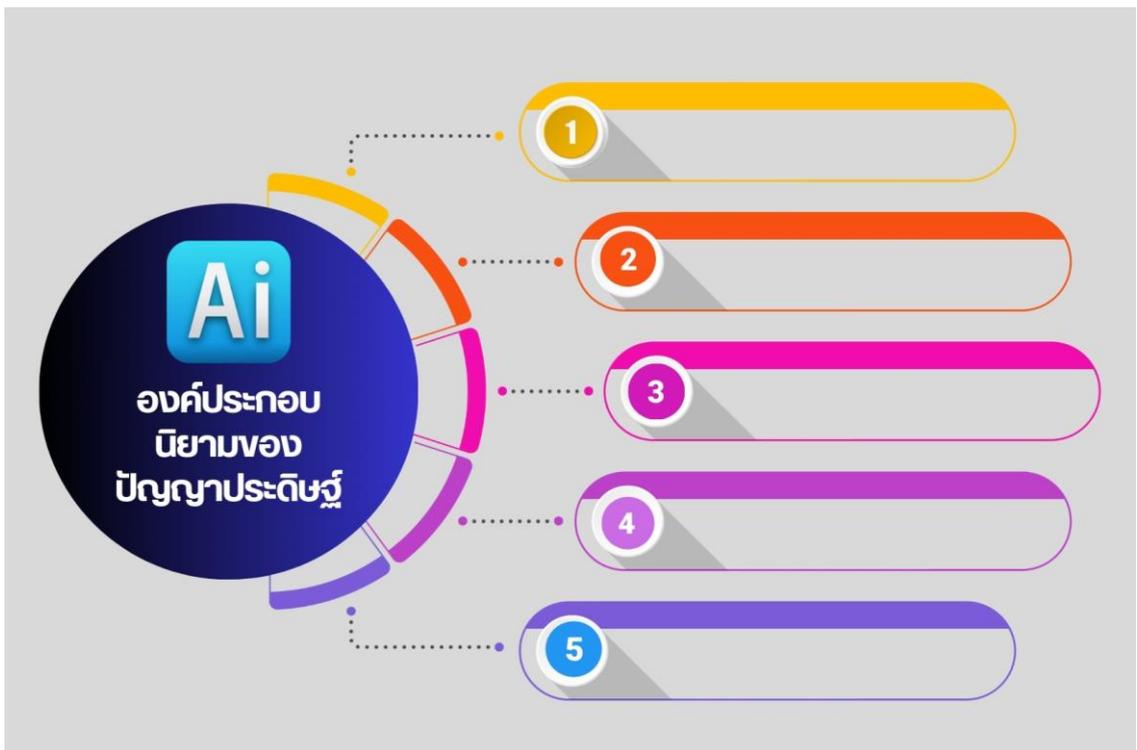


จากทัศนะของแหล่งอ้างอิงที่นำมากล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า ปัญญาประดิษฐ์ (AI) หมายถึง ทฤษฎีและการพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์ที่สามารถทำงานที่เคยต้องใช้ปัญญาของมนุษย์ AI เป็นคำที่ครอบคลุมเทคโนโลยีหลากหลายประเภท รวมถึงการเรียนรู้ของเครื่อง การเรียนรู้เชิงลึก และการประมวลผลภาษาธรรมชาติ (NLP) เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยให้คอมพิวเตอร์และเครื่องจักรสามารถเลียนแบบกระบวนการทางปัญญาของมนุษย์ เช่น การรู้จำเสียง การเรียนรู้ การตัดสินใจ การเข้าใจภาษา การสร้างเนื้อหาต่าง ๆ และการระบุรูปแบบ นอกจากนี้ AI สามารถเรียนรู้จากข้อมูลและประสบการณ์เพื่อพัฒนาความสามารถในการทำงานเฉพาะทางได้โดยอัตโนมัติ เช่น การขับขี้อัตโนมัติ การแปลภาษา การวิเคราะห์ข้อมูล และการสร้างเนื้อหาผ่านเครื่องมือ อีกทั้ง AI ยังมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและสามารถใช้งานในหลากหลายเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและทำให้กระบวนการต่าง ๆ มีความอัตโนมัติและแม่นยำ



## จากนิยามของปัญญาประดิษฐ์ข้างต้น โปรดแสดงความคิดเห็นว่านิยามนั้นมีองค์ประกอบหรือตัวบ่งชี้ที่สำคัญอะไรบ้าง

จากนิยามปัญญาประดิษฐ์ ดังกล่าวข้างต้น ท่านเห็นว่านิยามนั้นมีองค์ประกอบ (Elements) หรือตัวบ่งชี้ (Indicators) ที่สำคัญอะไรบ้าง ที่ทำให้เข้าใจในนิยามนั้นได้อย่างกระชับและชัดเจน โปรดระบุองค์ประกอบหรือตัวบ่งชี้เหล่านั้นในภาพที่แสดงข้างล่าง





- Built In. (n.d.). *What is artificial intelligence?* Retrieved August 31, 2024, from <https://builtin.com/artificial-intelligence>
- Copeland, B.J. (2024, August 30). *What is artificial intelligence?* Retrieved August 31, 2024, from <https://www.britannica.com/science/history-of-artificial-intelligence>
- E School News. (2024, February 5). *What is the role of artificial intelligence in teaching and learning?* Retrieved August 27, 2024, from <https://www.eschoolnews.com/digital-learning/2024/02/05/what-is-the-role-of-artificial-intelligence-in-teaching-and-learning/>
- European School Education Platform. (2024, May 27). *AI for teaching and learning.* Retrieved August 27, 2024, from <https://school-education.ec.europa.eu/en/discover/news/ai-teaching-and-learning>
- Staff, C. (2024, April 4). *What is artificial intelligence?* Retrieved September 1, 2024, from <https://www.coursera.org/articles/what-is-artificial-intelligence>
- The Investopedia Team. (2024, April 9) *What is Artificial Intelligence (AI)?* Retrieved August 31, 2024, from <https://www.investopedia.com/terms/a/artificial-intelligence-ai.asp>
- The Teaching & Learning Center. (2024, June 20). *What is AI?* Retrieved August 27, 2024, from <https://tlc.ucsc.edu/resources/artificial-intelligence-in-teaching-learning/>
- The University of Illinois. (2024, May 7). *What is the definition of Artificial Intelligence?* Retrieved August 31, 2024, from <https://meng.uic.edu/news-stories/ai-artificial-intelligence-what-is-the-definition-of-ai-and-how-does-ai-work/>



### คำชี้แจง

รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ มุ่งพัฒนาลำดับทักษะการคิดตาม Bloom's Taxonomy 6 ระดับ คือ ทักษะการคิดระดับความรู้ (Knowledge) ความเข้าใจ (Understanding) การประยุกต์ (Applying) การวิเคราะห์ (Analysing) การประเมิน (Evaluating) และการสังเคราะห์ หรือการสร้างสรรค์ (Synthesising/Creating) นอกจากนี้ ได้คำนึงถึงทฤษฎีการเรียนรู้ของ Pavlov หรือที่เรียกว่า Classical Conditioning หรือการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่อธิบายว่าสิ่งมีชีวิตสามารถเรียนรู้ที่จะเชื่อมโยงสิ่งเร้าสองสิ่งเข้าด้วยกัน และตอบสนองต่อสิ่งเร้าแรก เหมือนกับสิ่งเร้าที่สอง รวมทั้งคำนึงถึงทฤษฎีการเรียนรู้ของ Skinner หรือที่เรียกว่าทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning) เน้นว่าพฤติกรรมของมนุษย์ถูกกำหนดโดยผลลัพธ์ที่ตามมา การเสริมแรง (Reinforcement) ไม่ว่าจะเป็นเชิงบวก (ให้รางวัล) หรือเชิงลบ (ลดสิ่งที่ไม่ชอบ) จะเพิ่มโอกาสที่พฤติกรรมนั้นจะเกิดขึ้นอีก ในขณะที่การลงโทษ (Punishment) จะลดโอกาสในการเกิดพฤติกรรมนั้น ๆ จากรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ดังกล่าว กิจกรรมเสริมแรงในหน่วยการเรียนรู้ประกอบด้วย

- โปรดศึกษาลักษณะของแต่ละทักษะ
- โปรดทบทวนความเข้าใจจากคำถามท้ายเนื้อหาของแต่ละทักษะ
- ศึกษาต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์ที่นำเสนอไว้ท้ายเนื้อหาของแต่ละทักษะ
- วิจาร์ณบทสรุปของลักษณะ
- แสดงองค์ประกอบหรือตัวบ่งชี้ที่สำคัญของลักษณะ

**NEXT  
STEPS**

Interview Bit (2023) ให้ความเห็นถึง 3 ลักษณะหลักของกรอบงานที่มีส่วนสำคัญต่อปัญญาประดิษฐ์ ดังต่อไปนี้

**1. การสร้างฟีเจอร์ (Feature Engineering)** การสร้างฟีเจอร์คือกระบวนการคัดเลือกและสร้างคุณลักษณะที่เหมาะสมจากชุดข้อมูล เพื่อให้โมเดล AI ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมุ่งเน้นการลดเอนโทรปีและเพิ่มการได้รับข้อมูล (Information Gain)

**2. เครือข่ายประสาทเทียม (Artificial Neural Networks: ANN)** เครือข่ายประสาทเทียมคือการจำลองการทำงานของสมองมนุษย์ โดยใช้โหนดหรือเซลล์ประสาทเทียมที่เชื่อมต่อกัน เครือข่ายแบ่งเป็นสองประเภทหลัก ได้แก่ Feedforward Neural Network ที่ข้อมูลไหลไปในทิศทางเดียว และ Recurrent Neural Network ที่สามารถจดจำข้อมูลจากอินพุตก่อนหน้าได้

**3. การเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning)** และคุณสมบัติเสริมของ AI การเรียนรู้เชิงลึกคือหัวใจหลักที่ทำให้ AI มีศักยภาพสูงขึ้นผ่านการใช้เครือข่ายหลายชั้น นอกจากนี้ AI ยังมีคุณสมบัติเด่นหลายด้าน ได้แก่ การประมวลผลภาษาธรรมชาติ (NLP) ช่วยให้คอมพิวเตอร์เข้าใจภาษามนุษย์ทั้งพูดและเขียน หุ่นยนต์อัจฉริยะ (Intelligent Robotics) หุ่นยนต์ที่ทำงานอัตโนมัติในบ้าน การค้า และอุตสาหกรรม การรับรู้ของเครื่องจักร (Perception) วิเคราะห์ข้อมูลจากกล้อง เสียง และเซ็นเซอร์ ใช้ในงานรู้จำเสียงและภาพ การทำงานอัตโนมัติของงานซ้ำซาก ผู้ช่วยเสมือน การนำเข้าข้อมูล (Data Ingestion) จัดการข้อมูลขนาดใหญ่และแปลงเป็นความรู้สำหรับโมเดล การเลียนแบบการรับรู้ของมนุษย์ Chatbots ใช้โต้ตอบกับลูกค้าอย่างเป็นธรรมชาติคอมพิวเตอร์ควอนตัม (Quantum Computing) ใช้เครือข่ายควอนตัมแก้ปัญหาซับซ้อน การประมวลผลบนคลาวด์ (Cloud Computing) รองรับข้อมูลขนาดใหญ่และช่วยเพิ่มประสิทธิภาพธุรกิจ การแก้ไขยีนส์ทางจริยธรรม (Ethical Gene Editing) ใช้ AI ในการวิเคราะห์จีโนมเพื่อการรักษาระบบตอบสนองภัยพิบัติอัจฉริยะ ใช้เซ็นเซอร์และ AI ในการพยากรณ์และช่วยเหลือผู้ประสบภัย

NEXT PAGE



**กิจกรรม**

SCAN HERE!

Interview Bit (2023)

- 1 โปรดทบทวนสาระสำคัญ ลักษณะของปัญญาประดิษฐ์
- 2 ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ
- 3 โปรด “สแกนคิวอาร์โค้ด” หรือ “คลิก” ดูได้จาก <https://www.interviewbit.com/blog/characteristics-of-artificial-intelligence/>

Kaashiv Infotech (2024) ให้ความเห็นถึง ลักษณะเด่นของปัญญาประดิษฐ์ ดังนี้ต่อไปนี

1. การเรียนรู้และการปรับตัว (Learning and Adaptation) ระบบ AI มีความสามารถในการเรียนรู้จากข้อมูลและปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ใหม่ ๆ

2. การใช้เหตุผลและการแก้ปัญหา (Reasoning and Problem-Solving) AI สามารถทำการใช้เหตุผลเชิงตรรกะและแก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้ โดยมันสามารถใช้กฎเกณฑ์และอัลกอริทึมในการตัดสินใจ สรุปผล และหาทางออกที่ดีที่สุด

3. การรับรู้ (Perception) ระบบ AI สามารถตีความและเข้าใจรูปแบบข้อมูลที่แตกต่างกันจากสภาพแวดล้อม เช่น รูปภาพ ข้อความ เสียง และข้อมูลจากเซ็นเซอร์

4. ความเป็นอิสระ (Autonomy) ระบบ AI สามารถทำงานได้อย่างอิสระ โดยสามารถตัดสินใจและดำเนินการโดยไม่ต้องมีการแทรกแซงจากมนุษย์

5. การทำนายและการพยากรณ์ (Prediction and Forecasting) AI สามารถวิเคราะห์ข้อมูลในอดีตเพื่อทำนายเหตุการณ์หรือแนวโน้มในอนาคต

6. การรู้จำรูปแบบ (Pattern Recognition) AI มีความเชี่ยวชาญในการระบุรูปแบบและแนวโน้มในข้อมูล ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการทำงานต่าง ๆ

7. การปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และเครื่องจักร (Human-Machine Interaction) AI ช่วยให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ที่เป็นธรรมชาติและเข้าใจง่ายระหว่างมนุษย์และเครื่องจักร

8. ความสามารถในการขยายขนาด (Scalability) อัลกอริทึมและโมเดล AI สามารถขยายตัวได้เพื่อรองรับชุดข้อมูลขนาดใหญ่และการคำนวณที่ซับซ้อน ซึ่งทำให้มันเหมาะสมสำหรับการ

วิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data Analytics) และการคำนวณประสิทธิภาพสูง (High-Performance Computing)

9. การพัฒนาอย่างต่อเนื่อง (Continuous Improvement) ระบบ AI สามารถเรียนรู้และพัฒนาได้อย่างต่อเนื่องจากข้อมูลและประสบการณ์ใหม่ ๆ

10. ความสามารถในการปรับตัว (Adaptability) AI สามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมและภารกิจที่เปลี่ยนแปลงไป โดยการปรับพฤติกรรมหรือโมเดลของมันตามข้อมูลใหม่ ๆ หรือเงื่อนไขที่พัฒนาไป

**กิจกรรม**

1 โปรดทบทวนสาระสำคัญของลักษณะของปัญญาประดิษฐ์

2 ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

3 โปรด “สแกนคิวอาร์โค้ด” หรือ “คลิก” ดูได้จาก <https://www.kaashivinfotech.com/blog/top-10-characteristics-of-artificial-intelligence/>

SCAN HERE!

Kaashiv Infotech (2024)

Noble and Noble (2023) ปัญญาประดิษฐ์ (AI) มีลักษณะหลายประการที่ทำให้แตกต่างจากเทคโนโลยีรูปแบบอื่น ๆ ตามบริบทที่กล่าวถึงต่อไปนี้เป็น ลักษณะสำคัญของ AI

1. เครื่องมือที่สร้างขึ้นโดยมนุษย์ (Tool Created by Humans) AI เป็นเครื่องมือที่พัฒนาโดยมนุษย์ โดยสะท้อนถึงความเข้าใจและการตีความชีวิตและสติปัญญาของเรา

2. อุปมาเชิงกลสำหรับชีวิต (Mechanical Metaphor for Life) AI ทำหน้าที่เป็นอุปมาเชิงกลที่ทันสมัยสำหรับชีวิต

3. การประมวลผลข้อมูล (Information Processing) หนึ่งในฟังก์ชันหลักของ AI คือการประมวลผลข้อมูลได้อย่าง

4. การสร้างวัตถุประสงค์และเป้าหมาย (Objective and Purpose Creation) กระบวนการในการสร้างวัตถุประสงค์และเป้าหมาย

5. ข้อจำกัดของ AI (Limitations of AI) AI จะมีความสามารถที่ก้าวหน้าแต่ยังคงมีข้อจำกัดในการเข้าใจชีวิต มันสะท้อนการออกแบบและเจตนาของมนุษย์

6. การเปรียบเทียบกับกลไกในประวัติศาสตร์ (Comparison to Historical Mechanisms) บริบททางประวัติศาสตร์ของ AI ในฐานะที่เป็นการต่อยอดจากอุปมาทางกลสำหรับชีวิตแสดงให้เห็นว่าแม้ AI จะช่วยเสริมความสามารถของมนุษย์



Jatinder, Rohit and Bali (2019) ได้ให้ลักษณะของปัญญาประดิษฐ์ (AI) มีดังต่อไปนี้

1. การเลียนแบบสติปัญญาของมนุษย์ (Mimicking Human Intelligence) AI ถูกลักษณะด้วยความสามารถในการจำลองกระบวนการทางปัญญาที่โดยปกติจะเกี่ยวข้องกับการใช้เหตุผลของมนุษย์

2. การขาดความเห็นร่วมกันในนิยาม (Lack of Consensus on Definition) ลักษณะเด่นของ AI คือ การขาดการยอมรับในนิยามที่เป็นเอกฉันท์

3. ตัวอย่างการวิวัฒนาการของ AI (Examples of AI Evolution) การวิวัฒนาการของ AI สามารถแสดงให้เห็นผ่านตัวอย่างต่างๆ เช่น การรู้จำอักขระด้วยแสง (Optical Character Recognition) และบริการแปลภาษา (Translation Services)

4. ฟังก์ชันที่มุ่งสู่เป้าหมาย (Goal-Oriented Functionality) ระบบ AI ถูกออกแบบมาเพื่อบรรลุเป้าหมายเฉพาะ ซึ่งอาจเป็นตั้งแต่การทำงานง่าย ๆ ไปจนถึงการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน ฟังก์ชันที่มุ่งสู่เป้าหมายนี้เป็นลักษณะสำคัญของ AI ที่ทำให้แตกต่างจากระบบคอมพิวเตอร์แบบดั้งเดิมที่ต้องการการโปรแกรมเฉพาะสำหรับแต่ละการกระทำ

## 5. การเรียนรู้และการปรับตัวอย่างต่อเนื่อง (Continuous Learning and Adaptation)

ลักษณะสำคัญอีกประการของ AI คือความสามารถในการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ผ่านมา ความสามารถในการเรียนรู้นี้ช่วยให้ระบบ AI สามารถปรับปรุงประสิทธิภาพของมันตามเวลา ทำให้มันมีประสิทธิภาพมากขึ้นในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย



Dhaduk (2023) กล่าวว่า AI เป็นโปรแกรมซอฟต์แวร์ที่ออกแบบมาเพื่ออัตโนมัติการทำงาน แต่มีลักษณะเฉพาะบางอย่างที่ทำให้ตัวแทน AI แตกต่างจากซอฟต์แวร์ มีลักษณะดังต่อไปนี้

- **อิสระ (Autonomy)** AI สามารถทำงานได้อย่างอิสระโดยไม่จำเป็นต้องมีการแทรกแซงหรือป้อนข้อมูลจากมนุษย์ตลอดเวลา
- **การรับรู้ (Perception)** ฟังก์ชันของตัวแทน AI สามารถรับรู้และตีความสภาพแวดล้อมที่มันทำงานอยู่ผ่านเซ็นเซอร์ต่าง ๆ เช่น กล้องหรือไมโครโฟน
- **การตอบสนอง (Reactivity)** AI สามารถประเมินสภาพแวดล้อมและตอบสนองตามความเหมาะสมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายได้
- **การใช้เหตุผลและการตัดสินใจ (Reasoning and Decision-Making)** AI เป็นเครื่องมืออัจฉริยะที่สามารถวิเคราะห์ข้อมูลและตัดสินใจเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย มันใช้เทคนิคการใช้เหตุผลและอัลกอริธึมในการประมวลผลข้อมูลและดำเนินการที่เหมาะสม
- **การเรียนรู้ (Learning)** AI สามารถเรียนรู้และพัฒนาประสิทธิภาพของมันผ่านเทคนิคต่าง ๆ เช่น การเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning) การเรียนรู้ลึก (Deep Learning) และการเรียนรู้แบบเสริมแรง (Reinforcement Learning)

- การสื่อสาร (Communication) AI สามารถสื่อสารกับตัวแทนอื่น ๆ หรือมนุษย์ผ่านวิธีการต่าง ๆ เช่น การเข้าใจและตอบสนองภาษาธรรมชาติ การรู้จำเสียง และการแลกเปลี่ยนข้อความผ่านข้อความ (Text)

- มุ่งสู่เป้าหมาย (Goal-Oriented) AI ถูกออกแบบมาเพื่อบรรลุเป้าหมายเฉพาะ ซึ่งอาจเป็นเป้าหมายที่กำหนดไว้ล่วงหน้าหรือได้เรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม

**กิจกรรม**

SCAN HERE!

1 โปรดทบทวนสาระสำคัญของลักษณะของปัญญาประดิษฐ์

2 ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

โปรด “สแกนคิวอาร์โค้ด” หรือ “คลิก” ดูได้จาก <https://www.simform.com/blog/ai-agent/>

Dhaduk (2023)

NEXT PAGE >>



จากทัศนะของแหล่งอ้างอิงที่นำมากล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า ลักษณะของปัญญาประดิษฐ์ (AI) หมายถึง ความสามารถในการเรียนรู้และปรับตัวการใช้เหตุผลและการแก้ปัญหา การรับรู้จากข้อมูลต่าง ๆ และการทำงานอัตโนมัติและสามารถนำมาใช้ประโยชน์หลากหลายด้านในปัจจุบัน ได้แก่ การสร้างฟีเจอร์ (Feature Engineering) เลือกและสร้างคุณลักษณะที่เหมาะสมจากข้อมูลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของ AI

- เครือข่ายประสาทเทียม (Artificial Neural Networks) โครงสร้างที่ช่วยให้ AI เรียนรู้และประมวลผลข้อมูล ทั้งแบบฟีดฟอร์เวิร์ดและวนซ้ำ รองรับการเรียนรู้เชิงลึก
- การเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) การพัฒนา AI ให้เข้าใจข้อมูลขนาดใหญ่ เช่น การประมวลผลภาษา (NLP) และการใช้หุ่นยนต์อัจฉริยะ
- การประมวลผลข้อมูล (Information Processing) ความสามารถในการจัดการข้อมูลจำนวนมากอย่างรวดเร็ว ใช้ในธุรกิจ การเงิน และการพยากรณ์
- การเลียนแบบสติปัญญามนุษย์ (Mimicking Human Intelligence) การจำลองการคิด การเรียนรู้ และการปรับตัวจากประสบการณ์ใหม่ ๆ
- การทำนายและพยากรณ์ (Prediction and Forecasting) ใช้ข้อมูลปัจจุบันเพื่อคาดการณ์อนาคต เช่น พฤติกรรมผู้บริโภคหรือความเสี่ยงทางการเงิน
- การเรียนรู้และปรับตัวอย่างต่อเนื่อง (Continuous Learning) AI พัฒนาตนเองจากข้อมูลใหม่ ทำให้ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงได้ดีขึ้น
- การปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และเครื่องจักร (Human-Machine Interaction) ผ่านผู้ช่วยเสมือนและ Chatbots ที่ตอบสนองได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- การรู้จำรูปแบบ (Pattern Recognition) วิเคราะห์และระบุรูปแบบ เช่น การตรวจจับการทุจริต การรู้จำเสียงและใบหน้า
- ความสามารถในการขยายขนาด (Scalability) รองรับการประมวลผลข้อมูลขนาดใหญ่ และการคำนวณที่ซับซ้อนในสภาพแวดล้อม Big Data

จากสรุปลักษณะของปัญญาประดิษฐ์ดังกล่าวข้างต้น โปรดแสดงเป็นผังความคิด (Mind Map) ที่เชื่อมโยงกันให้เห็นเป็นลักษณะของปัญญาประดิษฐ์ที่ง่ายต่อการทำความเข้าใจ





- Dhaduk, H. (2023, May 26). *What is an AI agent? Characteristics, advantages, challenges, applications*. Retrieved September 2, 2024, from <https://www.simform.com/blog/ai-agent/>
- Interview Bit. (2023, August 14). *Top 10 characteristics of artificial intelligence*. Retrieved September 1, 2024, from <https://www.interviewbit.com/blog/characteristics-of-artificial-intelligence/>
- Jatinder, B., Rohit, G., Bali, R T. (2019). Artificial intelligence (AI) in healthcare and biomedical research: Why is a strong computational/AI bioethics framework required? *Indian Journal of Ophthalmology*, 67(1):3-6. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC6324122/>
- Kaashiv Infotech. (2024, January 3). *Top 10 characteristics of artificial intelligence*. Retrieved September 1, 2024, from <https://www.kaashivinfotech.com/blog/top-10-characteristics-of-artificial-intelligence/>
- Noble, R., & Noble, D. (2023). Artificial intelligence. In *Understanding Living Systems*, 99–112. <https://doi.org/10.1017/9781009277396.009>



### คำชี้แจง

รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ มุ่งพัฒนาลำดับทักษะการคิดตาม Bloom's Taxonomy 6 ระดับ คือ ทักษะการคิดระดับความรู้ (Knowledge) ความเข้าใจ (Understanding) การประยุกต์ (Applying) การวิเคราะห์ (Analysing) การประเมิน (Evaluating) และการสังเคราะห์ หรือการสร้างสรรค์ (Synthesising/Creating) นอกจากนี้ ได้คำนึงถึงทฤษฎีการเรียนรู้ของ Pavlov หรือที่เรียกว่า Classical Conditioning หรือการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่อธิบายว่าสิ่งมีชีวิตสามารถเรียนรู้ที่จะเชื่อมโยงสิ่งเร้าสองสิ่งเข้าด้วยกัน และตอบสนองต่อสิ่งเร้าแรก เหมือนกับสิ่งเร้าที่สอง รวมทั้งคำนึงถึงทฤษฎีการเรียนรู้ของ Skinner หรือที่เรียกว่าทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning) เน้นว่าพฤติกรรมของมนุษย์ถูกกำหนดโดยผลลัพธ์ที่ตามมา การเสริมแรง (Reinforcement) ไม่ว่าจะเป็นเชิงบวก (ให้รางวัล) หรือเชิงลบ (ลดสิ่งที่ไม่ชอบ) จะเพิ่มโอกาสที่พฤติกรรมนั้นจะเกิดขึ้นอีก ในขณะที่การลงโทษ (Punishment) จะลดโอกาสในการเกิดพฤติกรรมนั้น ๆ จากรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ดังกล่าว กิจกรรมเสริมแรงในหน่วยการเรียนรู้นี้ประกอบด้วย

- โปรดศึกษาการนำไปใช้ในการศึกษาของแต่ละทักษะ
- โปรดทบทวนความเข้าใจจากคำถามท้ายเนื้อหาของแต่ละทักษะ
- ศึกษาต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์ที่นำเสนอไว้ท้ายเนื้อหาของแต่ละทักษะ
- วิจารณ์บทสรุปของการนำไปใช้ในการศึกษา
- แสดงองค์ประกอบหรือตัวบ่งชี้ที่สำคัญของการนำไปใช้ในการศึกษา



Puntillo (2024) ได้กล่าวว่า การศึกษาเป็นสาขาที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องและปรับตัวตลอดเวลา เทคโนโลยีใหม่ ๆ AI ได้ถูกนำมาใช้ในวงการการศึกษาเพื่อพัฒนาและขับเคลื่อนการศึกษาไปในทิศทางที่ดีมากยิ่งขึ้น กรณีการใช้ AI ในการศึกษา มีดังต่อไปนี้

**1. การสร้างหลักสูตรและแผนการสอน (Course & Lesson Plan Creation)** AI ช่วยครูสร้างหลักสูตรและแผนการสอนได้รวดเร็วและตรงตามความต้องการนักเรียน เช่น Top Hat, Education Copilot, ChatGPT

**2. การเรียนรู้ที่แตกต่าง/ส่วนบุคคล (Differentiated & Personalized Learning)** AI วิเคราะห์ข้อมูลนักเรียนเพื่อออกแบบการเรียนรู้ตามจุดแข็ง-จุดอ่อน เช่น DreamBox, Smart Sparrow, Knewton

**3. การให้คะแนนอัตโนมัติ (Auto Grading)** AI ตรวจสอบและให้คะแนนงานเขียนหรือแบบฝึกหัดอัตโนมัติ เช่น Gradescope

**4. การระบุช่องว่างความรู้ (Pinpointing Knowledge Gaps)** AI วิเคราะห์ผลการเรียนเพื่อหาจุดอ่อนและออกแบบกิจกรรมเสริม เช่น Edmentum Exact Path

**5. การเตรียมสอบ (Test Preparation)** AI ช่วยสร้างข้อสอบและแบบฝึกหัดอัตโนมัติเพื่อพัฒนาทักษะก่อนสอบ

**6. การทำงานอัตโนมัติด้านการบริหาร (Admin & Task Automation)** AI ลดงานเอกสารและงานซ้ำ ๆ เช่น การส่งอีเมล เตือนงาน ผ่านเครื่องมืออย่าง Zapier

**7. การสอนพิเศษออนไลน์ (Virtual Personalized Tutoring)** AI ช่วยสอนเสริมตามจังหวะการเรียนรู้ของนักเรียน เช่น Squirrel AI

**8. การให้ข้อเสนอแนะ (Providing Feedback)** AI วิเคราะห์ผลงานและให้คำแนะนำเชิงสร้างสรรค์ เช่น Turnitin Feedback Studio

**9. การเรียนรู้ที่เข้าถึงได้เท่าเทียม (Adaptable & Equal Access)** AI ช่วยนักเรียนที่มีพื้นฐานต่างกันเข้าถึงการเรียนรู้ เช่น Speech Recognition, Live Captioning

**10. การเรียนออนไลน์ที่ดียิ่งขึ้น (Improved Virtual Learning)** AI ทำให้การเรียนออนไลน์มีประสิทธิภาพและปรับตามผู้เรียน เช่น Mathia, Duolingo





Hamilton and Swanston (2024) ได้กล่าวว่า การศึกษาเกี่ยวกับการที่เทคโนโลยี AI จะผสมเข้ากับภาคการศึกษาการใช้งานหลักหลายอย่างสำหรับ AI ในการศึกษา มีดังต่อไปนี้

1. เกมการศึกษาที่ขับเคลื่อนด้วย AI (AI-Powered Educational Games) ทำให้การเรียนรู้สนุกและมีปฏิสัมพันธ์ โดยปรับเนื้อหาและระดับความยากตามผู้เรียน
2. แพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่ปรับตัวได้ (Adaptive Learning Platforms) ใช้อัลกอริทึมในการประเมินผลและปรับกิจกรรมแบบเรียลไทม์ เช่น Knewton, Carnegie Learning
3. ระบบการให้คะแนนและข้อเสนอแนะอัตโนมัติ (Automated Grading & Feedback) ลดภาระงานครู ทำให้ครูมีเวลามากขึ้นในการโฟกัสกับผู้เรียน
4. แชทบอทเพื่อการสนับสนุนนักเรียน (Chatbots for Student Support) ช่วยตอบคำถาม ให้ข้อมูลหลักสูตร ส่งการแจ้งเตือน และสนับสนุนทักษะการเรียนรู้
5. ระบบการสอนพิเศษอัจฉริยะ (Intelligent Tutoring Systems) จำลองการเรียนรู้แบบตัวต่อตัว เช่น Duolingo, Khan Migo

**NEXT STEP**



University of San Diego (n.d.) ได้ให้ความเห็นว่า ปัญญาประดิษฐ์เป็นประโยชน์กับการศึกษา (The Potential Benefits of AI in Education) โดยสรุปประโยชน์ที่น่าสนใจของการนำ AI มาใช้ในการศึกษา ได้ 5 ประการ ดังนี้

1. การปรับการเรียนให้เหมาะสมกับแต่ละบุคคล (Personalization) เป็นเรื่องที่ยากมากสำหรับครูหนึ่งคนที่จะตอบสนองความต้องการของนักเรียนทุกคนในห้องเรียน ระบบ AI สามารถปรับให้เข้ากับความต้องการของนักเรียนแต่ละคนได้อย่างง่ายดาย และสามารถกำหนดวิธีการสอนตามจุดแข็งและจุดอ่อนของนักเรียนแต่ละคนได้

2. การติวส่วนตัว (Tutoring) ระบบ AI สามารถประเมินสไตล์การเรียนรู้และความรู้พื้นฐานที่นักเรียนมีอยู่ เพื่อให้การสนับสนุนและการสอนที่ปรับให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละคน

3. การตรวจให้คะแนน (Grading) AI ไม่เพียงช่วยในการตรวจข้อสอบโดยใช้คำตอบที่กำหนดไว้ แต่ยังสามารถรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผลการเรียนของนักเรียน และยังสามารถให้คะแนนในส่วนที่เป็นการประเมินที่ซับซ้อน เช่น การเขียนเรียงความ ได้อีกด้วย

4. การให้ข้อเสนอแนะแก่หลักสูตร (Feedback on course quality) ตัวอย่างเช่น หากนักเรียนจำนวนมากตอบคำถามผิดในข้อเดียวกัน AI จะสามารถระบุข้อมูลหรือแนวคิดที่นักเรียนขาดความเข้าใจ เพื่อให้ครูสามารถปรับปรุงเนื้อหาและวิธีการสอนได้อย่างเฉพาะเจาะจง

5. การให้ข้อเสนอแนะแก่นักเรียนอย่างมีความหมายและรวดเร็ว (Meaningful and immediate feedback to students) โดยนักเรียนบางคนอาจรู้สึกไม่กล้าที่จะเสี่ยงหรือรับฟังคำวิจารณ์ในห้องเรียน แต่ด้วย AI นักเรียนจะรู้สึกสบายใจในการลองผิดลองถูก

**กิจกรรม**

1 ไปรอดพบทบทวนสาระสำคัญการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในการศึกษา

2 ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

CLICK HERE ไปรอด "สแกนคิวอาร์โค้ด" หรือ "คลิก" ดูได้จาก <https://onlinedegrees.sandiego.edu/artificial-intelligence-education/>

SCAN HERE >

University of San Diego (n.d.)

Bowman (2024) ได้กล่าวถึงการใช้งาน AI ในการศึกษา 5 ด้าน ดังต่อไปนี้

1. การแปลและการเรียนรู้ภาษา (Translation & Language Learning) AI เช่น ChatGPT ช่วยแปลภาษา ตรวจสอบงานเขียน สอนคำศัพท์และไวยากรณ์ ส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาที่แม่นยำและสะดวกขึ้น
2. AI ในการเขียน (AI in Writing) เครื่องมืออย่าง Grammarly ใช้ AI ช่วยตรวจการสะกดไวยากรณ์ ความชัดเจน และโทนเสียง และพัฒนาทักษะการเขียน ทำให้นักเรียนเขียนได้ชัดเจนและมีคุณภาพยิ่งขึ้น
3. การศึกษาในวัยเด็กตอนต้น (Early Childhood Education) AI สร้างเกมเชิงโต้ตอบและสื่อการสอนที่ช่วยพัฒนาทักษะวิชาการและทักษะสังคมสำหรับเด็กเล็ก และทำให้การเรียนรู้สนุกและเหมาะสมกับพัฒนาการ
4. AI ในการสอน (AI in Teaching) ช่วยครูในการสร้างแผนการสอน ตรวจสอบบ้านและข้อสอบ ให้การเรียนรู้เฉพาะบุคคล และประหยัดเวลาและเพิ่มโอกาสให้ครูโฟกัสกับงานที่มีคุณค่ามากขึ้น เช่น การดูแลนักเรียน
5. AI ในการติว (AI in Tutoring) ช่วยนักเรียนฝึกฝนวิชาเพิ่มเติมและเน้นจุดที่ต้องการปรับปรุง และไม่แทนที่การเรียนในชั้นเรียน แต่เป็นเครื่องมือเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

**Next Page** >>



Miquido (2024) ได้แสดงความคิดเห็นว่า ในสาขาการศึกษาที่มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ได้กลายเป็นพลังที่เปลี่ยนแปลงวงการในขณะนี้ AI ในการศึกษามุ่งเน้นไปที่การปรับประสบการณ์การเรียนรู้ให้เหมาะสมกับแต่ละบุคคล เพิ่มประสิทธิภาพของครู และปรับปรุงประสิทธิภาพในการบริหาร มีดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล (Personalized Learning) อัลกอริทึม AI วิเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้ จุดแข็ง และจุดอ่อนของนักเรียน สิ่งนี้นำไปสู่การสร้างเนื้อหาการศึกษาที่ปรับให้เหมาะสมกับความต้องการของแต่ละบุคคล
2. การช่วยเหลือครู (Teacher Assistance) เครื่องมือ AI ช่วยครูโดยการทำงานซ้ำ ๆ เช่น การตรวจงานและการเช็คชื่อทำให้มีเวลาสำหรับการปฏิสัมพันธ์กับนักเรียน
3. ระบบการสอนอัจฉริยะ (Intelligent Tutoring Systems) ระบบการสอนอัจฉริยะเหล่านี้ใช้ AI เพื่อปรับเนื้อหาให้เข้ากับจังหวะและรูปแบบการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละคน มีความยืดหยุ่นและตอบสนองต่อความต้องการ
4. การเรียนรู้ภาษาและโปรแกรมแปลในงานนำเสนอ (Language Learning & Presentation Translator) แอปการเรียนรู้ภาษาและเครื่องมือแปลที่ใช้ AI ทำให้การเรียนรู้ภาษาง่ายขึ้น โดยแอปพลิเคชันเหล่านี้ใช้การประมวลผลภาษาธรรมชาติในการสร้างบทเรียนเชิงโต้ตอบแบบฝึกหัด

Next Page >>>



Takyar (n.d.) ได้ให้ทัศนะว่า AI การประยุกต์ใช้ AI มีกรณีการใช้งานมากมายในการศึกษา กำหนดวิธีที่นักเรียนเรียนรู้ ครูสอนและสถาบันการศึกษาดำเนินการใหม่ การประยุกต์ใช้ AI ที่โดดเด่นในด้านการศึกษา ได้แก่

1. ระบบการสอนอัจฉริยะ (Intelligent Tutoring Systems) ระบบสอนที่ขับเคลื่อนด้วย AI ใช้อัลกอริทึมขั้นสูงในการมอบข้อเสนอแนะเฉพาะเจาะจงและเรียลไทม์ให้กับนักเรียน
2. การให้คะแนนและการประเมินอัตโนมัติ (Automated Grading and Assessment) AI ช่วยระบบการให้คะแนนโดยการวิเคราะห์งานของนักเรียนและให้การประเมินที่รวดเร็วและสม่ำเสมอ ช่วยลดภาระของครู
3. แชทบอทและผู้ช่วยเสมือน (Chatbots and Virtual Assistants) แชทบอทและผู้ช่วยสนับสนุนประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียน ระบบให้ความช่วยเหลือทันทีโดยการนำทางนักเรียนผ่านการบ้าน ตอบคำถาม ให้บริการตลอด 24 ชั่วโมง
4. การวางแผนหลักสูตร (Curriculum Planning) AI ช่วยในการวางแผนหลักสูตร โดยวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาเพื่อติดตามแนวโน้มและช่องว่างในผลการเรียนรู้ สามารถแนะนำการอัปเดตหลักสูตรตามข้อมูลเชิงลึกแบบเรียลไทม์และมาตรฐานการศึกษาที่พัฒนาไป
5. เกมการเรียนรู้เชิงโต้ตอบ (Interactive and Learning Games) AI สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจในเกมการศึกษา
6. การเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล (Personalized Learning) ในการศึกษารูปแบบดั้งเดิม นักเรียนมีความสามารถและวิธีการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน

7. ระบบอัตโนมัติของงานต่าง ๆ (Task Automation) AI ในห้องเรียนเสมือนช่วยในการทำงานอัตโนมัติในด้านการศึกษา เช่น การตรวจการบ้าน การให้คะแนน การจัดเรียงรายงาน และการสร้างสไลด์นำเสนอและบันทึก

8. การสร้างเนื้อหาอัจฉริยะ (Smart Content Creation) AI และการเรียนรู้ของเครื่องช่วยให้ครูและนักวิจัยสามารถสร้างเนื้อหาที่เป็นนวัตกรรมเพื่อการสอนและการเรียนรู้ที่ราบรื่น



Shamkina (n.d.) ได้กล่าวว่า ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในด้านการศึกษานั้นถูกนำมาใช้เพื่อพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้และสนับสนุนครูในการพัฒนาวิธีการศึกษาที่ดียิ่งขึ้น การนำเครื่องมือ AI มาใช้ในห้องเรียนก็เริ่มเป็นที่เข้าถึงได้มากขึ้น ซึ่งช่วยให้ครูสามารถมอบประสบการณ์การเรียนรู้เฉพาะบุคคลแก่นักเรียน มีดังต่อไปนี้

1. การปรับการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบุคคล (Learning Process Personalization) แพลตฟอร์มที่ใช้ AI สามารถรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลนักเรียนเกี่ยวกับการโต้ตอบกับสื่อการศึกษา เวลาที่ใช้ในการทำแบบฝึกหัด เพื่อทำความเข้าใจทัศนคติและความต้องการของนักเรียนแต่ละคน

2. การทำนายผลการเรียนรู้ (Learning Outcomes Prediction) โซลูชันการศึกษาที่ใช้ ML สามารถประมวลผลข้อมูลที่รวบรวมไว้ล่วงหน้าเกี่ยวกับผลการเรียน ทัศนคติ และสภาพสังคมของนักเรียน และจัดกลุ่มเป็นกลุ่มต่าง ๆ เปรียบเทียบและระบุความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มการเรียนรู้

3. การทำงานอัตโนมัติในงานครูที่น่าเบื่อ (Automation of Mundane Teacher Tasks) ปัญญาประดิษฐ์สามารถช่วยครูทำงานที่น่าเบื่อและใช้เวลามาก

4. กระบวนการงานด้านการบริหาร (Administrative Workflows) สถาบันการศึกษาสามารถใช้ AI เพื่อทำให้กิจกรรมด้านการบริหารหลายอย่างเป็นอัตโนมัติ

5. การสนับสนุนนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ (Assistance for Special Needs Students) นักเรียนที่มีความต้องการพิเศษต้องการความเอาใจใส่และทรัพยากรเพิ่มเติม

6. การวางแผนทรัพยากร (Resource Planning) การเพิ่มผลลัพธ์การเรียนรู้ปรับการจัดการโครงสร้างพื้นฐานของโรงเรียนให้เป็นระบบ ตัวอย่างเช่น การคำนวณปริมาณอาหาร สื่อการเรียนรู้ หรือเครื่องเขียนที่เหมาะสม และรับรองการสั่งซื้อและการส่งมอบได้ตรงเวลา

7. การออกแบบหลักสูตร (Curriculum Design) การสร้างหลักสูตร สามารถประมวลผลเกี่ยวกับความก้าวหน้า ความสนใจ ความสามารถ และความท้าทายของนักเรียน

8. การช่วยเหลือต่อเนื่องระหว่างการเรียนรู้ (Ongoing Assistance During Learning) การรวมการเรียนรู้แบบปรับเปลี่ยนตาม ML กับการประมวลผลภาษาธรรมชาติ



The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) (2024) ให้ความเห็นว่า เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์กำลังถูกนำมาใช้ในระบบการศึกษาทั่วโลกอย่างรวดเร็ว แม้ว่าจะมอบโอกาสอันยิ่งใหญ่ในการส่งเสริมและขยายการเรียนรู้ แต่การนำมาใช้ในอัตราเร่งก็ส่งผลให้เกิดความเสี่ยง เนื่องจากยังขาดกรอบการกำกับดูแลที่จำเป็นเพื่อปกป้องผู้เรียนและครู และเพื่อให้มั่นใจว่าจะใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ในการศึกษาด้วยแนวทางที่ยึดมนุษย์เป็นศูนย์กลาง การใช้ AI หลากหลาย ทั้งการสร้างเนื้อหาและการเรียนรู้ แต่ก็เป็นทางลัดเช่นกัน Generative AI ทำคะแนนสูงกว่านักเรียนทั่วไป กดดันให้ต้องปรับการวัดผลและการสอนใหม่ อย่างไรก็ตาม ยังไม่มี

หลักฐานชี้ว่า AI เช่น ChatGPT จะช่วยยกระดับผลการเรียนรู้จริง อีกทั้ง AI ยังถูกใช้ในงานบริหาร  
ลดภาระครูได้ หากจัดการโดยผู้มีทักษะ ขณะเดียวกัน IMF เตือนว่างานใหม่กว่า 60% อาจถูกแทนที่  
ด้วย AI ดังนั้น ต้องเปิดรับและเตรียมพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงในอนาคต



Göçen and Aydemir (2020) ได้กล่าวว่า ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence หรือ AI) กำลังถูกบูรณาการเข้ากับการศึกษาเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ โดยนำเสนอประโยชน์และโอกาสต่าง ๆ ให้กับทั้งนักเรียนและครูผู้สอนคือวิธีการที่ AI ถูกนำมาใช้ในวงการศึกษา มีดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล (Personalized Learning) เทคโนโลยี AI สามารถปรับเนื้อหาการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับความต้องการของนักเรียนแต่ละคน
2. การสนับสนุนครูผู้สอน (Support for Teachers) AI สามารถช่วยลดภาระงานของครูได้อย่างมาก โดยการทำงานที่ซ้ำซาก เช่น การให้คะแนนและการตอบคำถามที่พบบ่อยโดยอัตโนมัติ สิ่งนี้ช่วยให้ครูมีเวลายุ่งเน้นที่การให้คำแนะนำนักเรียนและสื่อสารแบบตัวต่อตัวมากขึ้น
3. การวิเคราะห์การเรียนรู้ (Learning Analytics) เครื่องมือ AI สามารถวิเคราะห์ข้อมูลผลการเรียนของนักเรียนเพื่อให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้
4. การเพิ่มการเข้าถึงการศึกษา (Enhanced Access to Education) AI มีศักยภาพในการเพิ่มการเข้าถึงการศึกษาสำหรับกลุ่มผู้ด้อยโอกาส รวมถึงนักเรียนที่มีความบกพร่องทางร่างกายและผู้ที่อยู่ในพื้นที่ห่างไกลสามารถช่วยลดช่องว่างในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ

5. มุมมองจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Perspectives) ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่หลากหลาย รวมถึงครู หน่วยงาน และวิศวกร เป็นเครื่องมือที่เป็นประโยชน์ในการยกระดับคุณภาพและประสิทธิภาพการศึกษา

5. ผลกระทบในอนาคต (Future Implications) AI ยังคงพัฒนาไปข้างหน้าเป็นสิ่งสำคัญที่โรงเรียนจะต้องใช้แนวทางเชิงรุกในการบูรณาการเทคโนโลยี สามารถกำหนดนโยบายและการเรียนการสอน



**กิจกรรม**

1 โปรดทบทวนสาระสำคัญการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในการศึกษา

2 ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด" หรือ "คลิก" ดูได้จาก <https://doi.org/10.2478/rem-2020-0003>

SCAN HERE >

CLICK HERE

Göçen and Aydemir (2020)





จากทัศนคติของแหล่งอ้างอิงที่นำมากล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในการศึกษา (Using AI for Education) หมายถึง การประยุกต์เทคโนโลยี AI เพื่อปรับปรุงประสบการณ์การเรียนรู้ให้เหมาะกับแต่ละบุคคล สนับสนุนครูในด้านการสอนและงานบริหาร เพิ่มประสิทธิภาพการประเมินผล และสร้างโอกาสการเข้าถึงการศึกษาที่เท่าเทียมและมีคุณภาพสำหรับนักเรียนทุกคน ซึ่งปัญญาประดิษฐ์มีการนำมาใช้ในการศึกษา (Using AI for Education) ได้แก่

- การเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล (Personalized Learning) AI วิเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้ จุดแข็งและจุดอ่อนของนักเรียน เพื่อสร้างเส้นทางการเรียนรู้ที่ปรับตามความสามารถและความสนใจของแต่ละคน
- การช่วยเหลือและสนับสนุนครู (Teacher Assistance / Support for Teachers) AI ช่วยลดภาระงานซ้ำซาก เช่น การตรวจงาน การให้คะแนน การเช็คชื่อ หรือการจัดการงานบริหาร
- การให้คะแนนและประเมินอัตโนมัติ (Automated Grading and Assessment) AI สามารถให้คะแนนงานเขียน งานสอบ หรือการบ้านอย่างรวดเร็วและสม่ำเสมอ
- การระบุช่องว่างความรู้และทำนายผลการเรียน (Learning Analytics / Knowledge Gaps / Learning Outcomes Prediction) AI วิเคราะห์ผลการเรียน การบ้าน และแบบทดสอบ เพื่อตรวจหาความเข้าใจผิดหรือช่องว่างในความรู้และสามารถทำนายความเสี่ยงของนักเรียน
- การเรียนการสอนและการติวแบบเสมือน (Virtual / Intelligent Tutoring) ระบบการสอนอัจฉริยะ (Intelligent Tutoring Systems) และแชทบอทช่วยให้การเรียนการสอนเป็นแบบโต้ตอบและปรับตามนักเรียน สามารถสนับสนุนการเรียนพิเศษ การติวออนไลน์ และให้คำแนะนำทันที
- การเข้าถึงการเรียนรู้ที่เท่าเทียมและการสนับสนุนผู้เรียนพิเศษ (Equal Access / Special Needs Support) AI ช่วยลดช่องว่างการเรียนรู้สำหรับนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษหรืออยู่ในพื้นที่ห่างไกล
- การสร้างเนื้อหาและหลักสูตรอัจฉริยะ (Smart Content & Curriculum Planning / Design) AI ช่วยครูสร้างหลักสูตรและเนื้อหาที่มีคุณภาพ ปรับปรุงเนื้อหาให้เหมาะสมกับผู้เรียน วิเคราะห์ข้อมูลเพื่ออัปเดตหลักสูตรตามความต้องการและมาตรฐานการศึกษา

- การเรียนออนไลน์ที่ปรับตัวได้และเกมการศึกษา (Adaptive Virtual Learning / AI-Powered Educational Games) ระบบแนะนำและเกมการศึกษาที่ใช้ AI ทำให้การเรียนสนุกและปรับตามระดับนักเรียน
- การใช้ AI ในการเรียนภาษาและการเขียน (Language Learning & Writing Support) AI ช่วยแปลภาษา เรียนภาษา และปรับปรุงงานเขียน
- การบริหารจัดการงานและทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ (Administrative & Resource Management) AI ทำงานอัตโนมัติในด้านการบริหาร เช่น การประมวลผลใบสมัคร การจัดการทรัพยากร หรือการแจ้งเตือนนักเรียน ลดภาระงานครูและเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการโรงเรียน

จากสรุปการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในการศึกษา ดังกล่าวข้างต้น โปรดแสดงเป็นผังความคิด (Mind Map) ที่เชื่อมโยงกันให้เห็นเป็นลักษณะของปัญญาประดิษฐ์ที่ง่ายต่อการทำความเข้าใจ





- Bowman, J. (2024, August 9). *How artificial intelligence is used in education*. Retrieved September 3, 2024, from [https://www.fool.com/investing/stock-market/market-sectors/information-technology/ai-stocks/ai-in-education/?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.fool.com/investing/stock-market/market-sectors/information-technology/ai-stocks/ai-in-education/?utm_source=chatgpt.com)
- Göçen, A. & Aydemir, F. (2020, December). Artificial intelligence in education and schools. *Research on Education and Media*,12(1),13-21.  
<https://doi.org/10.2478/rem-2020-0003>
- Hamilton, I. & Swanston, B. (2024, June 6). *Artificial intelligence in education: Teachers' opinions on AI in the classroom*. Retrieved September 3, 2024, from <https://www.forbes.com/advisor/education/it-and-tech/artificial-intelligence-in-school/>
- Miquido. (2024, January 18). *How is artificial intelligence used in education?* Retrieved September 3, 2024, from <https://www.miquido.com/blog/how-is-ai-used-in-education/>
- Puntillo, P. (2024, May 21). *How AI is used in education &10 ways you can too*. Retrieved September 3, 2024, from <https://www.classpoint.io/blog/10-ways-how-ai-is-used-in-education>
- Shamkina, V. (n.d.). *AI in education: Top applications, real-life examples, and adoption tips*. Retrieved September 3, 2024, from <https://www.itransition.com/ai/education>
- Takyar, A. (n.d.). *AI in education: Use cases, benefits, solution and implementation*. Retrieved September 3, 2024, from <https://www.leewayhertz.com/ai-use-cases-in-education/>
- The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO). (2024, May 29). *Use of AI in education: Deciding on the future we want*.

Retrieved September 3, 2024, <https://www.unesco.org/en/digital-education/artificial-intelligence>

University of San Diego. (n.d.). *39 Examples of Artificial Intelligence in Education*.

Retrieved September 3, 2024, from

<https://onlinedegrees.sandiego.edu/artificial-intelligence-education/>



## คำชี้แจง

รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ มุ่งพัฒนาลำดับทักษะการคิดตาม Bloom's Taxonomy 6 ระดับ คือ ทักษะการคิดระดับความรู้ (Knowledge) ความเข้าใจ (Understanding) การประยุกต์ (Applying) การวิเคราะห์ (Analysing) การประเมิน (Evaluating) และการสังเคราะห์ หรือการสร้างสรรค์ (Synthesising/Creating) นอกจากนี้ ได้คำนึงถึงทฤษฎีการเรียนรู้ของ Pavlov หรือที่เรียกว่า Classical Conditioning หรือการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่อธิบายว่าสิ่งมีชีวิตสามารถเรียนรู้ที่จะเชื่อมโยงสิ่งเร้าสองสิ่งเข้าด้วยกัน และตอบสนองต่อสิ่งเร้าแรก เหมือนกับสิ่งเร้าที่สอง รวมทั้งคำนึงถึงทฤษฎีการเรียนรู้ของ Skinner หรือที่เรียกว่าทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning) เน้นว่าพฤติกรรมของมนุษย์ถูกกำหนดโดยผลลัพธ์ที่ตามมา การเสริมแรง (Reinforcement) ไม่ว่าจะเป็นเชิงบวก (ให้รางวัล) หรือเชิงลบ (ลดสิ่งที่ไม่ชอบ) จะเพิ่มโอกาสที่พฤติกรรมนั้นจะเกิดขึ้นอีก ในขณะที่การลงโทษ (Punishment) จะลดโอกาสในการเกิดพฤติกรรมนั้น ๆ จากรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ดังกล่าว กิจกรรมเสริมแรงในหน่วยการเรียนรู้นี้ประกอบด้วย

- โปรดศึกษาลักษณะของแต่ละทักษะ
- โปรดทบทวนความเข้าใจจากคำถามท้ายเนื้อหาของแต่ละทักษะ
- ศึกษาต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์ที่นำเสนอไว้ท้ายเนื้อหาของแต่ละทักษะ
- วิเคราะห์ทสรูปของการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้
- แสดงองค์ประกอบหรือตัวบ่งชี้ที่สำคัญของการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้



The Teaching and Learning Center (2024) ได้อธิบายถึงความสามารถของ AI ในการเรียนการสอนว่า AI สามารถทำงานได้อย่างชำนาญในหลายด้าน กล่าวได้ดังต่อไปนี้

### 1. ความสามารถของ AI

- ผลิตเนื้อหาที่เหมือนการเขียนของมนุษย์
- เขียนได้หลายเสียง/สไตล์ และดูน่าเชื่อถือ
- สร้างแนวคิด โครงร่าง และแหล่งข้อมูล
- ร่างบทความ ตอบคำถามข้อสอบ การบ้าน และฟอรัม
- ให้ข้อเสนอแนะในงานเขียน
- สรุปข้อมูลคล้าย Wikipedia
- สนทนาเชิงโต้ตอบและปรับคำตอบตามคำสั่ง
- สร้างภาพ กราฟ และจัดการอ้างอิง (เช่น MLA เป็น APA)

### 2. เหตุผลที่นักเรียนใช้ AI

- ตรวจสอบแก้ไวยากรณ์และการสะกด
- พัฒนาความหลากหลายและความไหลลื่นของภาษา
- อธิบายแนวคิดหรือทฤษฎีที่ซับซ้อน
- ระดมความคิดและจัดทำโครงร่าง
- สร้างคำถามฝึกหัดสอบ
- สรุปแนวคิดหรือใช้สอนแบบตัวต่อตัว

### 3. การใช้ AI ในการสอน

- AI เป็นส่วนหนึ่งของสังคม ครูต้องหาวิธีใช้หรือลดข้อเสีย
- ผลลัพธ์แตกต่างกันตามสาขาใช้เพื่อประหยัดเวลาและอาจลดโอกาสการฝึกฝน
- ครูต้องเป็นแบบอย่างมาตรฐานวิชาการ

### 4. แนวทางประยุกต์ใช้ AI ในการสอน

- ให้นักเรียนใช้ AI สร้างข้อความแล้ววิเคราะห์ผลลัพธ์
- เปรียบเทียบงาน AI กับงานมนุษย์
- ใช้ AI ในบางส่วนที่ผู้เชี่ยวชาญก็ใช้ (เช่น ใ้ค้ดง่าย ๆ)
- ใช้ AI สร้างกรณีศึกษาเชิงโต้ตอบหรือสถานการณ์จำลอง
- ใช้ AI สร้างคำถามแบบทดสอบ/ข้อสอบ
- ครูออกแบบ Prompt + Rubric เพื่อให้นักเรียนใช้ AI ช่วยเขียนข้อเสนอแนะ

**กิจกรรม**

**01 STEP** โปรดทบทวนสาระสำคัญของงานนำปัญหาประดิษฐ์ไปใช้ในการเรียนการสอน

**02 STEP** ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

**03 STEP** โปรด “สแกนคิวอาร์โค้ด” หรือ “คลิก” ดูได้จาก <https://tlc.ucsc.edu/resources/artificial-intelligence-in-teachinglearning/>

**SCAN ME**

The Teaching and Learning Center (2024)

Antony and Khalid (2024) ได้กล่าวว่า ปัญญาประดิษฐ์ (AI) มีศักยภาพในการเปลี่ยนแปลงวงการการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญ โดยมีตัวอย่างวิธีที่สามารถผสมผสาน AI เข้ากับการสอนและการเรียนรู้ ดังต่อไปนี้

**การเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning)** AI วิเคราะห์ข้อมูลการเรียนรู้และปรับเนื้อหา เส้นทางการเรียนรู้ให้ตรงกับความต้องการของนักเรียนแต่ละคน

**การสนับสนุนด้านงานบริหารสำหรับครู (Administrative Support for Educators)** AI ช่วยจัดการงานเอกสาร การตรวจงาน และติดตามนักเรียน ลดภาระงานครู เพิ่มเวลาในการสอน

**เครื่องมือการเรียนรู้แบบโต้ตอบ (Interactive Learning Tools)** AI เช่น แชทบอตและผู้ช่วยเสมือน ให้คำแนะนำและตอบคำถามทันที ทำให้การเรียนรู้โต้ตอบและน่าสนใจ

**วิธีการประเมินที่พัฒนาขึ้น (Enhanced Assessment Methods)** AI ประเมินผลการเรียนรู้ได้แม่นยำ ระบุจุดที่นักเรียนต้องการการสนับสนุนเพิ่มเติม

**การส่งเสริมความร่วมมือ (Facilitating Collaboration)** AI เชื่อมโยงนักเรียนที่มีเป้าหมายหรือความท้าทายคล้ายกัน ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม

**การฝึกอบรมและพัฒนาครู (Training and Development for Educators)** AI ช่วยฝึกอบรมการใช้เครื่องมือใหม่ เพิ่มทักษะและประสิทธิภาพการสอน

**การตอบสนองความต้องการการเรียนรู้ที่หลากหลาย (Addressing Diverse Learning Needs)** AI ปรับการสอนให้เหมาะกับความสามารถของนักเรียน เพื่อให้ทุกคนได้รับประโยชน์

**การปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง (Continuous Improvement)** การใช้ AI ต้องมีการตรวจสอบและปรับปรุงสม่ำเสมอ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายทางการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ

**กิจกรรม**

**01 STEP** ไปรดทบทวนสาระสำคัญของงานนำปัญหาประดิษฐ์ไปใช้ในการเรียนการสอน

**02 STEP** ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

**03 STEP** ไปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด" หรือ "คลิก" ดูได้จาก <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2024.v06i02.14064>

SCAN ME

Antony and Khalid (2024)

Eunkyung (2024) ได้กล่าวว่า AI สามารถเพิ่มประสิทธิภาพกระบวนการสอนและการเรียนรู้ได้อย่างมีนัยสำคัญในหลากหลายด้าน มีดังต่อไปนี้

**การเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning)** AI ประเมินความรู้พื้นฐานและปรับเนื้อหาให้ตรงกับความต้องการผู้เรียน ช่วยให้งานและการประเมินเหมาะสมยิ่งขึ้น

**การสร้างโจทย์และการตรวจคะแนนที่มีประสิทธิภาพ (Efficient Problem Generation and Scoring)** AI สร้างโจทย์และตรวจคะแนนได้รวดเร็ว แม่นยำ ยุติธรรม และให้รายงานความก้าวหน้าที่เข้าใจง่าย

**การเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ (Enhanced Interaction)** AI ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการสื่อสารและการถามตอบระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ร่วมมือมากขึ้น

**ข้อมูลเชิงลึกที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล (Data-Driven Insights)** AI วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อระบุแนวโน้มและปัญหาในการเรียนรู้ นำไปใช้ปรับกลยุทธ์การสอนและช่วยเหลือเฉพาะจุด

**การสนับสนุนรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย (Support for Diverse Learning Styles)** AI นำเสนอเนื้อหาและวิธีแก้ปัญหาหลากหลาย รองรับผู้เรียนที่มีสไตล์แตกต่างกัน

**การผสมรวมกับวิธีการสอนสมัยใหม่ (Integration with Modern Teaching Methods)** AI ผสานกับการเรียนรู้แบบ Flipped Learning และ Blended Learning สร้างประสบการณ์ที่โต้ตอบและเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

**การพัฒนาต่อเนื่อง (Continuous Improvement)** AI พัฒนาตามความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทำให้การสอนและการเรียนรู้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น



- การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อพัฒนาการสอน (Data Analysis for Improved Teaching) AI วิเคราะห์ข้อมูลการเรียนรู้เพื่อหาข้อมูลเชิงลึกครูสามารถนำไปใช้ปรับกลยุทธ์การสอนให้เหมาะสมขึ้น
- การลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา (Addressing Educational Inequalities) ต้องมั่นใจว่า AI เข้าถึงได้เท่าเทียม เพื่อป้องกันการขยายความเหลื่อมล้ำและให้นักเรียนทุกคนได้รับประโยชน์

**กิจกรรม**

**01 STEP** โปรดทบทวนสาระสำคัญการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในการเรียนการสอน

**02 STEP** ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

**03 STEP** โปรด “สแกนคิวอาร์โค้ด” หรือ “คลิก” ดูได้จาก <https://www.doi.org/10.62486/latia20232>

SCAN ME

Cano and Troya (2023)

Cardona, Rodríguez and Ishmael (2023) ได้ให้ทัศนะว่า ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) กับศักยภาพในการเปลี่ยนแปลงกระบวนการสอนและการเรียนรู้ AI มีศักยภาพที่จะเปลี่ยนแปลงกระบวนการสอนและการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญในหลายด้าน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล (Personalized Learning) AI สามารถปรับเนื้อหาและทรัพยากรการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับจุดแข็งและความต้องการเฉพาะของนักเรียน
2. การสนับสนุนนักเรียนหลากหลายกลุ่ม (Support for Diverse Learners) เครื่องมือที่ใช้ AI สามารถให้ความช่วยเหลือเพิ่มเติมสำหรับนักเรียนที่มีความพิการ (Students With Disabilities) และผู้เรียนที่ใช้หลายภาษา (Multilingual Learners)
3. ผู้ช่วย AI สำหรับครู (AI Assistants for Teachers) AI สามารถช่วยลดภาระงานที่เป็นกิจวัตรของครู โดยให้คำแนะนำที่เหมาะสมกับความต้องการของนักเรียน เช่น ระบบ AI ที่ช่วยครูสะท้อนการปฏิบัติงาน วางแผนการสอน และปรับปรุงวิธีการสอน

4. การตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น (Enhanced Decision-Making) AI ช่วยครูในการตัดสินใจอย่างรอบคอบขึ้น โดยการระบุรูปแบบ (Patterns) ในผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่อาจไม่สามารถสังเกตเห็นได้ทันที

5. ความเชื่อมั่นและการยอมรับ (Trust and Adoption) ความสำเร็จในการบูรณาการ AI เข้าสู่ระบบการศึกษาขึ้นอยู่กับ การสร้างความเชื่อมั่นระหว่างครูและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ

6. การใช้ AI ในชีวิตประจำวัน (Everyday AI Use) ครูจำนวนมากคุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยี AI ในชีวิตประจำวัน เช่น ผู้ช่วยเสียง (Voice Assistants) และเครื่องมือแก้ไขไวยากรณ์ (Grammar Correction Tools)

**กิจกรรม**

01 STEP ไปรดทบทวนสาระสำคัญการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในการเรียนการสอน

02 STEP ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

03 STEP ไปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด" หรือ "คลิก" ดูได้จาก <https://tech.ed.gov/ai-future-of-teaching-and-learning/>

SCAN ME

Cardona, Rodríguez and Ishmael (2023)

Poth (2023) ได้กล่าวว่า การพัฒนางานของครูด้วยปัญญาประดิษฐ์ (AI) และ AI มีศักยภาพในการช่วยพัฒนางานของครูในหลายแง่มุม โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล (Personalized Learning) AI ช่วยให้ครูสามารถมอบประสบการณ์การเรียนรู้ที่ปรับให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละคนได้

2. การเพิ่มประสิทธิภาพและความคล่องตัว (Productivity and Efficiency) AI ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในงานของครู โดยเฉพาะในงานธุรการ เช่น การสื่อสารกับนักเรียนและผู้ปกครอง การตรวจให้คะแนน การประเมินผล และการให้ข้อเสนอแนะ

3. การสร้างและสนับสนุนเนื้อหาการเรียนการสอน (Creating and Supplementing Content) แพลตฟอร์มที่ขับเคลื่อนด้วย AI ช่วยให้ครูสามารถสร้างสื่อการศึกษาหลากหลายประเภทได้อย่างง่ายดาย โดยเฉพาะ AI แบบสร้างสรรค์ (Generative AI)

**กิจกรรม**

**01 STEP** ไปรดทบทวนสาระสำคัญของปัญหา ประดิษฐ์ไปใช้ในการเรียนการสอน

**02 STEP** ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

**03 STEP** โปรด “สแกนคิวอาร์โค้ด” หรือ “คลิก” ดูได้จาก <https://www.edutopia.org/article/7-ai-tools-that-help-teachers-work-more-efficiently/>

**SCAN ME**

Poth (2023)

E School News (2024) ได้ความเห็นว่าเป็นว่า บทบาทของปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการศึกษา ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการศึกษาเป็นการเปลี่ยนแปลงที่ลึกซึ้งในการสอนและการเรียนรู้

- AI มีบทบาทสำคัญในการสอนและการเรียนรู้ โดยช่วยสร้างสื่อแบบโต้ตอบ เช่น การจำลองสถานการณ์ ห้องปฏิบัติการเสมือน และเกมการศึกษา ทำให้การเรียนรู้ที่น่าสนใจและเหนือกว่าวิธีดั้งเดิม
- AI สนับสนุนการเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล โดยวิเคราะห์ข้อมูลนักเรียนและปรับเนื้อหาให้ตรงกับรูปแบบ ความชอบ และความสามารถของแต่ละคน
- AI ส่งเสริมสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ร่วมมือ ผ่านเครื่องมืออย่างผู้ช่วยเสมือนและแชทบอท ที่ช่วยกระตุ้นการสื่อสาร การอภิปราย และการทำงานเป็นทีม
- AI มีส่วนสำคัญในด้านการประเมินผลที่ปรับตัวได้ สามารถวัดทั้งความรู้ข้อเท็จจริงและทักษะการคิดเชิงวิจารณ์ เพื่อการเรียนรู้เชิงลึกและรอบด้าน
- ครูสามารถใช้ AI เป็นผู้ช่วย เช่น ทิวเตอร์เสมือน ที่ให้การสนับสนุนและข้อเสนอแนะได้แบบเรียลไทม์ เพิ่มคุณค่าของการเรียนรู้
- AI ยังช่วยลดภาระงานธุรการ เช่น การตรวจคะแนนและบันทึกการเข้าเรียน ทำให้ครูมีเวลาในการโฟกัสกับการสอนมากขึ้น
- AI ช่วยครูวิเคราะห์ข้อมูลการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อปรับปรุงการตัดสินใจและการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ

# กิจกรรม

01 STEP โปรดทบทวนสาระสำคัญของปัญหา ประดิษฐ์ไปใช้ในการเรียนการสอน

02 STEP ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

03 STEP โปรด “สแกนคิวอาร์โค้ด” หรือ “คลิก” ดูได้จาก <https://www.eschoolnews.com/digital-learning/2024/02/05/what-is-the-role-of-artificial-intelligence-in-teaching-and-learning/>

SCAN ME

E School News (2024)

Fitria (2021) โดยได้กล่าวว่า ปัญญาประดิษฐ์ (AI) มีศักยภาพในการเปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์ทางการศึกษาโดยการยกระดับกระบวนการสอนและการเรียนรู้ในหลาย ๆ ด้าน โดยมีลักษณะการใช้งานสำคัญของ AI ในการศึกษา ดังต่อไปนี้

- การเรียนรู้ที่ปรับให้เหมาะสม (Personalized Learning) AI วิเคราะห์ข้อมูลนักเรียนเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เฉพาะบุคคล ช่วยครูพัฒนาแผนการศึกษาให้ตรงจุดแข็งและจุดอ่อน ทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพและน่าสนใจ
- ผู้ให้คำปรึกษาเสมือน (Virtual Mentors) แพลตฟอร์ม AI ทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำปรึกษาเสมือน ติดตามความคืบหน้าและให้ข้อเสนอแนะ เสริมการเรียนรู้นอกห้องเรียน
- การประเมินผลอัตโนมัติ (Automated Assessments) AI ช่วยประเมินและให้คะแนนอัตโนมัติ ลดภาระงานครูและให้ข้อเสนอแนะแก่นักเรียนได้รวดเร็ว
- เนื้อหาสมาร์ท (Smart Content) AI คัดเลือกและจัดระเบียบสื่อการเรียน ทำให้เข้าถึงทรัพยากรได้ง่าย เช่น หอสมุดดิจิทัลที่มีโครงสร้างชัดเจน
- ผู้ช่วยเสียง (Voice Assistants) เครื่องมือเช่น Google Assistant และ Siri ช่วยนักเรียนค้นหาสื่อและตอบคำถามด้วยเสียง เพิ่มความโต้ตอบในการเรียนรู้
- ระบบติวเตอร์อัจฉริยะ (Intelligent Tutoring Systems, ITS) ระบบปรับตามความเร็วและรูปแบบการเรียนรู้ของนักเรียน ช่วยระบุจุดที่มีปัญหาและปรับการสอนให้เหมาะสม
- เกมการศึกษา (Educational Games) AI ในเกมการศึกษาทำให้การเรียนรู้สนุกและมีส่วนร่วม พัฒนาทักษะความจำ การมุ่งเน้น และการแก้ปัญหา

– โอกาสการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น (Flexible Learning Opportunities) AI ทำให้เรียนได้ทุกที่ทุกเวลา ตามความเร็วของนักเรียน พร้อมเข้าถึงทรัพยากรและครูทั่วโลก

**กิจกรรม**

**01 STEP** โปรดทบทวนสาระสำคัญการแก้ปัญหา ประดิษฐ์ไปใช้ในการเรียนการสอน

**02 STEP** [READ MORE](#) ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

**03 STEP** โปรด “สแกนคิวอาร์โค้ด” หรือ “คลิก” ดูได้จาก [https://www.researchgate.net/publication/357447234\\_Artificial\\_Intelligence\\_AI\\_In\\_Education\\_Using\\_AI\\_Tools\\_for\\_Teaching\\_and\\_Learning\\_Process](https://www.researchgate.net/publication/357447234_Artificial_Intelligence_AI_In_Education_Using_AI_Tools_for_Teaching_and_Learning_Process)

**SCAN ME**

Fitria (2021)

Raghav (2023) ได้กล่าวว่า ปัญญาประดิษฐ์ (AI) กำลังเปลี่ยนแปลงทัศนียภาพของการศึกษาโดยการพัฒนากระบวนการสอนและการเรียนรู้ในหลากหลายด้าน คือลักษณะการประยุกต์ใช้งานบางประการของ AI มีดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้ที่ปรับให้เหมาะสมกับแต่ละบุคคล (Personalized Learning) AI สามารถปรับประสบการณ์การเรียนรู้ให้ตรงกับความต้องการของนักเรียนแต่ละคน โดยการวิเคราะห์ข้อมูลผลการเรียนของนักเรียน
2. การให้คะแนนและข้อเสนอแนะอัตโนมัติ (Automated Grading and Feedback) AI สามารถช่วยครูในการอัตโนมัติการให้คะแนนงานและการสอบ
3. การมีส่วนร่วมที่เพิ่มขึ้น (Enhanced Engagement) เครื่องมือ AI เช่น แชทบอท สามารถทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีการโต้ตอบ
4. ข้อมูลเชิงลึกที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล (Data-Driven Insights) ผู้สอนสามารถใช้ประโยชน์จาก AI ในการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนมากเกี่ยวกับผลการเรียนและการมีส่วนร่วมของนักเรียน
5. การสนับสนุนครู (Support for Teachers) AI สามารถช่วยครูในการเตรียมบทเรียนและการจัดการทรัพยากร โดยการอัตโนมัติหน้าที่งานด้านการบริหาร ครูสามารถมุ่งเน้นไปที่การสอนและการมีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนมากขึ้น

6. AI ในงานวิจัย (AI in Research) เครื่องมือ AI ยังสามารถนำมาใช้ในกระบวนการวิจัย ช่วยให้ผู้สอนและนักเรียนสามารถดำเนินการวิจัยได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผลมากขึ้น

7. ข้อพิจารณาทางจริยธรรม (Ethical Considerations) แม้ว่า AI จะมีประโยชน์มากมาย แต่ก็จำเป็นต้องใช้ด้วยการพิจารณาด้านจริยธรรม เรื่องต่าง ๆ เช่น ความเป็นส่วนตัวของข้อมูล อคติในอัลกอริธึม AI และความโปร่งใส เหมาะสม การเพิ่มการมีส่วนร่วม และการสนับสนุนครู นอกจากนี้ สามารถกล่าวต่อไปว่า เส้นทางการเรียนรู้ที่ปรับให้เหมาะสมกับแต่ละบุคคล (Personalized learning pathways) ดังนี้

1. ประสบการณ์การเรียนรู้ที่ปรับให้เหมาะสม (Tailored Learning Experiences) เส้นทางการเรียนรู้ที่ปรับให้เหมาะสมช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมกับเนื้อหาที่ตรงกับความสนใจ

2. แรงจูงใจที่เพิ่มขึ้น (Increased Motivation) เมื่อผู้เรียนเห็นว่า ความต้องการเฉพาะซึ่งกำลังได้รับการตอบสนอง ความมุ่งมั่นในการเรียนรู้จะเพิ่มขึ้น

3. ข้อเสนอแนะทันที (Real-Time Feedback) ระบบ AI สามารถให้ข้อเสนอแนะทันทีเกี่ยวกับผลการเรียนของนักเรียน ช่วยให้นักเรียนเข้าใจจุดแข็งและพื้นที่ที่ต้องการพัฒนา

4. สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ปรับตัว (Adaptive Learning Environments) AI สามารถปรับความยากของงานตามผลการเรียนของนักเรียน เพื่อให้มั่นใจว่านักเรียนไม่เบื่อกับเนื้อหาที่ง่ายเกินไปหรือสับสนกับเนื้อหาที่ท้าทายเกินไป

5. ระบบสนับสนุนที่พัฒนา (Enhanced Support Systems) เส้นทางการเรียนรู้ที่ปรับให้เหมาะสมมักจะรวมถึงระบบการสอนอัจฉริยะ (Intelligent tutoring systems) ที่ให้การสนับสนุนเพิ่มเติมเมื่อจำเป็น

6. ชุมชนและการทำงานร่วมกัน (Community and Collaboration) AI สามารถช่วยเชื่อมโยงนักเรียนที่มีเส้นทางการเรียนรู้ที่คล้ายกัน สร้างความรู้สึกเป็นชุมชน การเรียนรู้ร่วมกันสามารถเพิ่มการมีส่วนร่วมและการคงอยู่ได้

7. ข้อมูลเชิงลึกที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูลสำหรับครู (Data-Driven Insights for Educators) ผู้สอนสามารถใช้ข้อมูลจากเส้นทางการเรียนรู้ที่ปรับให้เหมาะสมเพื่อระบุแนวโน้มในการมีส่วนร่วมและการคงอยู่ของนักเรียน



# กิจกรรม

- 

**01**  
STEP

ไปรตทบทบวบสารล่ำด้ญการนำปัญญา  
ประดษฐ์ไปใช้ใ้การเรียงการสอห
- 

**02**  
STEP

ด้กษาจากด้งฉบับภษาอังกฤช
- 

**03**  
STEP

ไปรต “สแกทควอร์ด้ด” หรือ “คลิก” ด้ได้จาก  
<https://inspirajournals.com/Book/view/64>



SCAN ME

Raghav (2023)

**WHAT'S**  
**NEXT?**



จากทัศนะของแหล่งอ้างอิงที่นำมากล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน (Using AI in Teaching and Learning) หมายถึง การนำ AI มาใช้ในระบบการศึกษาช่วยปรับปรุงประสิทธิภาพการเรียนการสอน รองรับการเรียนรู้เฉพาะบุคคล ลดภาระงานของครู และส่งเสริมการทำงานร่วมกันของนักเรียน อีกทั้งยังช่วยสนับสนุนนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษและเปิดโอกาสให้เรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ซึ่งปัญญาประดิษฐ์มีการนำมาใช้ในการศึกษา (Using AI for Education) ได้แก่

1. การเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning) AI ปรับเนื้อหาและรูปแบบการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละคนและสนับสนุนการเรียนรู้ตามความเร็วและความต้องการเฉพาะบุคคล
2. การสนับสนุนครู (Support for Teachers) AI สามารถช่วยครูในการเตรียมบทเรียนและการจัดการทรัพยากร โดยการอัตโนมัติหน้าที่งานด้านการบริหาร สร้างโจทย์และตรวจคะแนนอัตโนมัติและลดเวลาการทำงานของครู และเพิ่มความโปร่งใสในการประเมินครูสามารถมุ่งเน้นไปที่การสอนและการมีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนมากขึ้น
3. เครื่องมือการเรียนรู้แบบโต้ตอบ (Interactive Learning Tools) แชนบอตและผู้ช่วยเสมือนช่วยตอบคำถามและให้คำแนะนำและสร้างสถานการณ์สมมติหรือกรณีศึกษาเชิงโต้ตอบ
4. การส่งเสริมความร่วมมือ (Facilitating Collaboration) เชื่อมโยงนักเรียนที่มีเป้าหมายหรือปัญหาคล้ายกันและสนับสนุนการทำงานเป็นทีมในสภาพแวดล้อมดิจิทัล
5. การลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา (Addressing Educational Inequalities) สร้างเนื้อหาในหลากหลายภาษาเพื่อลดอุปสรรคด้านภาษาและเพิ่มโอกาสการเรียนรู้ให้เข้าถึงได้
6. การสนับสนุนนักเรียนหลากหลายกลุ่ม (Support for Diverse Learners) AI ช่วยตอบสนองความต้องการเฉพาะของกลุ่มนักเรียน เช่น นักเรียนที่มีความต้องการพิเศษและสนับสนุนการเรียนรู้สำหรับนักเรียนหลายภาษา
7. การเรียนรู้แบบโต้ตอบและเสมือนจริง (Interactive and Virtual Learning) ใช้เกมและการจำลองสถานการณ์เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและทำให้การเรียนรู้มีชีวิตชีวาและสนุกสนาน

8. โอกาสการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น (Flexible Learning Opportunities) AI ช่วยเพิ่มความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ โดยทำให้การศึกษาเกิดขึ้นได้ทุกที่ ทุกเวลา นักเรียนสามารถเรียนรู้ตามความเร็วของตนเองและเข้าถึงทรัพยากรหรือครูจากทั่วโลกและช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ ส่งผลให้การเรียนรู้มีความหลากหลายและเข้าถึงได้ง่าย

9. ข้อพิจารณาทางจริยธรรม (Ethical Considerations) ส่งเสริมความโปร่งใส ลดอคติของ AI และสร้างความไว้วางใจในระบบ แก้ปัญหาด้านจริยธรรม เช่น ความเป็นส่วนตัวของข้อมูล

จากสรุปการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ดังกล่าวข้างต้น โปรดแสดงเป็นผังความคิด (Mind Map) ที่เชื่อมโยงกันให้เห็นเป็นลักษณะของปัญญาประดิษฐ์ที่ง่ายต่อการทำความเข้าใจ





# เอกสารอ้างอิง

## References



Module 4

หน่วยการเรียนรู้ 4 การนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน

- Antony, J. I. P.J. & Khalid, P.Z.M. (2024). Integrating Artificial Intelligence (AI) in teaching and learning. *International Journal for Multidisciplinary Research*, 6(2), 1-9. <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2024.v06i02.14064>
- Cano, C.A.G. & Troya, A.L.C. (2023). Artificial intelligence applied to teaching and learning processes. *LatIA*, 1(2), 1-8. <https://www.doi.org/10.62486/latia20232>
- Cardona, M.A., Rodríguez, R.J. & Ishmael, K. (2023). *Artificial intelligence and future of teaching and learning: Insights and recommendations*. Retrieved September 7, 2024, from <https://tech.ed.gov/ai-future-of-teaching-and-learning/>
- E School News. (2024, February 5). *What is the role of artificial intelligence in teaching and learning?* Retrieved September 7, 2024, from <https://www.eschoolnews.com/digital-learning/2024/02/05/what-is-the-role-of-artificial-intelligence-in-teaching-and-learning/>
- Eunkyung, H. (2024). AI-based Edutech for adaptive teaching and learning. *IntechOpen*. <https://www.intechopen.com/chapters/1178386>
- Fitria, T.N. (2021). Artificial Intelligence (AI) in education: Using AI tools for teaching and learning process. *Proceeding Seminar Nasional & Call for Papers*. Conference Paper. Retrieved September 7, 2024, from [https://www.researchgate.net/publication/357447234\\_Artificial\\_Intelligence\\_AI\\_In\\_Education\\_Using\\_AI\\_Tools\\_for\\_Teaching\\_and\\_Learning\\_Process](https://www.researchgate.net/publication/357447234_Artificial_Intelligence_AI_In_Education_Using_AI_Tools_for_Teaching_and_Learning_Process)
- Poth, R.D. (2023, October 20). *Seven AI tools that help teachers work more efficiently*. Retrieved September 7, 2024, from <https://www.edutopia.org/article/7-ai-tools-that-help-teachers-work-more-efficiently/>

Raghav, P.K. (2023). *Role of AI in teaching, learning & research in higher education*.

*inspire publications*. Retrieved September 8, 2024, from

<https://inspirajournals.com/Book/view/64>

The Teaching & Learning Center. (2024, June 20). *What is AI?* Retrieved September 7,

2024, from [https://tlc.ucsc.edu/resources/artificial-intelligence-in-](https://tlc.ucsc.edu/resources/artificial-intelligence-in-teachinglearning/)

[teachinglearning/](https://tlc.ucsc.edu/resources/artificial-intelligence-in-teachinglearning/)



### คำชี้แจง

รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ มุ่งพัฒนาลำดับทักษะการคิดตาม Bloom's Taxonomy 6 ระดับ คือ ทักษะการคิดระดับความรู้ (Knowledge) ความเข้าใจ (Understanding) การประยุกต์ (Applying) การวิเคราะห์ (Analysing) การประเมิน (Evaluating) และการสังเคราะห์ หรือการสร้างสรรค์ (Synthesising/Creating) นอกจากนี้ ได้คำนึงถึงทฤษฎีการเรียนรู้ของ Pavlov หรือที่เรียกว่า Classical Conditioning หรือการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่อธิบายว่าสิ่งมีชีวิตสามารถเรียนรู้ที่จะเชื่อมโยงสิ่งเร้าสองสิ่งเข้าด้วยกัน และตอบสนองต่อสิ่งเร้าแรก เหมือนกับสิ่งเร้าที่สอง รวมทั้งคำนึงถึงทฤษฎีการเรียนรู้ของ Skinner หรือที่เรียกว่าทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning) เน้นว่าพฤติกรรมของมนุษย์ถูกกำหนดโดยผลลัพธ์ที่ตามมา การเสริมแรง (Reinforcement) ไม่ว่าจะเป็นเชิงบวก (ให้รางวัล) หรือเชิงลบ (ลดสิ่งที่ไม่ชอบ) จะเพิ่มโอกาสที่พฤติกรรมนั้นจะเกิดขึ้นอีก ในขณะที่การลงโทษ (Punishment) จะลดโอกาสในการเกิดพฤติกรรมนั้น ๆ จากรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ดังกล่าว กิจกรรมเสริมแรงในหน่วยการเรียนรู้ประกอบด้วย

- โปรดศึกษาข้อดีและข้อเสียของแต่ละทักษะ
- โปรดทบทวนความเข้าใจจากคำถามท้ายเนื้อหาของแต่ละทักษะ
- ศึกษาต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์ที่นำเสนอไว้ท้ายเนื้อหาของแต่ละทักษะ
- วิเคราะห์บทสรุปของข้อดีและข้อเสีย
- แสดงองค์ประกอบหรือตัวบ่งชี้ที่สำคัญของข้อดีและข้อเสีย



Vernersson (2024) ได้ให้ทัศนะว่า ข้อดีของปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการศึกษา ดังต่อไปนี้

### ข้อดี AI ในการศึกษา

1. การเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning) AI ปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับความต้องการ จุดแข็ง และจังหวะการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละคน
2. ประสบการณ์การเรียนรู้สมจริง (Immersive Learning) ใช้ VR/AR และการจำลองสถานการณ์ ทำให้เข้าใจเรื่องซับซ้อนได้ดียิ่งขึ้น
3. เพิ่มการมีส่วนร่วมและแรงจูงใจ (Engagement & Motivation) เกมการเรียนรู้ (Gamification) และการโต้ตอบทำให้เรียนสนุกขึ้น
4. คุ่มค่าต้นทุน (Cost-Effective) AI ช่วยจัดการงานอัตโนมัติ เช่น การตรวจเกรดและจัดตาราง
5. ระบบสอนอัจฉริยะ (Intelligent Tutoring) ให้คำแนะนำและประเมินผลแบบเรียลไทม์
6. การประเมินและปรับปรุงต่อเนื่อง (Continuous Improvement) วิเคราะห์ผลการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการสอน
7. ยกระดับคุณภาพการศึกษา (Quality Improvement) ช่วยยกระดับมาตรฐานและคุณภาพการเรียนการสอนโดยรวม

### ข้อเสีย AI ในการศึกษา

1. ความเป็นส่วนตัวของข้อมูล (Privacy) การเก็บข้อมูลจำนวนมากอาจกระทบต่อความปลอดภัย
2. การพึ่งพาเทคโนโลยี (Over-dependence) หากระบบล้มเหลวหรือถูกโจมตี อาจกระทบการเรียนการสอน
3. ขาดความเป็นมนุษย์ (Dehumanized Learning) AI ไม่สามารถแทนความเห็นอกเห็นใจของครูได้
4. ความเสี่ยงต่อการโกง (Cheating): นักเรียนอาจใช้ AI เพื่อเลี่ยงการเรียนจริง
5. การทดแทนครู (Teacher Job Displacement) ครูบางบทบาทอาจถูกลดความสำคัญ
6. ต้นทุนสูง (High Implementation Cost) โรงเรียนหรือครูอาจไม่มีงบประมาณเพียงพอในการใช้ AI
7. บทบาทของครูยังจำเป็น (Human Intervention) AI จะมีศักยภาพสูง แต่ครูก็ยังมีบทบาทสำคัญในการดูแลและเสริมคุณภาพการเรียนรู้



5. การปรับการเรียนรู้ (Personalization) AI สามารถปรับปรุงประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียนโดยวิเคราะห์ข้อมูลผลการเรียนและกำหนดวิธีที่ดีที่สุดในการช่วยเหลือนักเรียนที่ต้องการการสนับสนุนเพิ่มเติม

#### ข้อเสีย 5 ประการของ AI ในการศึกษา (Five Cons of AI in Education)

1. อคติ (Bias) AI เป็นผลลัพธ์ของข้อมูลที่ใช้ฝึก หากข้อมูลมีอคติ AI ก็จะสะท้อนอคตินั้น เช่น การให้คำตอบที่ตอกย้ำความไม่เท่าเทียมทางสังคม หรือการประเมินผลที่อาจไม่ยุติธรรมต่อเชื้อชาติหรือเพศ

2. ข้อผิดพลาด (Errors) AI อาจให้ข้อมูลผิดพลาด ล้าสมัย หรือเผยแพร่ข้อมูลที่ผิด นักเรียนและครูไม่ควรสมมติว่าข้อมูลจาก AI ถูกต้องเสมอ

3. การโกง (Cheating) นักเรียนสามารถใช้ AI เช่น ChatGPT เพื่อเขียนเรียงความหรือทำการบ้าน และแม้จะมี AI ที่ตรวจจับงานเขียนจาก AI ได้ แต่บางครั้งก็อาจระบุผลงานต้นฉบับผิดพลาดว่าเป็นการลอกเลียน

4. ความโดดเดี่ยว (Isolation) การที่นักเรียนโต้ตอบกับซอฟต์แวร์มากกว่าครูอาจทำให้รู้สึกโดดเดี่ยว ขาดแรงจูงใจ และส่งผลต่อการเรียนรู้ ซึ่งอาจเพิ่มอัตราการออกกลางคัน

5. งาน (Jobs) แม้ AI จะเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่ทรงพลัง แต่บางครูกังวลว่า AI อาจเข้ามาแทนที่บทบาทของ AI

**NEXT STEP**

**กิจกรรม**

**01 STEP** โปรดทบทวนสาระสำคัญของข้อดีและข้อเสียของปัญญาประดิษฐ์ในการศึกษา

**02 STEP** ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

**03 STEP** โปรด “สแกนคิวอาร์โค้ด” หรือ “คลิก” ดูได้จาก <https://www.waldenu.edu/programs/education/resource/five-pros-and-cons-of-ai-in-the-education-sector>

**SCAN ME**

Walden University (2024)

Clugston (2024) ได้กล่าวว่า “AI ในการศึกษาสามารถส่งเสริมวิธีการสอนที่สร้างสรรค์และสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบโต้ตอบ” เมื่อ AI พัฒนาขึ้นเรื่อย ๆ ศักยภาพในการเปลี่ยนแปลงการศึกษาให้มีความเข้าถึงได้มากขึ้น กล่าวได้ดังต่อไปนี้

**ข้อดีของปัญญาประดิษฐ์ในด้านการศึกษา (The Advantages of Artificial Intelligence in Education)**

1. การเรียนรู้ที่ปรับให้เหมาะสมกับแต่ละบุคคล (Personalized Learning) AI ช่วยให้การเรียนรู้มีความเฉพาะตัวมากขึ้น โดยปรับเนื้อหาการศึกษาให้เหมาะสมกับความต้องการของนักเรียนแต่ละคน ผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้แบบปรับตัว (Adaptive Learning)

2. ประสบการณ์ การเรียนรู้ที่สมจริง (Immersive Learning Experiences) ปัญญาประดิษฐ์สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สมจริงและมีส่วนร่วมได้มากกว่าวิธีการแบบดั้งเดิม เช่น การใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual Reality - VR) และเทคโนโลยีเสริมจริง (Augmented Reality - AR)

3. การเพิ่มการมีส่วนร่วมและแรงจูงใจของนักเรียน (Improved Student Engagement and Motivation) AI ช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมและแรงจูงใจของนักเรียน โดยทำให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจและเป็นส่วนตัว แพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบเกม (Gamified Learning Platforms) ที่

4. การเรียนรู้ที่มีต้นทุนคุ้มค่า (Cost-Effective Learning) AI ช่วยลดต้นทุนในด้านการศึกษาโดยอัตโนมัติ เช่น การตรวจเกรด การจัดการตารางเรียน และการจัดการข้อมูลนักเรียน

5. การเรียนรู้แบบบูรณาการและระบบการสอนที่ชาญฉลาด (Integrated Learning and Intelligent Tutoring System) ระบบสอนที่ขับเคลื่อนด้วย AI ให้คำแนะนำและการสนับสนุนส่วนบุคคลแก่นักเรียน โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทำความเข้าใจความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของนักเรียน

6. การประเมินผลและการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง (Continuous Evaluation and Improvement in the Long Run) AI ช่วยให้เกิดการประเมินผลและการปรับปรุงอย่างต่อเนื่องโดยให้ข้อมูลเชิงลึกแบบเรียลไทม์เกี่ยวกับผลการเรียนรู้ของนักเรียน

7. การยกระดับมาตรฐานวิชาการและคุณภาพการศึกษา (Raising Academic Standards and Educational Quality) การรวม AI ในการศึกษาช่วยยกระดับมาตรฐานวิชาการและปรับปรุงคุณภาพการศึกษาโดยรวม

**ข้อเสียของปัญญาประดิษฐ์ในด้านการศึกษา (The Disadvantages of Artificial Intelligence in Education)**

1. **ข้อกังวลเกี่ยวกับความเป็นส่วนตัวของข้อมูล (Data Privacy Concerns)** AI ต้องการข้อมูลจำนวนมากเพื่อทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น ประวัติการศึกษา ข้อมูลพฤติกรรม และข้อมูลไบโอเมตริกส์

2. **การพึ่งพาเทคโนโลยีมากเกินไป (Dependence on Technology)** การพึ่งพา AI มากเกินไปอาจนำไปสู่ความเสียหายในกรณีที่เกิดปัญหาทางเทคนิคหรือการโจมตีทางไซเบอร์

3. **ขาดความเป็นมนุษย์ (Lack of Human Touch/Dehumanized Learning Experience)** AI ไม่สามารถแทนที่ความเห็นอกเห็นใจและความเข้าใจที่ครูมนุษย์มอบให้ได้

4. **ความเสี่ยงจากการโกง (Risk of Cheating)** AI อาจถูกนักเรียนใช้เพื่อหลีกเลี่ยงมาตรการด้านความซื่อสัตย์ทางวิชาการ

5. **ความเสี่ยงต่อการถูกแทนที่ของครู (Teacher Job Displacement)** การเพิ่มขึ้นของ AI ในการศึกษาส่งผลให้เกิดความกังวลว่า AI อาจเข้ามาแทนที่บทบาทของครูในบางด้าน



**กิจกรรม**

**01 STEP** โปรดทบทวนสาระสำคัญของข้อดีและข้อเสียของปัญญาประดิษฐ์ในการศึกษา

**02 STEP** ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

**03 STEP** โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด" หรือ "คลิก" ดูได้จาก <https://www.ucarwest.ca/blog/education-careers-tips/advantages-and-disadvantages-of-ai-in-education>

**SCAN ME**

Clugston (2024)

Adlawan (2024) ชี้ให้เห็นว่า AI กำลังได้รับความนิยมมากขึ้นทั้งในหมู่ครูและนักเรียน ครูใช้ AI เป็นเครื่องมือช่วยวางแผนการสอนและคำนวณคะแนน ขณะที่นักเรียนใช้ช่วยทำโครงการ การบ้าน และงานวิจัย

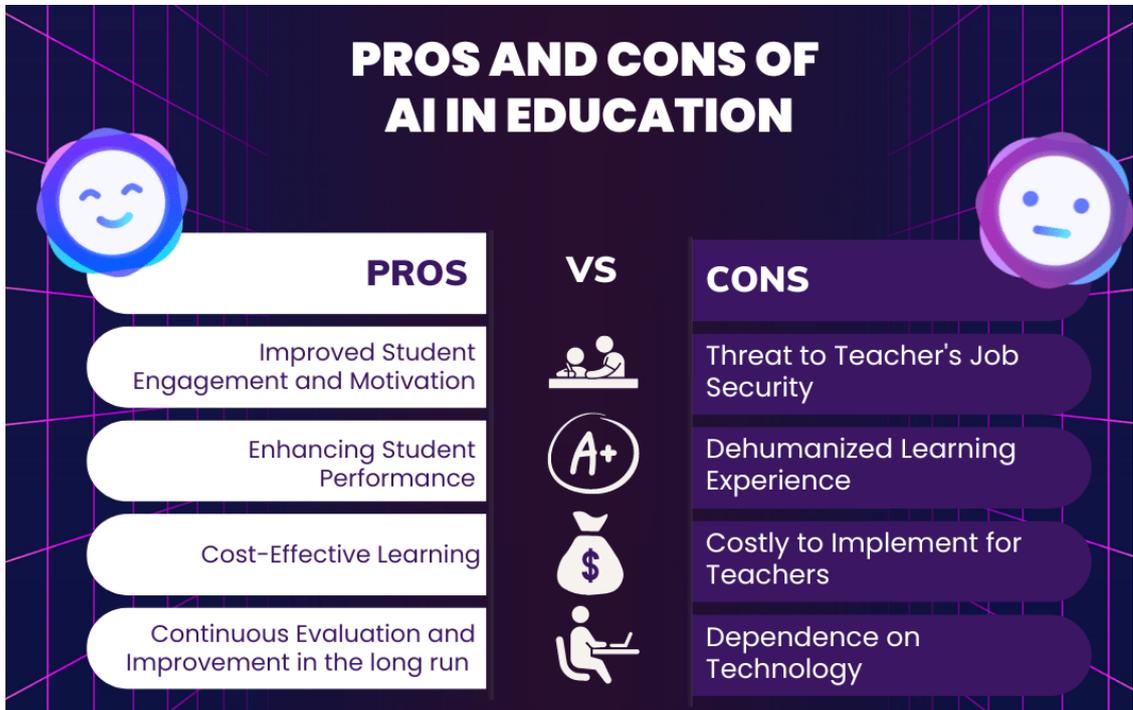
#### ข้อดีของ AI ในการศึกษา

1. เพิ่มการมีส่วนร่วมและแรงจูงใจของนักเรียน ผ่านการสอนที่โต้ตอบได้ และการเรียนรู้แบบเกม
2. เพิ่มประสิทธิภาพนักเรียน ด้วยการประเมินผลและให้ข้อเสนอแนะเฉพาะบุคคลอย่างทันที่
3. คุ่มค่าต้นทุน เพราะสามารถทำงานด้านการบริหารจัดการแทนครูและบุคลากรได้
4. ประเมินและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยใช้ข้อมูลเชิงพยากรณ์เพื่อช่วยครูปรับกลยุทธ์การสอน

#### ข้อเสียและความท้าทายของ AI

1. ภัยคุกคามต่อความมั่นคงของครู บางบทบาทอาจถูกลดความสำคัญลง
2. ประสบการณ์เรียนรู้ที่ขาดความเป็นมนุษย์ เพราะ AI ไม่สามารถแทนการสื่อสารและความเข้าใจเชิงอารมณ์ได้
3. ต้นทุนสูงในการนำมาใช้ ครูหรือโรงเรียนบางแห่งอาจไม่มีกำลังลงทุนเพียงพอ
4. การพึ่งพาเทคโนโลยีมากเกินไป อาจทำให้ละเลยการสอนแบบดั้งเดิมและทักษะคิดเชิงวิพากษ์

5. บทบาทของครูยังจำเป็น แม้ AI จะช่วยได้มาก แต่การแทรกแซงของมนุษย์ยังเป็นปัจจัยสำคัญ



ภาพที่ .....ข้อดีและข้อเสียของ AI ในการศึกษาตามทัศนะของ Adlawan (จาก <https://www.classpoint.io/blog/the-pros-and-cons-of-ai-in-education>)



**กิจกรรม**

**01 STEP** ไปรตทบทบวบสาระล่ำค้ญข้อดีและข้อดีเสียของปัญญำประตติษฐ์ใ้การศึกษา

**02 STEP** [READ MORE](#) ศึกษาจากต้หนข้บภำษำอังกฤษ

**03 STEP** [CLICK HERE!](#) ไปรต “สแกนคิวอาร์โค้ด” หรือ “คลิก” ต้ได้จาก <https://www.classpoint.io/blog/the-pros-and-cons-of-ai-in-education>

**SCAN ME**

Adlawan (2024)

E-Learning Inside (2024) เกี่ยวกับการใช้ AI ในการศึกษา ซึ่งครอบคลุมทั้ง บทบาท ข้อดี และ ข้อเสีย สรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

บทบาทของ AI ในการศึกษา AI ไม่ได้มาแทนที่การสอนแบบดั้งเดิม แต่ทำหน้าที่ เสริมและบูรณาการ โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูล, อัลกอริทึม Machine Learning, และเทคโนโลยีใหม่ ๆ เพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้ทั้งในมุมมองของ นักเรียน ครู และผู้บริหาร

#### ข้อดีของ AI ในการศึกษา

1. การเรียนรู้ที่เฉพาะตัว (Personalized Learning) AI ปรับการเรียนรู้ตามความเร็วและสไตล์ของนักเรียนแต่ละคนและลดโอกาสที่นักเรียนจะตามไม่ทัน
2. ข้อเสนอแนะทันที (Real-time Feedback) งานของนักเรียนได้รับการประเมินและคำแนะนำทันทีและแก้ไขจุดอ่อนได้รวดเร็ว
3. ประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าหลงใหล (Immersive Learning) ใช้ AR/VR และการจำลองสถานการณ์และทำให้การเรียนรู้สนุก โต้ตอบ และเข้าใจลึกซึ้งขึ้น

#### ข้อเสียของ AI ในการศึกษา

1. ปัญหาความเป็นส่วนตัวของข้อมูล (Data Privacy Concerns) การเก็บและใช้ข้อมูลนักเรียนจำนวนมากอาจเสี่ยงต่อการรั่วไหล
2. การพึ่งพาเทคโนโลยี (Dependence on Technology) หากระบบล่มหรือมีปัญหาทางเทคนิค การเรียนรู้จะหยุดชะงักและลดทักษะทางสังคมจากการโต้ตอบกับครูจริง

3. ขาดการสัมผัสจากมนุษย์ (Lack of Human Touch) AI ไม่สามารถตอบสนองต่ออารมณ์และแรงบันดาลใจได้เหมือนครู ครูยังคงมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของผู้เรียน

The infographic is titled "กิจกรรม" (Activity) and features a 3-step process:

- 01 STEP**: 01 STEP: โปรดทบทวนสาระสำคัญของข้อดีและข้อเสียของปัญญาประดิษฐ์ในการศึกษา (Please review the key benefits and drawbacks of AI in education.)
- 02 STEP**: 02 STEP: ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ (Study from the English original.)
- 03 STEP**: 03 STEP: โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด" หรือ "คลิก" ดูได้จาก <https://news.elearninginside.com/ai-in-education-the-pros-and-cons/> (Please "scan the QR code" or "click" to see from <https://news.elearninginside.com/ai-in-education-the-pros-and-cons/>)

On the right, there is a QR code with the text "SCAN ME" and "E-Learning Inside (2024)".

E-School News (2024) ให้ความเห็นว่า การใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการศึกษาเป็นการยอมรับศักยภาพของ AI ในการทำงานที่หลากหลายเหล่านี้มีศักยภาพที่จะเพิ่มประสิทธิภาพกระบวนการทางการศึกษา ปรับปรุงประสิทธิภาพของสถาบันหรือสถานศึกษาและเตรียมนักเรียนให้พร้อมสำหรับความต้องการที่เปลี่ยนแปลงไปของโลกในปัจจุบัน

#### ข้อดีของปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการศึกษา

1. เส้นทางการเรียนรู้เฉพาะตัว (Personalized learning paths) ปรับเนื้อหาและจังหวะการเรียนรู้ตามความต้องการของนักเรียน
2. การจัดการงานบริหารอย่างมีประสิทธิภาพ (Efficient administrative tasks) งานบริหาร เช่น การให้คะแนน/ตารางเรียน เป็นอัตโนมัติ ทำให้ครูมีเวลาไปกับการสอน
3. ข้อมูลเชิงลึกจากข้อมูล (Data-driven insights) วิเคราะห์ผลการเรียน ระบุจุดที่ต้องปรับปรุง และปรับกลยุทธ์สอนได้
4. เครื่องมือการสอนที่เป็นนวัตกรรม (Innovative teaching tools) เช่น VR และการจำลอง ช่วยให้การเรียนรู้เข้าใจง่ายและน่าสนใจ
5. การเข้าถึงทั่วโลก (Global accessibility) ลดข้อจำกัดทางภูมิศาสตร์ เปิดโอกาสการศึกษาอย่างเท่าเทียม

## ข้อเสียของปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการศึกษา

1. ความเป็นส่วนตัว (Privacy Concerns) เสี่ยงต่อการรั่วไหลของข้อมูลนักเรียน
2. การพึ่งพาเทคโนโลยีมากเกินไป (Dependence on Technology) อาจทำให้ทักษะการวิเคราะห์ลดลง
3. ค่าใช้จ่ายสูง (Cost of Implementation) โรงเรียนที่ทรัพยากรจำกัดอาจเข้าถึงได้ยาก
4. ความเสี่ยงจากอคติ (Potential for Bias) อัลกอริธึมอาจสร้างความไม่เท่าเทียมทางการศึกษา
5. การต่อต้านจากครูและนักเรียน (Resistance) หากขาดการอบรมและการปรับตัวที่เหมาะสม

**กิจกรรม**

01 STEP ประเด็นทบทวนสาระสำคัญข้อดีและข้อเสียของปัญญาประดิษฐ์ในการศึกษา

02 STEP ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

03 STEP ไปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด" หรือ "คลิก" ดูได้จาก <https://www.eschoolnews.com/digital-learning/2024/02/05/what-are-the-benefits-and-risks-of-artificial-intelligence-in-education/>

**SCAN ME**

E-School News (2024)

Chawla (2024) ได้กล่าวว่า อนาคตมาถึงแล้ว อย่างไม่ต้องสงสัยว่า ครูและนักเรียนต่างพบว่า ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการศึกษาเป็นที่นิยมมากขึ้นเรื่อย ๆ โดยครูเหล่านี้ใช้ AI เป็นเครื่องมือการศึกษาเพื่อช่วยในการวางแผนการสอนหรือการคำนวณคะแนนของนักเรียน นักเรียนสามารถใช้ AI ในการทำโปรเจกต์ การบ้าน และบทความวิจัยให้เสร็จได้ ประเด็นสำหรับการอภิปราย มีดังนี้

### ข้อดีของ AI ในภาคการศึกษา (Advantages of AI in the Education Sector)

1. การมีส่วนร่วมและการกระตุ้นของนักเรียนที่ดีขึ้น (Improved Student Engagement and Motivation) อัลกอริธึมของ AI ที่ให้การฝึกฝนการเรียนรู้ที่เป็นส่วนตัวหรือการตอบกลับทันที รวมถึงการสื่อสารผ่านการประมวลผลภาษาธรรมชาติของ AI

2. การเพิ่มประสิทธิภาพของนักเรียน (Enhancing Student Performance) สามารถเพิ่มประสิทธิภาพของนักเรียนโดยการให้ข้อเสนอแนะมากขึ้น ระบบที่ขับเคลื่อนด้วย AI สามารถประเมินความก้าวหน้าของนักเรียน ให้ข้อเสนอแนะที่ตรงจุด และระบุพื้นที่ที่พวกเขาต้องการปรับปรุง

3. การเรียนรู้ที่คุ้มค่าด้วยต้นทุน (Cost-Effective Learning) การใช้ AI ในการศึกษา มีศักยภาพในการลดต้นทุนการศึกษาอย่างมากจากมุมมองของสถาบันการศึกษา เนื่องจากมีงานหลายประเภทที่ทำโดยผู้บริหาร ครู และฝ่าย IT ที่สามารถทำให้เป็นอัตโนมัติด้วยความช่วยเหลือจาก AI ตัวอย่างเช่น ด้วยความช่วยเหลือจาก AI กิจกรรมประจำวัน เช่น การให้คะแนน การจัดตารางเรียน การจัดการข้อมูล และการสอน

4. การประเมินและพัฒนาอย่างต่อเนื่องในระยะยาว (Continuous Evaluation and Improvement in the Long Run) AI คือการประเมินและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เครื่องมือ EdTech ที่ใช้ AI สามารถเก็บรวบรวม วิเคราะห์ และให้ข้อมูลแก่ครูเกี่ยวกับผลการเรียนรู้และพฤติกรรมของนักเรียนได้อย่างง่ายดาย

#### ข้อเสียของ AI ในการศึกษา (Cons of Artificial Intelligence in Education)

1. ภัยคุกคามต่อความมั่นคงในงานของครู (Threat to Teacher's Job Security) ความก้าวหน้าของ AI อาจลดความจำเป็นในการใช้ครูบางตำแหน่ง เนื่องจากหลายกระบวนการทางการศึกษาสามารถทำได้แบบอัตโนมัติ แม้จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพ แต่ก็อาจส่งผลต่อความมั่นคงในอาชีพของครูและทำให้เกิดการสูญเสียงานได้

2. การขาดมนุษยธรรมในการเรียนรู้ (De-humanized Learning Experience) การใช้ AI ในการศึกษาอาจขาดความเป็นมนุษย์ เนื่องจากอัลกอริธึมไม่สามารถแทนความละเอียดอ่อนของครูได้ อาจทำให้การเรียนรู้ขาดมิติด้านอารมณ์ เสริมสร้างอคติที่มีอยู่ และไม่ตอบสนองต่อความต้องการเฉพาะของผู้เรียนแต่ละคนได้ครบถ้วน

3. ค่าใช้จ่ายในการนำ AI มาใช้สำหรับครู (Costly to Implement for Teachers) ข้อเสียอีกประการของ AI ในการศึกษาคือค่าใช้จ่ายสูง ทั้งการจัดหาเครื่องมือ การติดตั้ง และการบำรุงรักษา ซึ่งมักเกินงบประมาณของโรงเรียนและครู ทำให้การนำไปใช้จริงเป็นภาระด้านการเงินในระยะยาว

4. การพึ่งพาเทคโนโลยี (Dependence on Technology) เมื่อโรงเรียนพึ่งพา AI มากเกินไป อาจทำให้ครูและนักเรียนขาดการใช้ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหาด้วยตนเอง ส่งผลให้ความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะสำคัญลดลงในระยะยาว

**กิจกรรม**

**01 STEP** โปรดทบทวนสาระสำคัญข้อดีและข้อเสียของปัญญาประดิษฐ์ในการศึกษา

**02 STEP** ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

**03 STEP** โปรด “สแกนคิวอาร์โค้ด” หรือ “คลิก” ดูได้จาก <https://bambinos.live/blog/ai-in-education-the-advantages-and-disadvantages>

**SCAN ME**

Chawla (2024)

Senses (2024) ได้แสดงความคิดเห็นว่า ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence หรือ AI) กำลังเปลี่ยนแปลงภาคส่วนต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว และการศึกษาไม่ใช่ข้อยกเว้น AI มีศักยภาพในการปฏิวัติวิธีการสอนและการเรียนรู้ของเราแต่ก็ทำให้เกิดความกังวลบางประการเช่นกัน สรุปได้ดังนี้

## Pros and Cons of AI Education

Pros	Cons
Enhances personalized learning	Potential data privacy concerns
Automates administrative tasks	Ethical considerations
Provides valuable insights for educators	Potential for replacing human interaction
Facilitates accessibility and inclusivity	Over-reliance on technology
Supports adaptive and interactive learning	Technical challenges and implementation costs

ภาพที่ ..... ข้อดีและข้อเสียของ AI ในการศึกษาตามทัศนะของ Senses (จาก <https://medium.com/@senseselec/pros-and-cons-of-ai-in-the-education-sector-12bd4e8f886b>)

## ข้อดีของปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในภาคการศึกษา มีดังต่อไปนี้

- 1. การเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning)** AI สามารถปรับวิธีการศึกษาได้ด้วยการปรับการเรียนรู้ให้เหมาะกับนักเรียนแต่ละคน แพลตฟอร์มที่ยืดหยุ่นช่วยปรับตามสไตล์ ความเร็ว และจุดแข็งของผู้เรียน ทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพและน่าสนใจมากขึ้น
- 2. เพิ่มประสิทธิภาพ (Increased Efficiency)** AI สามารถทำให้งานด้านการบริหารและการตรวจงานเป็นอัตโนมัติ ช่วยให้ครูมีเวลาโฟกัสกับการสอนและการสนับสนุนนักเรียนได้มากขึ้น
- 3. เพิ่มการเข้าถึง (Enhanced Accessibility)** เทคโนโลยี AI สามารถลดช่องว่างด้านการเข้าถึงการศึกษา เทคโนโลยีช่วยเหลือสามารถสนับสนุนนักเรียนที่มีความพิการ ทำให้สามารถมีส่วนร่วมในกิจกรรมการศึกษาได้อย่างเต็มที่
- 4. การปรับเนื้อหาให้เหมาะสม (Improved Personalization)** AI สามารถช่วยครูปรับเนื้อหาการศึกษาให้เหมาะสมกับความต้องการและรูปแบบการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละคน
- 5. เพิ่มการมีส่วนร่วมของนักเรียน (Improved Student Engagement)** AI สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจและโต้ตอบได้ ซึ่งช่วยให้นักเรียนมีแรงจูงใจและมีสมาธิ

## ข้อเสียของปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในภาคการศึกษา

- 1. ความกังวลด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย (Privacy and Security Concerns)** การใช้ AI ในการศึกษาอาจเสี่ยงต่อปัญหาความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย เนื่องจากต้องเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลนักเรียนจำนวนมาก จึงจำเป็นต้องมีมาตรการปกป้องและใช้ข้อมูลอย่างมีจริยธรรม เพื่อคุ้มครองสิทธิและสร้างความไว้วางใจ
- 2. การขาดปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ (Lack of Human Interaction)** AI ไม่สามารถทดแทนความสัมพันธ์ทางอารมณ์และสังคมที่จำเป็นต่อการเรียนรู้และพัฒนาได้
- 3. ข้อพิจารณาทางจริยธรรม (Ethical Considerations)** อคติและความยุติธรรมเป็นประเด็นสำคัญของการใช้ AI ในการศึกษา อัลกอริธึมอาจสร้างหรือขยายความไม่เท่าเทียม ดังนั้นสถาบันควรรับผิดชอบและตรวจสอบให้ระบบมีความโปร่งใส ยุติธรรม และน่าเชื่อถือ
- 4. ความเสี่ยงต่อการสูญเสียงาน (Potential for Job Loss)** AI อาจทำให้งานบางประเภทในด้านการสอนและการบริหารกลายเป็นระบบอัตโนมัติ ซึ่งนำไปสู่การสูญเสียงานสำหรับครู
- 5. การพึ่งพาเทคโนโลยี (Dependence on Technology)** การพึ่งพา AI มากเกินไปอาจนำไปสู่ให้นักเรียนที่ขาดทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา

**กิจกรรม**

01 STEP โปรดทบทวนบทความสำคัญข้อดีและข้อเสียของปัญญาประดิษฐ์ในการศึกษา

02 STEP ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

03 STEP โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด" หรือ "คลิก" ดูได้จาก <https://medium.com/@sensesec/pros-and-cons-of-ai-in-the-education-sector-12bd4e8f886b>

**SCAN ME**

Senses (2024)

Kwapińska (2024) กล่าวว่า ข้อดีและข้อเสียของปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในภาคการศึกษา ข้อดีสำหรับนักเรียน ดังต่อไปนี้

1. การเข้าถึงที่เท่าเทียมกันสำหรับนักเรียนทุกคน (Universal Access for All Students) เครื่องมือ AI มีบทบาทสำคัญในการทำให้การศึกษาเข้าถึงได้สำหรับทุกคน โดยไม่มีข้อจำกัดทางด้านภาษา หรือข้อจำกัดทางกายภาพ เช่น ความบกพร่องทางการมองเห็นหรือการได้ยิน
2. ประสบการณ์การเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Individualized Learning Experiences) การตอบสนองความต้องการที่หลากหลายในห้องเรียนเป็นความท้าทายสำหรับครู
3. การสอนนอกห้องเรียน (Tutoring Outside the Classroom) ทิวเตอร์หรือแชทบอทที่ขับเคลื่อนด้วย AI สามารถสนับสนุนนักเรียนได้อย่างต่อเนื่อง เช่น ช่วยทำการบ้าน เตรียมสอบ
4. การเข้าถึงแบบออฟไลน์ด้วย AI บนอุปกรณ์ (Offline Access to AI Tutors with On-device AI) นักพัฒนาซอฟต์แวร์และชิปเซ็ตกำลังพัฒนา AI บนอุปกรณ์ที่มีประสิทธิภาพสูงขึ้นเรื่อย ๆ เพื่อให้นักเรียนในพื้นที่ห่างไกลที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตจำกัดสามารถใช้งานได้
5. การให้ข้อเสนอแนะทันที (Immediate Feedback) ระบบ AI สามารถวิเคราะห์คำตอบของนักเรียนได้แบบเรียลไทม์ ให้คำแนะนำและการเสริมแรงทันที เช่น การแก้สมการคณิตศาสตร์ การประเมินเรียงความ หรือการตรวจสอบความเข้าใจในแนวคิดที่ซับซ้อน

## ข้อดีสำหรับครู

- 1. การทำงานด้านบริหารอัตโนมัติ (Automated Admin Tasks with AI Tools)** AI ช่วยลดภาระงานด้านการบริหาร เช่น การจัดตาราง การประเมินผล และการจัดการข้อมูล ช่วยให้ครูสามารถมุ่งเน้นไปที่การสอนและพัฒนาผู้เรียนได้มากขึ้น
- 2. การตรวจงาน (Grading)** ระบบ AI สามารถตรวจงานได้อย่างรวดเร็วและแม่นยำ อีกทั้งยังให้คำแนะนำเกี่ยวกับการปรับปรุงช่องว่างในการเรียนรู้
- 3. การสนับสนุนการเตรียมบทเรียน (Support for Lesson Preparation)** AI มีเครื่องมือและทรัพยากรมากมายที่ช่วยให้ครูวางแผนบทเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การวิเคราะห์เนื้อหา สร้างแผนการสอนเฉพาะบุคคล
- 4. การให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับคุณภาพหลักสูตร (Feedback on Course Quality)** AI ช่วยวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการสอน เช่น ระดับการมีส่วนร่วมและผลการเรียนรู้ เพื่อช่วยปรับปรุงการออกแบบและการสอนหลักสูตร

## ข้อเสีย

- 1. ความกังวลเรื่องข้อมูลส่วนบุคคล (Data Privacy Concerns)** ระบบ AI ที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูลนักเรียนจำนวนมากอาจเสี่ยงต่อการละเมิดข้อมูลหรือการใช้ข้อมูลในทางที่ผิด ซึ่งก่อให้เกิดปัญหาทางจริยธรรมและกฎหมาย
- 2. การขาดปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ (Lack of Human Interaction)** แม้ว่า AI จะช่วยในการปรับแต่งการเรียนรู้ แต่ไม่สามารถแทนที่การเชื่อมโยงทางอารมณ์และสังคมที่จำเป็นต่อการพัฒนาของนักเรียนได้
- 3. ข้อกังวลทางจริยธรรม (Ethical Considerations)** ระบบ AI อาจสะท้อนอคติที่มีอยู่ในข้อมูล ทำให้เกิดความไม่เท่าเทียมกันในระบบการศึกษา
- 4. ความเสี่ยงต่อความไม่เท่าเทียมกันทางการศึกษา (Exacerbation of Educational Inequalities)** เครื่องมือ AI คุณภาพสูงอาจไม่สามารถเข้าถึงได้สำหรับนักเรียนทุกคนหรือทุกโรงเรียน ซึ่งอาจขยายช่องว่างระหว่างผู้เรียนที่มีและไม่มีโอกาส

**กิจกรรม**

**01 STEP**  โปรดทบทวนสาระสำคัญของข้อดีและข้อเสียของปัญญาประดิษฐ์ในการศึกษา

**02 STEP**  ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

**03 STEP**  โปรด “สแกนคิวอาร์โค้ด” หรือ “คลิก” ดูได้จาก from <https://www.nomtek.com/blog/ai-in-education>

**SCAN ME**

Kwapińska (2024)

What's next?





จากทัศนะของแหล่งอ้างอิงที่นำมากล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า ข้อดีและข้อเสียของปัญญาประดิษฐ์ในการศึกษา (Advantages and Disadvantages of AI in Education / The Pros and Cons of AI in Education) หมายถึง AI ในการศึกษาช่วยปรับการเรียนให้เหมาะกับนักเรียนแต่ละคน เพิ่มแรงจูงใจและการมีส่วนร่วม ลดภาระงานครู และช่วยพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง แต่ก็มีข้อจำกัด เช่น ความเสี่ยงด้านความเป็นส่วนตัว การพึ่งพาเทคโนโลยีมากเกินไป ขาดมิติด้านมนุษยสัมพันธ์ ความเสี่ยงในการโกง และอาจกระทบความมั่นคงของงานครู รวมถึงอาจสร้างความไม่เท่าเทียมทางการศึกษา ซึ่งข้อดีและข้อเสียของปัญญาประดิษฐ์ในการศึกษา ได้แก่

#### ข้อดีของ AI ในการศึกษา (Advantages of AI in Education)

1. **การเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized/Individualized Learning)** AI สามารถปรับเนื้อหา ระดับความยาก จังหวะการเรียน และรูปแบบการเรียนให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละคน ทำให้การเรียนมีประสิทธิภาพและน่าสนใจมากขึ้น
2. **เพิ่มการมีส่วนร่วมและแรงจูงใจของนักเรียน (Engagement & Motivation)** การใช้เทคโนโลยีโต้ตอบ เช่น VR/AR, การจำลองสถานการณ์ และแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบเกม (Gamification) ช่วยให้การเรียนสนุกและสร้างแรงจูงใจ
3. **การให้ข้อเสนอแนะทันทีและการปรับปรุงต่อเนื่อง (Real-time Feedback & Continuous Improvement)** AI สามารถประเมินผลการเรียน วิเคราะห์ข้อมูล และให้คำแนะนำเฉพาะบุคคลแบบเรียลไทม์ ทำให้ครูสามารถปรับกลยุทธ์การสอนได้ทันที
4. **เพิ่มประสิทธิภาพและคุ้มค่าต้นทุน (Efficiency & Cost-Effectiveness)** AI สามารถทำงานด้านการบริหาร เช่น การตรวจงาน จัดตารางเรียน และจัดการข้อมูลนักเรียนอัตโนมัติ ช่วยลดภาระงานครูและลดต้นทุน
5. **ยกระดับคุณภาพการศึกษา (Quality Improvement & Academic Standards)** การใช้ AI ช่วยพัฒนามาตรฐานการเรียนการสอน ให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและเท่าเทียมมากขึ้น
6. **เพิ่มการเข้าถึงและความเสมอภาค (Accessibility & Universal Access)** AI ช่วยลดข้อจำกัดทางภูมิศาสตร์ ภาษา และความพิการ ทำให้ผู้เรียนเข้าถึงการศึกษาได้มากขึ้น

7. **สนับสนุนครูและการสอน (Teacher Support & Intelligent Tutoring)** AI เป็นเครื่องมือช่วยครูในการวางแผนบทเรียน ตรวจสอบ และให้คำแนะนำเชิงวิเคราะห์ เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ของนักเรียน

#### **ข้อเสียของ AI ในการศึกษา (Disadvantages of AI in Education)**

1. **ความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของข้อมูล (Privacy & Security Concerns)** การเก็บและใช้ข้อมูลนักเรียนจำนวนมากอาจเสี่ยงต่อการรั่วไหลหรือใช้ข้อมูลในทางที่ผิด

2. **การพึ่งพาเทคโนโลยีมากเกินไป (Dependence on Technology/Over-reliance)** หากระบบล่มหรือเกิดปัญหาทางเทคนิค นักเรียนและครูอาจขาดทักษะคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา

3. **ขาดมิติด้านมนุษยสัมพันธ์และความเป็นครู (Lack of Human Interaction/Dehumanized Learning)** AI ไม่สามารถแทนความเห็นอกเห็นใจหรือการสื่อสารเชิงอารมณ์ของครูได้ ส่งผลต่อพัฒนาการทางอารมณ์และสังคมของนักเรียน

4. **ความเสี่ยงจากการโกงและอคติ (Cheating & Bias)** นักเรียนอาจใช้ AI เพื่อหลีกเลี่ยงการเรียนจริง และ AI อาจสะท้อนอคติจากข้อมูลที่ใช้ฝึก ทำให้เกิดความไม่เท่าเทียม

5. **ความเสี่ยงต่อความมั่นคงของครู (Teacher Job Displacement)** การทำงานอัตโนมัติบางส่วนอาจลดบทบาทของครูบางตำแหน่ง ส่งผลต่อความมั่นคงในอาชีพ

6. **ต้นทุนสูงในการนำมาใช้ (High Implementation Cost)** โรงเรียนหรือครูบางแห่งอาจไม่มีกำลังลงทุนเพียงพอในการนำ AI มาใช้จริง

7. **ข้อจำกัดด้านจริยธรรมและความเท่าเทียม (Ethical Considerations & Inequalities)** หากไม่ได้ควบคุมอย่างเหมาะสม อัลกอริทึมของ AI อาจสร้างหรือขยายความไม่เท่าเทียมทางการศึกษา



จากสรุปข้อดีและข้อเสียของปัญญาประดิษฐ์ในการศึกษา (Advantages and Disadvantages of AI in Education / The Pros and Cons of AI in Education) ดังกล่าวข้างต้น โปรดแสดงเป็นผังความคิด (Mind Map) ที่เชื่อมโยงกันให้เห็นเป็นลักษณะของปัญญาประดิษฐ์ที่ง่ายต่อการทำความเข้าใจ





Module 5

หน่วยการเรียนรู้ 5 ข้อดีและข้อเสียของปัญญาประดิษฐ์ในการศึกษา

- Adlawan, D. (2024, June 26). *The pros and cons of ai in education and how it will impact teachers in 2024?* Retrieved September 8, 2024, from <https://www.classpoint.io/blog/the-pros-and-cons-of-ai-in-education>
- Chawla, K. (2024, April 25). *AI in Education: The advantages and disadvantages.* Retrieved September 10, 2024, from <https://bambinos.live/blog/ai-in-education-the-advantages-and-disadvantages>
- Clugston, B. (2024, July 19). *Advantages and disadvantages of AI in education.* Retrieved September 9, 2024, from <https://www.ucanwest.ca/blog/education-careers-tips/advantages-and-disadvantages-of-ai-in-education>
- E-Learning Inside. (2024, February 8) *AI in education: The pros and cons.* Retrieved September 8, 2024, from <https://news.elearninginside.com/ai-in-education-the-pros-and-cons/>
- E-School News. (2024, February 5). *What is the role of artificial intelligence in teaching and learning?* Retrieved September 10, 2024, from <https://www.eschoolnews.com/digital-learning/2024/02/05/what-are-the-benefits-and-risks-of-artificial-intelligence-in-education/>
- Kwapińska, M. (2024, May 25). *AI in education: Benefits, challenges, and use cases.* Retrieved September 11, 2024, from <https://www.nomtek.com/blog/ai-in-education>
- Senses. (2024, Apr 9). *Pros and cons of ai in the education sector.* Retrieved September 10, 2024, from <https://medium.com/@senseselec/pros-and-cons-of-ai-in-the-education-sector-12bd4e8f886b>
- Vernersson, N. (n.d.). *Advantages and disadvantages of artificial intelligence in education.* Retrieved September 8, 2024, from

<https://www.digiexam.com/blog/advantages-and-disadvantages-of-artificial-intelligence-in-education>

Walden University. (2024). *Five pros and cons of ai in the education sector*. Retrieved September 9, 2024, from <https://www.waldenu.edu/programs/education/resource/five-pros-and-cons-of-ai-in-the-education-sector>



# Module 6

หน่วยการเรียนรู้ 6

เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สำหรับครู



## คำชี้แจง

รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ มุ่งพัฒนาลำดับทักษะการคิดตาม Bloom's Taxonomy 6 ระดับ คือ ทักษะการคิดระดับความรู้ (Knowledge) ความเข้าใจ (Understanding) การประยุกต์ (Applying) การวิเคราะห์ (Analysing) การประเมิน (Evaluating) และการสังเคราะห์ หรือการสร้างสรรค์ (Synthesising/Creating) นอกจากนี้ ได้คำนึงถึงทฤษฎีการเรียนรู้ของ Pavlov หรือที่เรียกว่า Classical Conditioning หรือการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่อธิบายว่าสิ่งมีชีวิตสามารถเรียนรู้ที่จะเชื่อมโยงสิ่งเร้าสองสิ่งเข้าด้วยกัน และตอบสนองต่อสิ่งเร้าแรก เหมือนกับสิ่งเร้าที่สอง รวมทั้งคำนึงถึงทฤษฎีการเรียนรู้ของ Skinner หรือที่เรียกว่าทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning) เน้นว่าพฤติกรรมของมนุษย์ถูกกำหนดโดยผลลัพธ์ที่ตามมา การเสริมแรง (Reinforcement) ไม่ว่าจะเป็นเชิงบวก (ให้รางวัล) หรือเชิงลบ (ลดสิ่งที่ไม่ชอบ) จะเพิ่มโอกาสที่พฤติกรรมนั้นจะเกิดขึ้นอีก ในขณะที่การลงโทษ (Punishment) จะลดโอกาสในการเกิดพฤติกรรมนั้น ๆ จากรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ดังกล่าว กิจกรรมเสริมแรงในหน่วยการเรียนรู้นี้ประกอบด้วย

- โปรดศึกษาเครื่องมือของแต่ละทักษะ
- โปรดทบทวนความเข้าใจจากคำถามท้ายเนื้อหาของแต่ละทักษะ
- ศึกษาต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์ที่นำเสนอไว้ท้ายเนื้อหาของแต่ละทักษะ
- วิเคราะห์บทสรุปของเครื่องมือ
- แสดงองค์ประกอบหรือตัวบ่งชี้ที่สำคัญของเครื่องมือ



Poth (2023) ได้กล่าวว่า ปัญญาประดิษฐ์ (AI) มีบทบาทสำคัญในการสอน AI ต่อครูและนักเรียนเป็นสิ่งสำคัญ เพราะบทบาทของครูได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างต่อเนื่อง AI ช่วยเพิ่มความคิดสร้างสรรค์และประสิทธิภาพในการทำงาน ให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการเรียนรู้ของนักเรียน และลดภาระงานที่ต้องใช้เวลามากของครู



ภาพที่ ..... 7 เครื่องมือ AI ที่ช่วยให้ครูทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้นตามทัศนะของ Poth (จาก <https://www.edutopia.org/article/7-ai-tools-that-help-teachers-work-more-efficiently/>)

**7 เครื่องมือ AI ที่ช่วยครู (7 AI Tools That Help Teachers)** เป็นเครื่องมือที่ขับเคลื่อนด้วย AI ที่ช่วยให้ครูปรับปรุงการเรียนรู้เฉพาะบุคคล ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น และประหยัดเวลาเพื่อนำไปใช้กับนักเรียนได้มากขึ้น

**1. Audio Pen** เครื่องมือ AI บนเว็บที่ใช้แปลงเสียงเป็นข้อความ ฉันทน์ใช้มันเขียนบล็อกหนังสือ อีเมล และแผนการสอนมาหลายปี เครื่องมือนี้ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพข้อความที่เราพูดออกมา และยังสามารถแก้ไขข้อความที่ได้ให้สมบูรณ์ได้

**2. Canva Magic Write** Canva มีพีเจเจอร์ AI ที่ชื่อว่า Magic Write ซึ่งสามารถช่วยสร้างแรงบันดาลใจในการเขียน ช่วยระดมความคิด และสนับสนุนการวางแผนบทเรียน ครูสามารถใช้เครื่องมือนี้เพื่อสร้างการนำเสนอหรือกราฟิกต่าง ๆ สำหรับใช้ในห้องเรียน

3. **Curipod** เว็บไซต์ที่ช่วยให้ครูสร้างบทเรียนเชิงโต้ตอบในไม่กี่นาที ครูเพียงพิมพ์หัวข้อ และระบบจะสร้างบทเรียนที่มีข้อความ รูปภาพ และกิจกรรมต่าง ๆ เช่น โพล คำถามปลายเปิด
4. **Eduaide.Ai** เครื่องมือ AI สำหรับช่วยพัฒนาบทเรียนที่มีทรัพยากรกว่า 100 แบบ ครูสามารถสร้างเนื้อหาคุณภาพสูง เช่น หลักสูตร คำถามสนทนา แผนการศึกษาเฉพาะบุคคล หรือแม้กระทั่งรายการสิ่งอำนวยความสะดวกที่เหมาะสมกับนักเรียน
5. **OpenAI** มีคู่มือ Teaching with AI สำหรับครู ซึ่งช่วยให้ครูใช้ ChatGPT ในห้องเรียน โดยมีคำแนะนำพร้อมตัวอย่างคำถาม และคำเตือนเกี่ยวกับข้อจำกัด เช่น การตรวจสอบข้อมูล
6. **Quizizz** แพลตฟอร์มสำหรับสร้างแบบทดสอบที่ช่วยออกแบบเส้นทางการเรียนรู้เฉพาะบุคคลตามคำตอบของนักเรียนและยังสามารถปรับระดับความยากของคำถาม ตรวจสอบไวยากรณ์ และออกแบบคำถามให้เหมาะสมกับสถานการณ์จริง
7. **Slidesgo** เครื่องมือที่มีเทมเพลตฟรีสำหรับ Google Slides พร้อมพีเจอร์ AI Presentation Maker ครูสามารถเลือกหัวข้อ โทนการนำเสนอ (ไม่เป็นทางการ สร้างสรรค์ หรือมืออาชีพ) และดาวน์โหลดการนำเสนอที่สร้างขึ้นในเวลาไม่กี่นาที

**กิจกรรม**

**01 STEP** โปรดทบทวนสาระสำคัญของเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สำหรับครู

**02 STEP** ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

**03 STEP** โปรด “สแกนคิวอาร์โค้ด” หรือ “คลิก” ใต้จาก <https://www.edutopia.org/article/7-ai-tools-that-help-teachers-work-more-efficiently/>

SCAN ME!

Poth (2023)

Classwork.com (2023) ได้ให้ความเห็นว่า AI สำหรับครู ตั้งแต่การปรับปรุงกระบวนการให้ข้อเสนอแนะของนักเรียนไปจนถึงการสร้างสื่อการเรียนการสอนแบบโต้ตอบ แพลตฟอร์มที่ขับเคลื่อนด้วย AI เช่น Canva, Lumen 5 และ Whimsical ได้กลายเป็นสิ่งสำคัญสำหรับครู เมื่อห้องเรียนมีการผสมผสานเครื่องมือดิจิทัลเพิ่มขึ้น เครื่องมือ AI ชื่อนี้สำหรับการสร้างเนื้อหาทางการศึกษา พร้อมเน้นคุณสมบัติและประโยชน์ของแต่ละเครื่องมือ

### 10 เครื่องมือ AI สำหรับครู (10 AI Tools for Teachers)

1. **Got Feedback** เปลี่ยนจากจินตนาการของครูให้กลายเป็นความจริงด้วยเครื่องมือนี้ ซึ่งช่วยให้กระบวนการให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเรียงความของนักเรียนง่ายขึ้น Got Feedback ช่วยปรับแต่งข้อเสนอแนะให้สอดคล้องกับเกณฑ์การให้คะแนนของครู
2. **Canva AI-Powered Tools** Canva นำเสนอเครื่องมือ Docs to Decks ที่สามารถเปลี่ยนโครงร่างที่เขียนง่าย ๆ ให้กลายเป็นสไลด์ที่สวยงามได้อย่างน่าอัศจรรย์ นอกจากนี้ Magic Design AI ยังช่วยสร้างงานนำเสนอได้จากคำสั่งเดียวที่เขียนได้ดี
3. **Lumen 5 for Video** เมื่อวิดีโอเป็นสื่อที่ทรงพลังมากกว่าสไลด์ Lumen 5 ช่วยสร้างวิดีโอคุณภาพสูงจากโครงร่างในเวลาอันสั้น
4. **Whimsical – Outline Creation Tool** ช่วยสร้างแผนผังความคิดโดยการใส่คำหรือวลี ทำให้ได้ภาพรวมของหัวข้อที่กำลังเรียน
5. **EdPuzzle’s Teacher Assist** ช่วยสร้างคำถามจากวิดีโอที่เลือกได้ในคลิกเดียว นักเรียนสามารถตอบคำถามขณะชมวิดีโอ ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมและความเข้าใจ
6. **Twee’s Video Question Generator** Twee ใช้ AI เพื่อเปลี่ยนวิดีโอ YouTube ให้เป็นจุดตรวจสอบความเข้าใจ โดยเน้นวิชาภาษาอังกฤษ วรรณกรรม และศิลปะภาษา
7. **Quizalize’s ChatGPT Integration** ช่วยสร้างเกมแบบทดสอบจากข้อความยาว 100–1,000 คำ ครูสามารถสร้างแบบทดสอบสไตล์เกมอาร์เคดที่น่าสนใจได้ในไม่กี่นาที
8. **Conker.ai’s Question Database** หากการประเมินแบบปรนัยเป็นสิ่งที่คุณใช้บ่อย เครื่องมือนี้ช่วยสร้างคำถามจากข้อความ เช่น วรรณกรรมของ Dickens
9. **Brisk Teaching** ส่วนเสริมสำหรับ Google Workspace for Education นี้ช่วยปรับแต่งหน้าเว็บใด ๆ ให้เหมาะสมกับระดับชั้นที่ต้องการ
10. **ChatPDF** ช่วยสรุปเอกสาร PDF ได้ง่าย ๆ ซึ่งเหมาะสำหรับการจัดการเอกสารจากหัวหน้าครูหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง



**กิจกรรม**

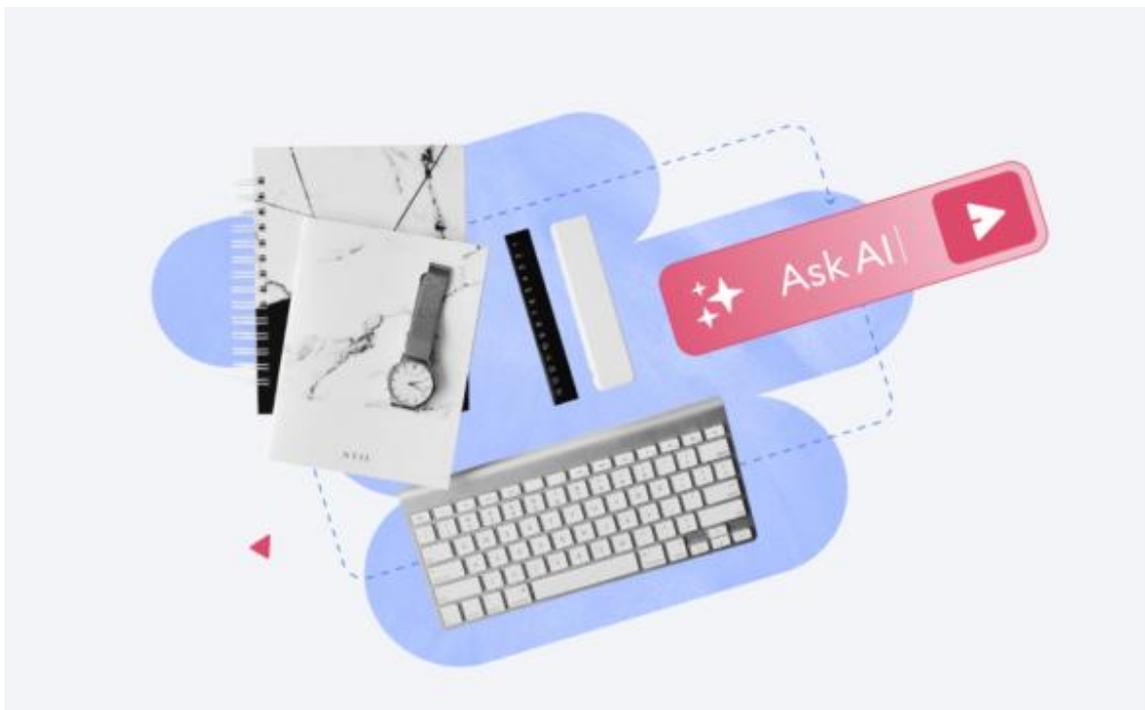
**01 STEP** โปรดทบทวนสาระสำคัญของเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สำหรับครู

**02 STEP** ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

**03 STEP** โปรด “สมมติควอร์โค้ด” หรือ “คลิก” ดูได้จาก <https://classwork.com/10-of-the-best-ai-tools-for-teachers-in-2023/>

Classwork.com (2023)

Brock (2024) กล่าวว่า AI สามารถเป็นผู้ช่วยที่ดีของครูได้ โดยการเพิ่มความโต้ตอบในกระบวนการเรียนรู้และลดภาระงานของครู



ภาพที่ ..... 10 เครื่องมือ AI ที่ดีที่สุดสำหรับครู ที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพกระบวนการเรียนรู้ตามที่เสนอของ Brock (จาก <https://www.ispringsolutions.com/blog/ai-tools-for-teachers>)

## 10 เครื่องมือ AI ที่ดีที่สุดสำหรับครู เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพกระบวนการเรียนรู้

ปัจจุบันมีเครื่องมือ AI จำนวนมากสำหรับครู อย่างไรก็ตาม การเลือกเครื่องมือที่เหมาะสมและการใช้งานอย่างถูกต้องอาจเป็นเรื่องท้าทาย ดังนั้น เราจึงได้รวบรวม 10 ตัวเลือกที่ดีที่สุดของเครื่องมือ AI สำหรับครู ดังนี้

1. **iSpring Page** ซอฟต์แวร์สร้างหลักสูตรที่ใช้ทำงานง่ายบนเว็บเบราว์เซอร์ ช่วยพัฒนาหลักสูตร บทเรียน และแบบทดสอบอย่างมีประสิทธิภาพ ด้วย AI ผู้ช่วยเสมือน iSpring AI คุณสามารถสร้างเนื้อหา E-Learning ที่น่าสนใจ พร้อมฟังก์ชันช่วยในการสร้างข้อความ แปลภาษา สรุปข้อมูล และตรวจสอบไวยากรณ์

2. **Canva Magic Write** เครื่องมือ AI ใน Magic Studio สำหรับช่วยสร้างเนื้อหาและแรงบันดาลใจ เหมาะสำหรับครูที่ต้องการไอเดียหรือโครงสร้างบทเรียน

3. **Magic School** แพลตฟอร์ม AI ที่รวมฟังก์ชันหลากหลาย เช่น การสร้างเนื้อหา การวางแผนบทเรียน และงานเอกสารต่าง ๆ ตัวช่วยที่ยอดเยี่ยมสำหรับลดเวลาการทำงาน

4. **Education Copilot** แพลตฟอร์ม AI ที่เน้นการออกแบบบทเรียนและสื่อการสอน ครูสามารถสร้างแผนการสอน รายงาน หรือบทเรียนที่ปรับให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละคน

5. **PowerPoint Speaker Coach** ตัวช่วย AI สำหรับฝึกการนำเสนอบทเรียน พร้อมฝึกแบ็คในเวลาจริงเพื่อพัฒนาทักษะการพูด

6. **Quizizz** เครื่องมือ AI สำหรับสร้างแบบทดสอบง่าย ๆ จากเอกสาร วิดีโอ หรือเว็บไซต์ และเพิ่มกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อเสริมการเรียนรู้

7. **ChatGPT** แพลตฟอร์ม AI ของ OpenAI ที่ช่วยครูวางแผนการสอน สร้างบทเรียน และเนื้อหาได้อย่างรวดเร็วพร้อมคู่มือ Teaching with AI เพื่อการใช้งานในชั้นเรียน

8. **Turnitin** โปรแกรมตรวจสอบการลอกเลียนเนื้อหา พร้อมระบบตรวจจับงานที่สร้างโดย AI เพื่อป้องกันการลอกการบ้าน

9. **Beautiful.ai** เว็บไซต์สร้างงานนำเสนอเชิงโต้ตอบ ใช้ AI ช่วยออกแบบสไลด์อย่างมืออาชีพ และสร้างงานนำเสนอจากคำแนะนำเพียงไม่กี่คำ

10. **Eduaide.ai** ผู้ช่วย AI สำหรับครูที่ทำงานหลายด้าน เช่น การสร้างแผนการสอน ทรัพยากรในชั้นเรียน และแบบประเมิน





Craiker (2024) ได้กล่าวว่า ได้กล่าวว่า เครื่องมือ AI สามารถทำให้ทุกอย่างตั้งแต่การวางแผนการสอนและการให้คะแนนไปจนถึงการวิจัยและการสร้างเนื้อหาง่ายขึ้น เครื่องมือที่ดีที่สุดจะเพิ่มฟังก์ชันใหม่ มีดังต่อไปนี้

1. **Gradescope** เครื่องมือ AI ของ Gradescope สามารถช่วยลดเวลาที่ใช้ในการตรวจการบ้านได้อย่างมาก แต่ยังสามารถปรับปรุงกระบวนการการตรวจให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยมีฟีเจอร์ AI ดังนี้
2. **Brisk Teaching** Brisk เป็นส่วนขยายของ Chrome ที่ขับเคลื่อนด้วย AI ซึ่งเพิ่มฟีเจอร์ที่มีประสิทธิภาพให้กับเครื่องมือที่ครูใช้ในการสอน เช่น บทความในอินเทอร์เน็ต Google Docs วิดีโอ YouTube และอื่น ๆ โดยใช้ฟีเจอร์ต่าง ๆ
3. **EdPuzzle** EdPuzzle ใช้ AI เพื่อช่วยครูในการสร้างบทเรียนมัลติมีเดียพร้อมการประเมินผลที่มีปฏิสัมพันธ์ ฟีเจอร์ที่ EdPuzzle ใช้ AI ได้แก่
4. **Khanmigo** Khanmigo เป็นเครื่องมือ AI จาก Khan Academy ที่ช่วยให้การติดตามวางแผน, และการสอนง่ายขึ้น โดยสามารถสร้างสรุป แผนการสอน และการประเมินผลในเวลาไม่กี่วินาที ฟีเจอร์ของ Khanmigo ที่ใช้ AI ได้แก่
5. **Quizizz** ใช้ AI ในการสร้างการประเมินผลจากเนื้อหาที่มีอยู่แล้ว โดยให้ฟีเจอร์ที่ช่วยให้ครูสามารถติดตามพัฒนาการของนักเรียนได้ง่ายขึ้นและเพิ่มการมีส่วนร่วมในห้องเรียน ฟีเจอร์ต่าง ๆ
6. **Turnitin** Turnitin ใช้ AI ในการตรวจจับการคัดลอกและการทำงานที่มีลิขสิทธิ์ โดยมีฟีเจอร์การเปรียบเทียบเอกสารที่มีความสามารถสูง

**กิจกรรม**

**01 STEP** ไปรדתทบทวนสาระสำคัญของเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สำหรับครู

**02 STEP** ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

**03 STEP** ไปรדת “สมแกทวอร์ด” หรือ “คลิก” ดูได้จาก <https://iteach.net/blog/ai-tools-for-teachers/>

SCAN ME!

Craiker (2024)

Dam (n.d.) ได้ให้ความเห็นว่า เครื่องมือ AI เพื่อช่วยประหยัดเวลาในการสร้างสื่อนำเสนอที่น่าสนใจ แผนการสอน ใบงาน แบบทดสอบและการตรวจงานให้กับนักเรียน ในบทความบล็อกนี้จะสำรวจ 10 เครื่องมือ AI ที่เหมาะสำหรับครูที่ต้องการยกระดับการสอนของตน ประหยัดเวลาและทำให้การเรียนการสอนก้าวไปอีกขั้น มีดังต่อไปนี้



ภาพที่ ..... AI สำหรับครู 10 เครื่องมือยอดนิยมเพื่อเพิ่มการมีส่วนร่วมในห้องเรียนตามทัศนะของ Dam (จาก <https://www.sendsteps.com/en/blog/top-10-ai-tools-for-teachers/>)

1. **Sendsteps.ai** - สร้างงานนำเสนอและเนื้อหา เป็นเครื่องมือ AI ที่ยอดเยี่ยมสำหรับครู เนื่องจากช่วยให้ครูสามารถกระตุ้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนได้อย่างง่ายดายและมีประสิทธิภาพในชั้นเรียนหรือการนำเสนอด้วย Sendsteps.ai ครูสามารถสร้างงานนำเสนอแบบโต้ตอบจากเอกสารหรือข้อมูลอื่น ๆ

2. **Canva** - การสร้างเนื้อหา Canva มีอินเทอร์เฟซใช้งานง่ายพร้อมแม่แบบและเครื่องมือออกแบบหลากหลาย ช่วยครูสร้างงานนำเสนอหรือสื่อการสอนที่น่าสนใจได้สะดวก อีกทั้ง AI “Magic Write” ยังช่วยสร้างเนื้อหาคุณภาพตามคีย์เวิร์ด ทำให้งานออกมาเป็นมืออาชีพและรวดเร็ว

3. **ChatGPT** - สร้างแผนการสอน ChatGPT ช่วยครูสร้างแผนการสอนได้ โดยแนะนำกิจกรรม การฝึกฝน และหัวข้อที่ควรสอนในชั้นเรียน ครูสามารถใส่คีย์เวิร์ดที่เกี่ยวข้องกับวิชาที่ต้องการสอน และ ChatGPT จะสร้างแผนการสอนโดยละเอียดจากคีย์เวิร์ดเหล่านั้น

4. **Yippity** - สร้างแบบทดสอบ Yippity สามารถเปลี่ยนข้อความหรือหน้าเว็บให้กลายเป็นแบบทดสอบได้ง่าย ๆ โดยอัตโนมัติสร้างคำถามและคำตอบจากข้อความที่ใส่ลงไป ครูสามารถส่งข้อความได้สูงสุดถึง 10,000 อักขระ

5. **Gradescope** - การตรวจงาน Gradescope เป็นเครื่องมือ AI ที่ช่วยให้นักเรียนสามารถประเมินงานกันเองพร้อมกับให้ข้อมูลย้อนกลับ ซึ่งประหยัดเวลาและแรงงาน ครูสามารถจัดการและประเมินการทดสอบทั้งหมดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6. **Beautiful AI** - การสร้างสไลด์ Beautiful.ai ช่วยให้ครูสร้างสไลด์ที่ดีที่สุดได้ภายในไม่กี่นาที เครื่องมือนี้ช่วยให้ครูสื่อสารแนวคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยไม่รบกวนการทำงานอื่น ๆ ด้วยคอลเล็กชันสไลด์อัจฉริยะที่สร้างโดย AI ครูสามารถสร้างงานนำเสนอที่โดดเด่นและดูเป็นมืออาชีพได้ง่าย ๆ

7. **SlidesAI.io** - สร้างสไลด์ SlidesAI.io มีประเภทการนำเสนอให้เลือกหลากหลาย เช่น การนำเสนอทั่วไป การศึกษา การขาย และการประชุม ครูสามารถเลือกแม่แบบที่เหมาะสมและสร้างงานนำเสนอที่ดึงดูดได้อย่างรวดเร็ว

8. **Turnitin** - โปรแกรมตรวจสอบการลอกเลียนผลงาน Turnitin เป็นเครื่องมือ AI ขั้นสูงที่ช่วยครูตรวจจับการลอกเลียนผลงานของนักเรียน โดยเปรียบเทียบงานของนักเรียนกับฐานข้อมูลขนาดใหญ่ที่มีแหล่งข้อมูลทางวิชาการและสิ่งพิมพ์

9. **PowerPoint Speaker Coach** - การเตรียมการนำเสนอ PowerPoint Speaker Coach เป็นเครื่องมือ AI ที่ช่วยครูเตรียมพร้อมสำหรับการนำเสนอ

10. Copilot Education – การสร้างแผนการสอน Copilot เป็นเครื่องมือ AI ที่ช่วยครูสร้างใบงานซึ่งครอบคลุมเนื้อหาที่จำเป็นทั้งหมดเกี่ยวกับหัวข้อหรือวิชาที่ต้องการสอน โดยแผนการสอนที่สร้างโดย AI ของ Education Copilot ช่วยครูสร้างแผนการสอนที่มีโครงสร้างสำหรับวิชา

**กิจกรรม**

**01 STEP** โปรดทบทวนสาระสำคัญของเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สำหรับครู

**02 STEP** ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

**03 STEP** โปรด “สแกนคิวอาร์โค้ด” หรือ “คลิก” ดูได้จาก <https://www.sendsteps.com/en/blog/top-10-ai-tools-for-teachers/>

SCAN ME!

Dam (n.d.)

Aimerie (2024) กล่าวว่า ในสภาพแวดล้อมทางการศึกษาที่พัฒนาอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน เทคโนโลยียังคงมีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงวิธีการสอนและการเรียนรู้ คือเครื่องมือ AI (ปัญญาประดิษฐ์) ที่นำเสนอโซลูชันที่สร้างสรรค์ให้กับครูและ กล่าวได้ดังนี้

1. Diffit เป็นเครื่องมือ AI ที่ช่วยครูปรับเนื้อหาการอ่าน บทความ หรือวิดีโอให้เหมาะสมกับระดับการอ่านของนักเรียน ทำให้นักเรียนทุกคนสามารถเข้าถึงเนื้อหาการสอนได้
2. AudioPen เป็นเครื่องมือ AI ที่ใช้การแปลงเสียงเป็นข้อความ ช่วยสร้างบทความ บทเรียน อีเมล หรือแผนการสอนได้อย่างง่ายดาย
3. SciSpace เป็นเครื่องมือ AI ที่ช่วยให้ครูและนักเรียนเข้าใจงานวิจัยได้ง่ายขึ้น โดยช่วยอธิบายและขยายความผลงานทางวิชาการที่ซับซ้อน ทำให้เข้าถึงเนื้อหาวิชาการได้ง่ายขึ้น
4. Explain Paper เป็นเครื่องมือ AI ที่ช่วยนักเรียนและครูในการทำความเข้าใจงานวิจัยที่ซับซ้อน สามารถอัปเดตบทความที่ไม่เข้าใจและขอคำอธิบายเพิ่มเติม
5. Consensus เป็นเครื่องมือค้นหาที่ใช้ AI ช่วยสกัดข้อมูลจากงานวิจัยทางวิทยาศาสตร์ ทำให้ข้อมูลเข้าถึงได้ง่ายและช่วยให้นักเรียนและนักวิจัยเข้าใจแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ได้เร็วขึ้น
6. Canva เป็นแพลตฟอร์มออกแบบออนไลน์ที่มีแม่แบบและองค์ประกอบมัลติมีเดีย ช่วยให้ครูและนักเรียนสร้างเนื้อหาที่น่าสนใจได้ง่าย

**กิจกรรม**

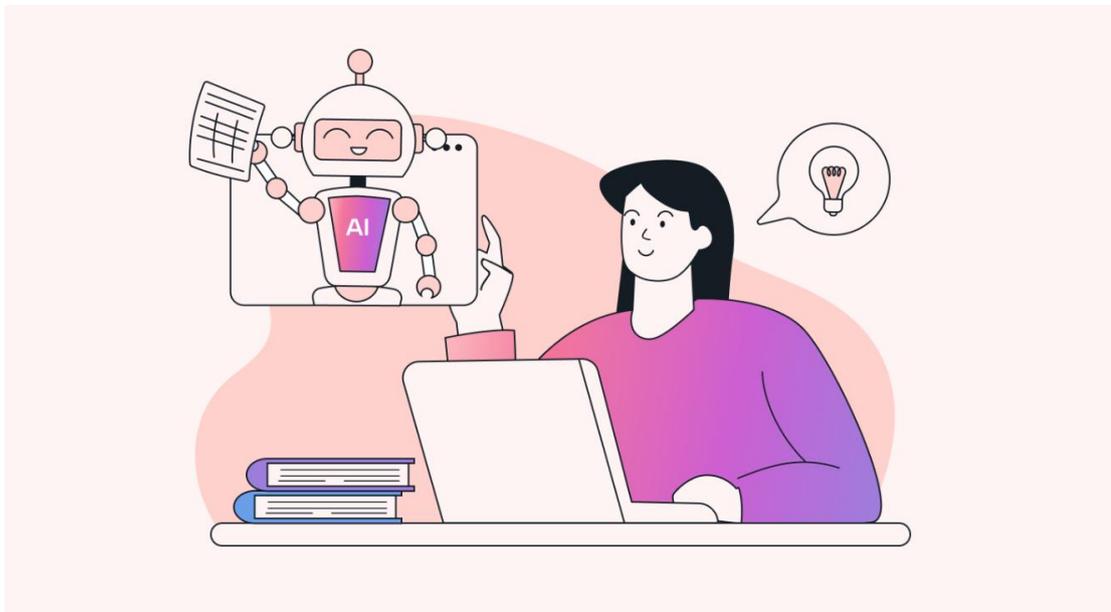
**01 STEP** ไปรด์ทบทวนบทสารสำคัญเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สำหรับครู

**02 STEP** ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

**03 STEP** ไปรด์ “สแกนคิวอาร์โค้ด” หรือ “คลิก” ดูได้จาก <https://news.ubicast.eu/en/6-ai-tools-for-education-you-should-try>

Aimerie (2024)

Lewis (2024) ได้กล่าวว่า การนำเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ (AI) เข้ามาใช้ในห้องเรียนสามารถช่วยลดภาระงานด้านการบริหาร ปรับแต่งประสบการณ์การเรียนรู้ให้เหมาะสมกับแต่ละบุคคล และให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับผลการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเครื่องมือ ดังต่อไปนี้



ภาพที่ ..... 6 เครื่องมือ AI ชั้นนำสำหรับครูตามทัศนะของ Lewis (จาก <https://www.usemotion.com/blog/ai-tools-for-teachers>)

เครื่องมือ AI ที่ดีที่สุด 6 รายการสำหรับครู แอปพลิเคชันต่อไปนี้เป็นหนึ่งในเครื่องมือ AI ชั้นนำที่ครูใช้ในปัจจุบัน เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมทางการศึกษาที่มีความคล่องตัวและเอื้อต่อการเรียนรู้

1. **Canva** เป็นแพลตฟอร์มการออกแบบออนไลน์ที่หลากหลาย (Versatile Online Design Platform) ซึ่งมีคลังเทมเพลต (Templates) กราฟิก (Graphics) ฟอนต์ (Fonts) และเครื่องมือ (Tools)

2. **Curipod** เครื่องมือ AI ที่สามารถสร้างบทเรียนที่ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วม (Engagement) และความเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว ครูสามารถสร้างบทเรียนมัลติมีเดียแบบโต้ตอบ (Interactive Multimedia Lessons)

3. **MagicSchool** เป็นผู้ช่วยสอน (AI-Powered Teaching Assistant) ที่มีฟีเจอร์ครบครัน มีเครื่องมือที่ช่วยให้ครูจัดการห้องเรียนและปรับการเรียนรู้อุทิศเฉพาะบุคคลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ฟีเจอร์รวมถึงการให้คะแนนอัตโนมัติ (Automated Grading) การสร้างเส้นทางการเรียนรู้เฉพาะบุคคล

4. **Diffit** เป็นเครื่องมือที่ออกแบบมาเพื่อช่วยครูปรับบทเรียนให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละคน โดยใช้ AI ในการสร้างสื่อการเรียนที่ปรับตามความต้องการและความสามารถของนักเรียน

5. **ChatGPT** เป็นเครื่องมือ AI เชิงสร้างสรรค์ (Generative AI) จาก OpenAI ครูสามารถใช้ ChatGPT คือช่วยครูสร้างแผนการสอน สื่อการเรียนรู้ คำถาม เขียน-อภิปราย ให้ข้อเสนอแนะ อธิบายแนวคิดซับซ้อน และตอบคำถามนอกเวลาเรียน เพื่อขยายการเรียนรู้ในห้องเรียนได้

6. **Conker** เป็นแพลตฟอร์มที่ใช้ AI ในการสร้างคำถามสำหรับการประเมินผลที่ครอบคลุม ช่วยให้ครูสามารถออกแบบแบบทดสอบ (Quizzes) ข้อสอบ (Tests) และการประเมินผล (Assessments) ที่สามารถแจกจ่ายให้กับนักเรียนได้อย่างสะดวก

**กิจกรรม**

01 STEP โปรดทบทวนสาระสำคัญของเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สำหรับครู

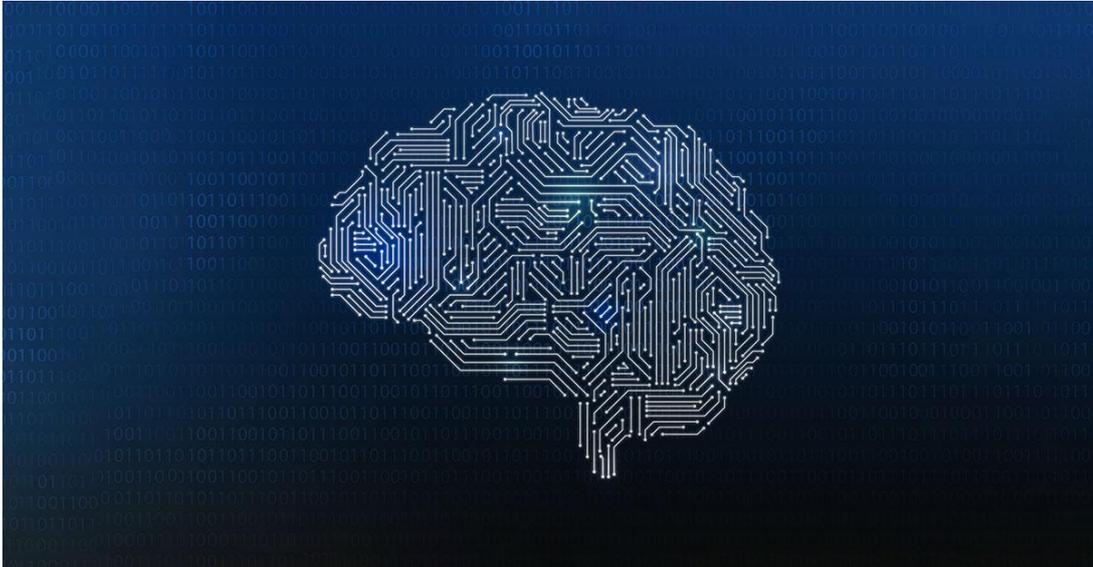
02 STEP ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

03 STEP โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด" หรือ "คลิก" ดูได้จาก <https://www.usemotion.com/blog/ai-tools-for-teachers>

SCAN ME!

Lewis (2024)

Adlawan (2024) ได้ให้ทัศนะว่า เครื่องมือ AI สำหรับครูกำลังได้รับความนิยมและเข้าถึงได้มากขึ้นเรื่อย ๆ การใช้ AI ในการศึกษา ช่วยให้ครูสามารถใช้เวลาและทรัพยากรในห้องเรียนได้อย่างคุ้มค่ามากยิ่งขึ้น



ภาพที่ ..... 8 เครื่องมือ AI ที่ดีที่สุดสำหรับครูที่จะช่วยประหยัดเวลาในปี 2024 ตามทัศนะของ Adlawan (จาก <https://www.classpoint.io/blog/best-ai-tools-for-teachers>)

### เครื่องมือ AI ที่ดีที่สุดสำหรับครูที่ควรมีในปี 2024

- 1. ClassPoint AI** การสร้างสไลด์และการออกแบบแบบทดสอบเป็นส่วนสำคัญของกระบวนการสอน ClassPoint AI ช่วยให้ครูสร้างคำถามสำหรับแบบทดสอบจากสไลด์ PowerPoint ได้อย่างง่ายดาย
- 2. Magic School AI** Magic School AI เป็นเครื่องมือการสอนแบบครบวงจรที่มีเครื่องมือถึง 50 แบบที่ช่วยลดภาระของครู ไม่ว่าจะเป็นการวางแผนการสอน การสื่อสารกับผู้ปกครอง การเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล การสร้างแบบทดสอบ และอื่น ๆ
- 3. QuillBot** เป็นเครื่องมือการพาราเฟรส (Paraphrasing) โดยใช้ AI ที่ช่วยครูในการสร้างสื่อการสอนหรือแบบฝึกหัด โดยสามารถใส่ประโยคหรือย่อหน้าในเครื่องมือนี้ได้
- 4. PowerPoint Speaker Coach** ช่วยครูปรับปรุงการนำเสนอในชั้นเรียน โดยจะวิเคราะห์จังหวะ น้ำเสียง และการเน้นเสียงระหว่างการนำเสนอ และให้คำแนะนำในการปรับปรุง

5. **Gamma AI** Gamma AI เป็นเครื่องมือที่รวมความสามารถในการสร้างสไลด์ที่ทันสมัยที่อินเทอร์เฟซที่ใช้งานง่าย และการปรับแต่งที่ยืดหยุ่น โดยสามารถสร้างสไลด์ตามข้อความที่ป้อนและเพิ่มพีเจอร์แบบอินเทอร์แอคทีฟ เช่น ฟอรัม ปุ่มแอป และหน้าเว็บ

6. **Gradescope** เป็นเครื่องมือที่ใช้ AI ในการตรวจและให้คะแนนแบบทดสอบและการประเมินผล ทำให้การตรวจงานเอกสารและการสอบเป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ยังรองรับการตรวจงานในหลากหลายวิชาและระดับ

7. **Formative AI** เป็นเครื่องมือที่ช่วยครูในการประเมินผลงานของนักเรียน โดยให้ข้อเสนอแนะทันทีและระบุจุดแข็งและจุดอ่อนของนักเรียน ช่วยให้ครูสามารถปรับแผนการสอนตามผลการประเมินได้

**กิจกรรม**

**01 STEP** โปรดทบทวนสาระสำคัญของเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สำหรับครู

**02 STEP** ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

**03 STEP** โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด" หรือ "คลิก" ดูได้จาก <https://www.classpoint.io/blog/best-ai-tools-for-teachers>

Adlawan (2024)



Fitzpatrick (2024) กล่าวว่า ปัญญาประดิษฐ์กำลังปฏิวัติวิธีที่ครูมีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียน แพลตฟอร์มที่ออกแบบมาโดยเฉพาะสำหรับครูและนักเรียนกำลังมอบฟังก์ชันการใช้งานที่มีความเชี่ยวชาญมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ ..... 6 เครื่องมือ AI ที่ครูแนะนำซึ่งไม่ใช่ ChatGPT ตามที่เสนอของ Fitzpatrick (จาก <https://www.forbes.com/sites/danfitzpatrick/2024/05/25/6-ai-tools-recommended-by-teachers-that-arent-chatgpt/>)

## 6 เครื่องมือ AI ที่กำลังได้รับความนิยมในห้องเรียนทั่วโลก มีดังต่อไปนี้

1. **Brisk Teaching** เป็นส่วนขยายของ Chrome ที่ขับเคลื่อนด้วย AI สำหรับครูที่ช่วยในการสร้างหลักสูตร ให้ข้อเสนอ ประเมินงานเขียนของนักเรียน ปรับระดับการอ่าน และแปลข้อความได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. **School AI** เป็นแพลตฟอร์ม AI ที่ออกแบบมาเพื่อห้องเรียน K-12 โดยให้การเรียนการสอนส่วนบุคคล การแนะนำ และการสนับสนุน ครูสามารถสร้างบอท AI ที่ช่วยนักเรียนในการเรียนรู้ ติดตามความก้าวหน้าของนักเรียน

3. **Diffit** เป็นแพลตฟอร์มที่ออกแบบมาเพื่อช่วยครูในการสร้างสื่อการเรียนการสอนได้อย่างรวดเร็วและง่ายดาย มันสามารถสร้างเนื้อหาที่ปรับระดับได้ตามความสามารถในการอ่านของนักเรียน โดยผู้ใช้สามารถป้อนข้อความหรือหัวข้อที่เหมาะสมกับระดับการอ่าน

4. **Curipod** ออกแบบมาเพื่อเสริมสร้างการมีส่วนร่วมในห้องเรียนผ่านการวางแผนบทเรียนที่มีความช่วยเหลือจาก AI ครูสามารถสร้างบทเรียนในหัวข้อต่าง ๆ โดยใช้ AI ซึ่งจะช่วยในการสร้างแบบสำรวจ ข้อเสนอแนะส่วนบุคคล

5. **Skybox by Blockade Labs in ThingLink** เป็นแพลตฟอร์มที่ช่วยให้ผู้ใช้สร้างประสบการณ์ที่มีความโต้ตอบกับภาพ วิดีโอ และสื่อ 360° การรวม Skybox by Blockade Labs เข้ากับ ThingLink หมายความว่าครูที่ใช้ ThingLink สามารถใช้ AI เพื่อสร้างภาพ 360° ที่มีลักษณะเฉพาะได้ โดยสามารถเพิ่มคำอธิบายและปรับแต่งในรูปแบบต่าง ๆ

6. **Ideogram** เป็นเครื่องมือการศึกษาที่ช่วยให้ครูสามารถสร้างและออกแบบเนื้อหาภาพมันมีเครื่องมือในการสร้างภาพจากคำอธิบายข้อความ ซึ่งทำให้ผู้ใช้สามารถมองเห็นแนวคิดและไอเดียได้ง่ายขึ้น

**กิจกรรม**

01 STEP ไปรอดทบทวนสาระสำคัญของเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สำหรับครู

02 STEP ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

03 STEP ไปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด" หรือ "คลิก" ดูได้จาก <https://www.forbes.com/sites/danfifitzpatrick/2024/05/25/6-ai-tools-recommended-by-teachers-that-arent-chatgpt/>

SCAN ME!

Fitzpatrick (2024)

Banerjee (2024) ได้กล่าวว่า การใช้ AI ในการสอนเป็นเครื่องมือที่กำลังเปลี่ยนแปลงการศึกษาด้วยการสร้างการปฏิวัติในห้องเรียน เครื่องมือเหล่านี้สามารถทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำปรึกษาเสมือน ผู้ช่วยเสียง เนื้อหาสมาร์ท นักแปลการนำเสนอ หลักสูตรระดับสากล การประเมินผลอัตโนมัติ การเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล และเกมการศึกษาได้

1. **Quillbot** เป็นเครื่องมือสำหรับการเขียนใหม่ (Paraphrasing) ที่ช่วยให้นักเรียนเตรียมงานที่มอบหมายได้อย่างรวดเร็ว

2. **Coursehero** เครื่องมือนี้ช่วยให้นักเรียนทำการบ้านได้ง่ายขึ้น โดยมีคุณสมบัติต่าง ๆ เช่น ห้องสมุดของ Course Hero ผู้ช่วยด้านหลักสูตร AI ที่ให้ข้อมูลที่ต้องการ ปัญหาฝึกฝนเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจ

3. **Gradescope** เป็นแพลตฟอร์ม AI ช่วยให้ครูให้คะแนนงานได้รวดเร็วขึ้นด้วยการสร้างเกณฑ์การประเมินอย่างละเอียดและการจัดกลุ่มคำตอบสำหรับคำถามปลายเปิด มีตัวเลือกในการตรวจจับการลอกเลียนผลงาน

4. **Owlift** แพลตฟอร์มนี้ช่วยให้เข้าใจแนวคิดที่ซับซ้อนด้วยการนำเสนอภาพประกอบจริง ตัวอย่างในชีวิตจริง และประสบการณ์การเรียนรู้แบบโต้ตอบ เหมาะสำหรับนักเรียนที่มีรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน

5. **Cognii** บริษัทนี้สร้างผลิตภัณฑ์ที่ใช้ AI เช่น ผู้ช่วยการเรียนรู้เสมือน (Virtual Learning Assistant) ซึ่งให้การมีส่วนร่วมบุคคลและคำแนะนำแบบเรียลไทม์ผ่านเทคโนโลยีการสนทนา นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ได้ผ่านการตอบคำถามแบบเปิด

6. **Otter.ai** เปลี่ยนคำพูดเป็นข้อความในขณะที่นักเรียนฟังการบรรยาย ซึ่งช่วยให้นักเรียนสามารถมุ่งเน้นไปที่ผู้พูดโดยไม่ต้องจดบันทึก เหมาะสำหรับนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษและผู้ที่ไม่ใช่เจ้าของภาษามาก

7. **Grammarly** ช่วยให้นักวิจัยรุ่นเยาว์เขียนงานวิจัยได้อย่างถูกต้องด้วยการตรวจสอบไวยากรณ์ การสะกด และเครื่องหมายวรรคตอนแบบเรียลไทม์ นอกจากนี้ยังมีตัวตรวจจับการลอกเลียนผลงานและการเสริมสร้างคำศัพท์

8. **Knowji** ช่วยในการพัฒนาทักษะด้านภาษาและการเพิ่มพูนคำศัพท์โดยใช้ภาพช่วยจำและการทบทวนซ้ำเป็นช่วงเวลาต่าง ๆ มีเนื้อหาเสียงสำหรับการออกเสียงที่ถูกต้องและตัวอย่างประโยคในบริบท

9. **OpenAI** นำเสนอแหล่งข้อมูลวิจัยที่หลากหลาย และมีโมเดลภาษาสำหรับร่างงานวิจัย เช่น GPT และ Dall-E สำหรับสร้างงานศิลปะเพื่อการนำเสนอ นักเรียนสามารถหาคำตอบได้เพียงพิมพ์คำถาม

10. **Math GPT Pro** เป็น AI ช่วยสอนคณิตศาสตร์แบบโต้ตอบและปรับให้เหมาะกับนักเรียน ช่วยแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ได้ด้วยความแม่นยำ 90% เพียงอัปโหลดปัญหาผ่านรูปภาพหรือข้อความ

11. **Copy.ai** เป็นผู้ช่วยการเขียนที่ช่วยให้ครูสร้างแผนการสอน การนำเสนอ และให้นักเรียนสามารถใช้สร้างเรียงความหรืองานที่มอบหมายได้ มีเทมเพลตการเขียนมากมายและมีฟังก์ชันตรวจจับการลอกเลียนผลงาน

12. **Smart Sparrow** นำเสนอการจำลอง กิจกรรม และเนื้อหาการศึกษาที่เป็นเกมสำหรับนักเรียน ครูสามารถใช้เทมเพลตที่ปรับแต่งได้ องค์กรประกอบแบบลากแล้ววาง และคลังข้อมูลต่าง ๆ เพื่อสร้างบทเรียนที่โต้ตอบและน่าสนใจ

13. **Wolfram Alpha** เป็นเครื่องมือค้นหาที่ตอบคำถามโดยตรงและให้เนื้อหาเพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สามารถแสดงผลเป็นกราฟ แผนภูมิ และแผนภาพ พร้อมคำตอบและขั้นตอนในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์

14. **Google Bard** เป็น AI ที่ช่วยสนับสนุนครูในการสร้างแบบทดสอบ แผนการสอน และแฟลชการ์ด อีกทั้งยังสามารถปรับเนื้อหาการเรียนรู้ให้ตรงตามความต้องการของนักเรียนได้

15. **Ivy Chatbot** ชุดเครื่องมือ AI สำหรับแชทบอทที่มหาวิทยาลัยใช้ในงานด้านการบริหาร เช่น การสมัครเรียน การชำระค่าเล่าเรียน การวางแผนการรับสมัครในแคมเปญ การให้ทุนและทุนการศึกษา

**กิจกรรม**

01 STEP ไปรอดทบทวนสาระสำคัญของเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สำหรับครู

02 STEP ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

03 STEP ไปรอด "สแกนคิวอาร์โค้ด" หรือ "คลิก" ดูได้จาก <https://doi.org/10.25215/9358094575.12>

SCAN ME!

Banerjee (2024)



Mishra (2024) ได้กล่าวว่า ปัญญาประดิษฐ์ในบริบทการศึกษา เช่นเดียวกับนวัตกรรมเทคโนโลยีอื่น ๆ มีบทบาทสำคัญในกระบวนการศึกษาโดยการยกระดับการเรียนการสอน และข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) ทำหน้าที่เป็นแหล่งพลังงานสำคัญ

**แอปพลิเคชันและซอฟต์แวร์ AI เพื่อการศึกษา** มีการพัฒนาแอปพลิเคชัน AI จำนวนมากเพื่อใช้ในบริบททางการศึกษา ตัวอย่างที่สำคัญมีดังนี้

1. **ChatGPT** ใช้งานในการปรับแต่งบทสนทนาให้มีความยาว รูปแบบ สไตล์ รายละเอียด และภาษาได้ตามต้องการ สามารถช่วยผู้เขียนในด้านการสร้างไอเดียใหม่หรือแก้ไขข้อผิดพลาดทางไวยากรณ์และบริบท

2. **Tome AI** ช่วยสร้างงานนำเสนอ (Presentation) โดยใช้คำสั่งข้อความเพียงไม่กี่นาที ผลลัพธ์จะประกอบด้วยข้อความ สไลด์แนะนำ และภาพที่สร้างขึ้นโดย AI พร้อมจัดเรียงตามสารบัญ

3. **AutoDraw** ช่วยให้การวาดภาพวัตถุทั่วไปง่ายขึ้น โดย AI จะตรวจจับภาพที่ผู้ใช้พยายามวาดและแนะนำรูปทรงที่เหมาะสม

4. **DALL-E2** เทคโนโลยี Generative AI ที่ช่วยสร้างภาพใหม่จากคำสั่งข้อความ โดยใช้เครือข่ายประสาทเทียม (Neural Network) เพื่อสร้างภาพหลากหลายรูปแบบ

5. **DeepL Translator** ใช้เครือข่ายประสาทเทียมเพื่อแปลข้อความ โดยสามารถรักษารูปแบบ ฟอนต์ และภาพในเอกสารต้นฉบับไว้ได้

6. **Quillbot** เครื่องมือช่วยสรุปและเขียนใหม่ (Paraphrasing) ด้วย AI ที่ช่วยลดเวลาการเขียนบทความหรือข้อความลงได้กว่า 50%

7. **ZeroGPT** เครื่องมือวิเคราะห์ข้อความแบบเรียลไทม์โดยไม่มีข้อจำกัดด้านความยาวหรือค่าใช้จ่าย

8. **GPT Zero** ซอฟต์แวร์ AI ที่ตรวจสอบข้อผิดพลาด ความไม่สอดคล้อง และการลอกเลียน (Plagiarism) โดยสามารถตรวจจับเนื้อหาที่สร้างขึ้นจากโมเดล AI เช่น ChatGPT, GPT-3, GPT-4 และ Google Bard

9. **GrammarlyGO** เครื่องมือ AI ที่ช่วยเขียน แก้ไข และสร้างไอเดียใหม่อย่างรวดเร็ว โดยรวมความสามารถของ Grammarly กับ API ที่พัฒนาจาก GPT-3

10. **Duolingo** แอปเรียนรู้ภาษาที่เพิ่มความสามารถด้วย AI โดยใช้โมเดล GPT-4 ผ่านบริการใหม่ “Duolingo Max” เพื่อช่วยพัฒนาทักษะภาษาที่สอง

11. **Slack** แพลตฟอร์มการสื่อสารแบบเรียลไทม์ที่สนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกัน โดยใช้ประโยชน์จาก Generative AI ผ่าน GPT API

12. **Jasper** ผู้ช่วยเขียนออนไลน์ที่ใช้ GPT-3 สามารถสร้างเนื้อหาโดยอัตโนมัติจากคำสำคัญ และช่วยปรับปรุงข้อความด้วยฟีเจอร์ Paraphrasing

13. Open edX แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์แบบโอเพนซอร์สที่รวมเทคโนโลยีของ GPT-3 เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

14. Kahoot แพลตฟอร์มเกมเพื่อการเรียนรู้ที่มีฟีเจอร์ KahootGPT ช่วยสร้างสื่อการเรียน และแบบทดสอบเฉพาะบุคคล

15. Notion AI เครื่องมือช่วยเขียนที่ช่วยสร้างไอเดีย สรุป และแก้ไขข้อความ โดยผสมการทำงานกับ GPT-3

**กิจกรรม**

**01 STEP** โปรดทบทวนสาระสำคัญของเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สำหรับครู

**02 STEP** ศึกษาจากต้นฉบับภาษาอังกฤษ

**03 STEP** โปรด “สแกนคิวอาร์โค้ด” หรือ “คลิก” ดูได้จาก <https://chapters.redshine.in/index.php/redshine/article/view/1402>

SCAN ME!

Mishra (2024)





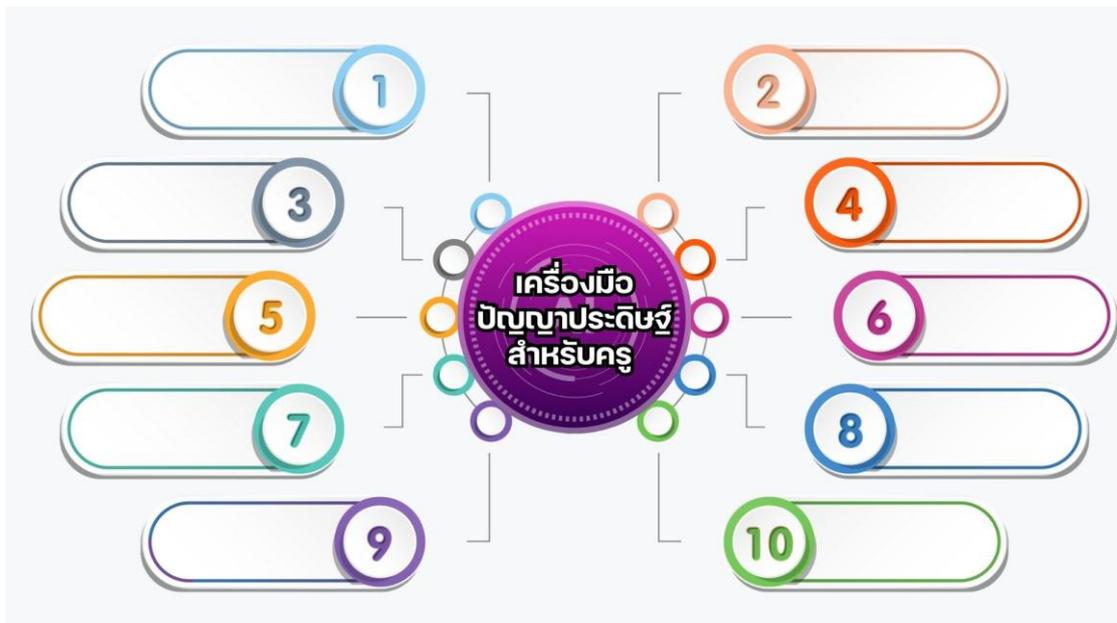
จากทัศนะของแหล่งอ้างอิงที่นำมากล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สำหรับครู (AI Tools for Teachers to Use) หมายถึง เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ (AI) สำหรับครู คือ เทคโนโลยีที่ช่วยลดภาระงานซ้ำซ้อน เช่น การตรวจข้อสอบ การประเมินผล และการวางแผนการสอน พร้อมทั้งสร้างสื่อและแบบทดสอบที่เหมาะสมกับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ AI ยังสนับสนุนการเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล ช่วยให้นักเรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่ตรงกับความ ต้องการ เพิ่มปฏิสัมพันธ์ ความคิดสร้างสรรค์ และคุณภาพการเรียนการสอน อีกทั้งยังช่วยครูจัดการเวลา พัฒนาทักษะการสอน และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับนักเรียน ทำให้การศึกษาในยุคดิจิทัลมีความทันสมัยและมีคุณภาพยิ่งขึ้น ซึ่งเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สำหรับครู (AI Tools for Teachers to Use) ได้แก่

1. Audio Pen แปลงเสียงเป็นข้อความ ช่วยเขียนบทความ อีเมล และแผนการสอนได้รวดเร็ว
2. Canva Magic Write ช่วยสร้างแรงบันดาลใจและออกแบบกราฟิกในชั้นเรียน
3. Curipod สร้างบทเรียนโต้ตอบ เช่น โพลและคำถามปลายเปิด
4. Eduaide.AI ช่วยสร้างเนื้อหาคุณภาพ เช่น แผนการสอน และการประเมิน
5. OpenAI (ChatGPT) วางแผนบทเรียนและช่วยสอน พร้อมคำแนะนำการใช้ AI ในห้องเรียน
6. Slidesgo มีเทมเพลต AI สำหรับงานนำเสนอที่มีอาชีพ
7. iSpring Page สร้างแบบทดสอบ ตรวจไวยากรณ์ และแปลภาษา
8. Canva Magic Write ระดมความคิดและสร้างโครงร่างบทเรียน
9. Magic School ช่วยลดเวลางานเอกสารด้วย AI
10. Education Copilot ออกแบบบทเรียนและติดตามความก้าวหน้าของนักเรียน
11. Quizizz เพิ่มเกมการศึกษาจากแบบทดสอบ
12. ChatGPT ช่วยครูสร้างบทเรียนและหาแรงบันดาลใจ
13. Turnitin ตรวจสอบการลอกเลียนและงานที่สร้างด้วย AI
14. Beautiful.ai สร้างงานนำเสนอที่ดูสวยงามด้วย AI
15. Eduaide.ai สร้างสื่อการสอนและแผนการเรียนแบบครบวงจร

16. Class Point AI ช่วยสร้างคำถามจากสไลด์ PowerPoint และรองรับหลายภาษา
17. QuillBot ช่วยพาราเฟรส สร้างสื่อการสอน ตรวจสอบไวยากรณ์ และป้องกันการคัดลอก
18. PowerPoint Speaker Coach วิเคราะห์การนำเสนอของครู พร้อมคำแนะนำปรับปรุงจังหวะและน้ำเสียง
19. Gamma AI สร้างสไลด์และเพิ่มพีเจอร์โต้ตอบ เช่น ฟอรัมและมัลติมีเดีย
20. Gradescope ช่วยตรวจให้คะแนนแบบทดสอบ และวิเคราะห์ผลการเรียน
21. Formative AI ประเมินผลนักเรียนทันที พร้อมปรับการเรียนรู้เฉพาะบุคคล
22. Brisk Teaching สร้างหลักสูตร แพลตฟอร์ม และปรับระดับการอ่าน
23. School AI สร้างบทช่วยสอน ติดตามความก้าวหน้านักเรียน
24. Diffit ปรับสื่อการสอนตามระดับการอ่านของนักเรียน
25. Curipod สร้างบทเรียนแบบโต้ตอบพร้อมเมฆคำและแบบสำรวจ
26. Skybox by Blockade Labs สร้างภาพ 360° เพื่อการเรียนรู้ที่สมจริง
27. Ideograms สร้างภาพประกอบเนื้อหาจากคำอธิบาย
28. Tome AI สร้างงานนำเสนอโดยใช้คำสั่งข้อความ
29. Grammarly ตรวจสอบไวยากรณ์และลอกเลียนผลงาน
30. DALL-E2 สร้างภาพจากข้อความ
31. KahootGPT ช่วยออกแบบแบบทดสอบเฉพาะบุคคล
32. Duolingo Max เรียนภาษาด้วย AI (GPT-4)
33. Notion AI ช่วยสร้างและสรุปข้อความ



จากสรุปเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สำหรับครู (AI Tools for Teachers to Use) ดังกล่าวข้างต้น โปรดแสดงเป็นผังความคิด (Mind Map) ที่เชื่อมโยงกันให้เห็นเป็นเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สำหรับครู ที่ง่ายต่อการทำความเข้าใจ





- Adlawan, D. (2024, August 6). *Seven best AI tools for teachers that will save you time in 2024*. Retrieved September 15, 2024, from <https://www.classpoint.io/blog/best-ai-tools-for-teachers>
- Aimerie, J. (2024, May 28). *Six AI tools for education you should try*. Retrieved September 15, 2024, from <https://news.ubicast.eu/en/6-ai-tools-for-education-you-should-try>
- Banerjee, R. (2024). Education 4.0: use of ai tools in classroom. *Redshine Archive*, 14(4), 108-114. <https://doi.org/10.25215/9358094575.12>
- Brock, T. (2024, October 6). *The 10 best AI tools for teachers that help optimize the learning process*. Retrieved September 14, 2024, from <https://www.ispringsolutions.com/blog/ai-tools-for-teachers>
- Classwork.com. (2023). *Ten of the best AI tools for teachers in 2023*. Retrieved September 14, 2024, from <https://classwork.com/10-of-the-best-ai-tools-for-teachers-in-2023/>
- Craiker, K. (2024, April 17). *Best AI tools for teachers*. Retrieved September 15, 2024, from <https://iteach.net/blog/ai-tools-for-teachers/>
- Dam, R.V. (n.d.). *AI for teachers: Top 10 tools to enhance classroom engagement*. Retrieved September 15, 2024, from <https://www.sendsteps.com/en/blog/top-10-ai-tools-for-teachers/>
- Fitzpatrick, D. (2024, May 28). *Six AI tools recommended by teachers that aren't ChatGPT*. Retrieved September 15, 2024, from <https://www.forbes.com/sites/danfitzpatrick/2024/05/25/6-ai-tools-recommended-by-teachers-that-arent-chatgpt/>
- Lewis, T. (2024, August 2). *Top 6 AI tools for teachers in 2024*. Retrieved September 15, 2024, from <https://www.usemotion.com/blog/ai-tools-for-teachers>

Mishra, S. (2024). Applications of artificial intelligence in education. *Redshine Archive*, 14(4), 9-15. from

<https://chapters.redshine.in/index.php/redshine/article/view/1402>

Poth, R.D., (2023, October 20). *Seven AI tools that help teachers work more efficiently*. Retrieved September 14, 2024, from

<https://www.edutopia.org/article/7-ai-tools-that-help-teachers-work-more-efficiently/>



**Module 7**

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 7

ทักษะการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ (AI) สำหรับการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาตนเองของครูสู่การปฏิบัติกับนักเรียน



ChatGPT





## ทักษะการใช้ Canva

### 1. วัตถุประสงค์ของหน่วยการเรียนรู้ สามารถปฏิบัติได้เป็นขั้นตอนดังนี้

- 1) อธิบายความหมาย คุณสมบัติ และประโยชน์ของการใช้ Canva ได้อย่างถูกต้อง
- 2) สมัครใช้งานและเข้าสู่ระบบ Canva ได้ด้วยตนเอง
- 3) เลือกรูปแบบการใช้งาน (Templates) ที่เหมาะสมกับงานที่ต้องการออกแบบ
- 4) ใช้เครื่องมือ Text เพื่อพิมพ์ ปรับแต่ง และจัดรูปแบบข้อความในงานออกแบบได้
- 5) ใช้เครื่องมือ Upload เพื่อนำเข้ารูปภาพ วิดีโอ หรือไฟล์อื่น ๆ มาประกอบผลงานได้

อย่างเหมาะสม

- 6) ประยุกต์ใช้ Templates ในการออกแบบชิ้นงานให้สวยงามและตรงตามวัตถุประสงค์
- 7) ออกแบบ Resume โดยใช้เครื่องมือและฟังก์ชันของ Canva ได้อย่างถูกต้องและสร้างสรรค์
- 8) จัดเก็บผลงานเมื่อออกแบบเสร็จแล้ว ได้อย่างเป็นระบบและค้นหาได้ง่าย
- 9) ใช้เครื่องมือ Share เพื่อเผยแพร่หรือแบ่งปันผลงานกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม

2. ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ Canva คือ แพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับการออกแบบกราฟิก (Graphic Design) ที่ใช้งานง่าย เหมาะสำหรับทั้งมือใหม่และมืออาชีพ สามารถสร้างสื่อหลากหลาย เช่น โปสเตอร์ ใบปลิว งานนำเสนอ อินโฟกราฟิก นามบัตร โลโก้ รวมถึงงานเพื่อใช้บนโซเชียลมีเดีย

### คุณสมบัติพื้นฐานของ Canva

- ใช้งานผ่านเว็บและแอป : สามารถใช้ได้ทั้งคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน และแท็บเล็ต
- เทมเพลตสำเร็จรูป (Templates) : มีแบบสำเร็จรูปหลายพันรายการให้เลือกใช้งาน

- การแก้ไขแบบลากและวาง (Drag & Drop) : แก้ไขได้ง่ายเพียงลากและวาง

#### องค์ประกอบ

- ตัวเลือกฟอนต์และสี : มีฟอนต์ สัญลักษณ์ และโทนสีให้เลือกมากมาย
- คลังภาพและไอคอนฟรี : Canva มีรูปภาพ ไอคอน กราฟิก และสติ๊กเกอร์ให้ใช้งาน
- ระบบบันทึกอัตโนมัติ : ทุกการแก้ไขจะถูกบันทึกไว้ในบัญชีของผู้ใช้
- การแชร์และทำงานร่วมกัน : แชร์ผลงานให้ผู้อื่นเข้ามาแก้ไขหรือแสดงความเห็นได้

#### ขั้นตอนพื้นฐานการใช้งาน Canva

- สมัครสมาชิก / เข้าสู่ระบบ ผ่านอีเมล Google หรือ Facebook
- เลือกประเภทงาน ที่ต้องการ เช่น Presentation, Poster, Instagram Post
- เลือกเทมเพลต หรือเริ่มออกแบบจากหน้าว่าง
- แก้ไขงานออกแบบ ด้วยการเพิ่มข้อความ รูปภาพ ไอคอน สี และองค์ประกอบต่าง ๆ
- บันทึกและดาวน์โหลดผลงาน ในรูปแบบไฟล์ JPG, PNG, PDF หรือแชร์ออนไลน์

#### ประโยชน์ของ Canva

- ช่วยให้ผู้ใช้สามารถสร้างสื่อการสอน สื่อการตลาด และสื่อออนไลน์ได้อย่างรวดเร็ว
- ลดต้นทุนการออกแบบ ไม่จำเป็นต้องใช้โปรแกรมซับซ้อนอย่าง Photoshop หรือ

#### Illustrator

- ใช้ได้ทั้งในงานส่วนตัว การศึกษา และงานธุรกิจ
- ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และทักษะการสื่อสารผ่านงานออกแบบ

### 3. ขั้นตอนการสมัครสมาชิก Canva

#### วิธีที่ 1 : สมัครด้วย อีเมล

1. เข้าเว็บไซต์ [www.canva.com](http://www.canva.com) หรือเปิดแอป Canva
2. กดปุ่ม **Sign up (สมัครสมาชิก)**
3. เลือก **Sign up with email**
4. กรอกข้อมูล
  - ชื่อ-นามสกุล
  - อีเมล
  - รหัสผ่าน
5. กด **Get started / ลงทะเบียน**
6. ยืนยันตัวตนในอีเมล (ถ้ามีการแจ้งเตือน)

## วิธีที่ 2 : สมัครด้วย บัญชี Google

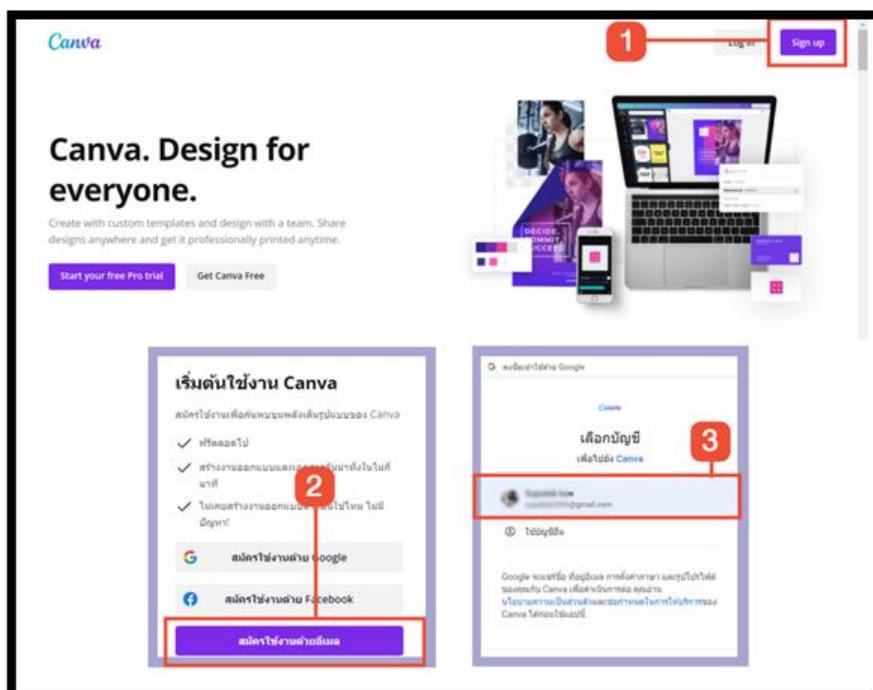
1. กดปุ่ม Sign up with Google
2. เลือกบัญชี Google ของคุณ
3. อนุญาตการเชื่อมต่อระบบ Canva
4. เข้าสู่ Canva ได้ทันที ไม่ต้องยืนยันอีเมลซ้ำ

## วิธีที่ 3 : สมัครด้วย บัญชี Facebook

1. กดปุ่ม Sign up with Facebook
2. เข้าสู่ระบบ Facebook ของคุณ
3. อนุญาตการเชื่อมต่อกับ Canva
4. Canva จะดึงข้อมูลจาก Facebook ให้เข้าใช้งานได้ทันที

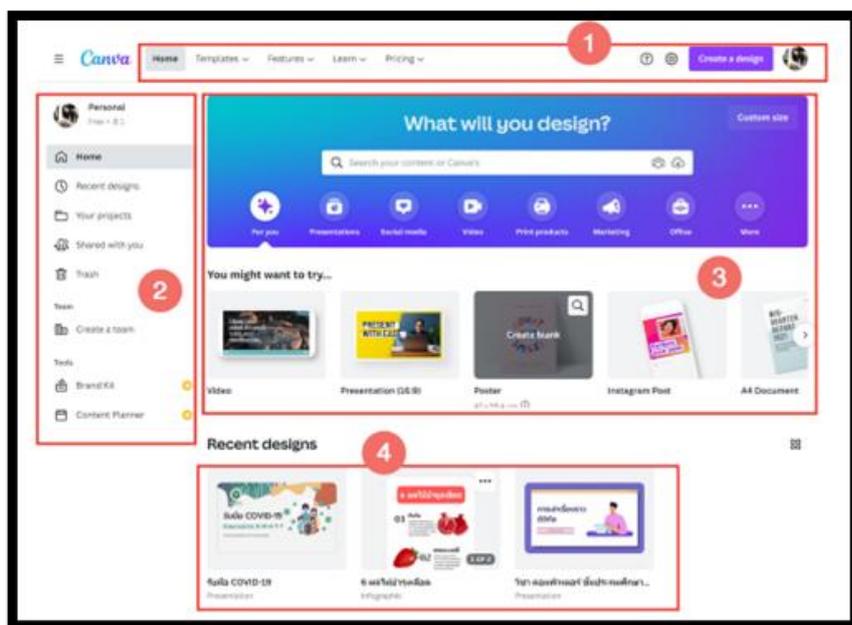
## ขั้นตอนการ เข้าสู่ระบบ (Login)

1. เปิดเว็บหรือแอป Canva
2. กดปุ่ม Log in (เข้าสู่ระบบ)
3. เลือกวิธีที่คุณสมัครไว้
  - อีเมล + รหัสผ่าน
  - Google
  - Facebook
4. เข้าสู่หน้าแรก Canva พร้อมใช้งาน



## 1. แถบเมนูหลัก ประกอบไปด้วย

- Template แยกเป็นหมวดตามประเภทงานออกแบบ
- Feature ค้นหารูปประกอบ Icon ที่นำมาใช้ในงานออกแบบ
- Learn บทเรียนสอนการใช้งาน Canva การออกแบบกราฟิกต่าง ๆ
- Pricing รายละเอียดราคา Package ถ้าต้องการซื้อโปรแกรม Canva
- Account Setting การตั้งค่าข้อมูลส่วนตัว กำหนดภาษา จัดการอีเมลเมื่อ Login เข้ามาแล้วจะเห็นหน้าจอดีโปรแกรมดังภาพ



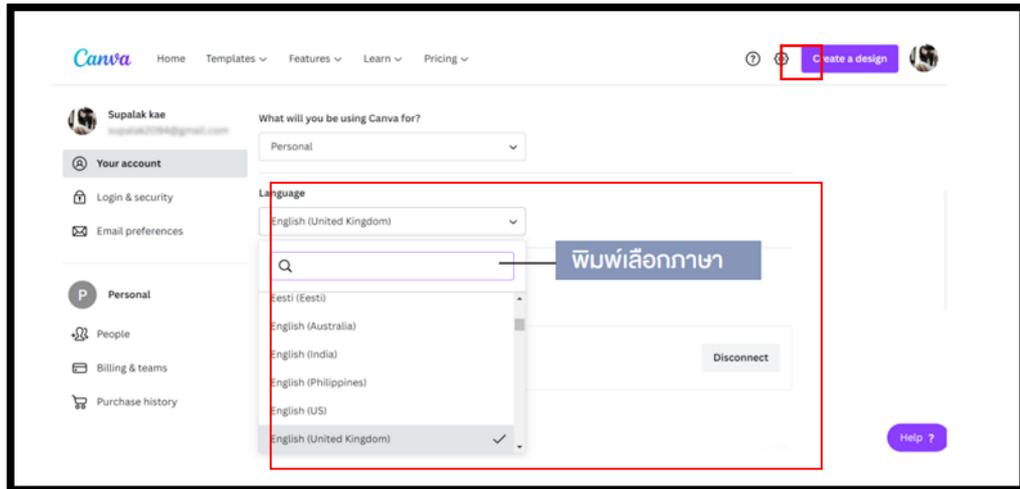
## 2. แถบเมนูซ้ายมือ ประกอบไปด้วย

- Home กลับหน้าหลัก
- Recent Design Template ที่เคยใช้งาน
- Your Project งานออกแบบที่ออกแบบไว้
- Share with you
- Trash
- Team ออกแบบร่วมกันเป็นทีม โดย Create Team และป้อนอีเมลของคนที่ต้องการเชิญ เป็นสมาชิกใน Team จากนั้นก็ออกแบบและแชร์สิ่งที่สร้างด้วย Canva กับคนอื่น ๆ ใน Team

3. แม่แบบตัวอย่าง Template สำเร็จรูปกรอกแบบที่ Canva แนะนำ

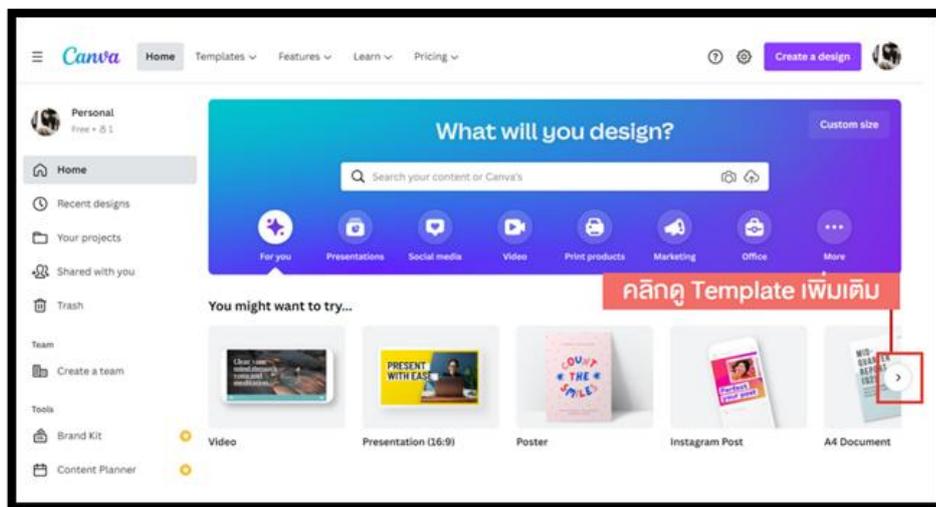
4. แลงานออกแบบของผู้ใช้งาน หากเคยออกแบบมาแล้วจะมีรายการออกแบบในส่วนนี้ เพื่อคลิกเข้าไปแก้ไขได้

5. การตั้งค่าบัญชี (Account Setting) ตั้งค่าการใช้งาน เช่น เปลี่ยนภาษาและรายละเอียดบัญชีการใช้งาน Canva คลิกที่ ตั้งค่า



6. หน้าจอประเภทของงานออกแบบใน Template Canva

สมัครสมาชิก และ Login เข้าที่โปรแกรม Canva แล้ว จะเห็นว่ามีประเภทการออกแบบอยู่มากมาย ซึ่ง Canva จะมี Template หรือแม่แบบสำเร็จรูปสวย ๆ เตรียมไว้ให้โดยแยกเป็นประเภทต่าง ๆ เช่น สร้างนำเสนอองานพิมพ์ โซเชียลมีเดีย วิดีโอ Infographic ออกแบบกราฟ ออกแบบปกหนังสือ เป็นต้น



## 7. ส่วนประกอบของโปรแกรมในหน้าออกแบบชิ้นงาน

หมายเลข 1 กลุ่มเมนูหลัก ประกอบด้วย ไฟล์ ปรับขนาด Undo Redo

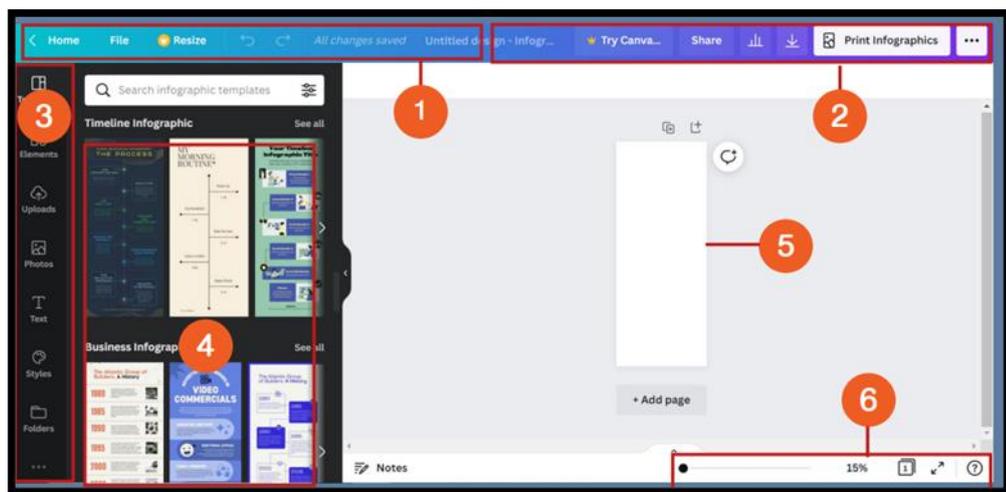
หมายเลข 2 กลุ่มเมนูการส่งออกชิ้นงาน ประกอบด้วย ชื่อกำหนดชื่อไฟล์ แชร์ ดาวน์โหลด

หมายเลข 3 กลุ่มเครื่องมือ แถบที่รวมเครื่องมือในการสร้างงานออกแบบ

หมายเลข 4 ตัวอย่าง Template ให้เลือกใช้งาน

หมายเลข 5 พื้นที่การทำงาน และเครื่องมือ เพิ่มหน้า และทำสำเนา

หมายเลข 6 การจัดการมุมมอง ย่อส่วน ขยายส่วน ดูแบบเต็มจอและดูเส้นกริด



## 8. คำอธิบายแถบเครื่องมือ

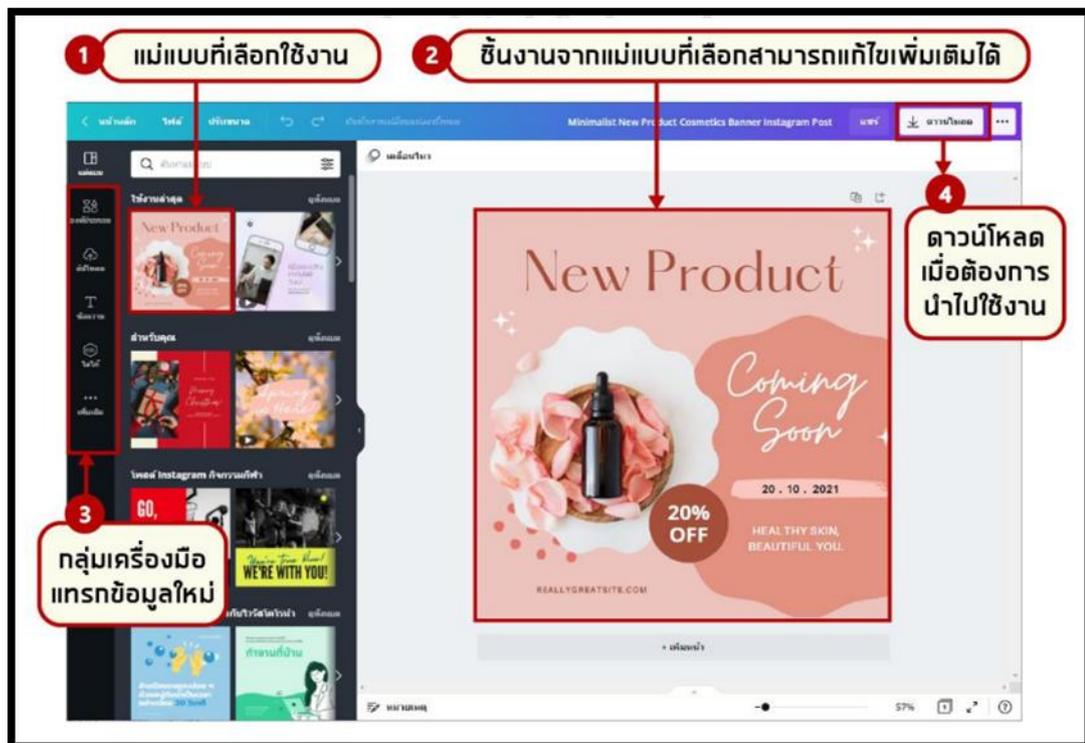


## 9. การสร้างงานออกแบบจาก Canva

เมื่อเลือกชนิดของงานออกแบบที่ต้องการแล้ว จะปรากฏหน้าจอสำหรับการออกแบบโดยมีเมนูต่าง ๆ ด้าน ซ้ายมือ สำหรับการเลือก Template (แม่แบบ) ที่ต้องการซึ่งจะมีทั้งแบบฟรีและเสียเงินโดยผู้ใช้งานสามารถคลิกเลือกแม่แบบที่ต้องการได้ตามต้องการ ที่เหมาะกับชิ้นงานของผู้ใช้งานเองเมื่อคลิกเลือกแม่แบบแล้วจะปรากฏผลงานด้านขวามือ ดังต่อไปนี้

1. เลือกแม่แบบที่ต้องใช้เป็นตัวอย่างในการออกแบบชิ้นงาน
2. เมื่อคลิกเลือกแม่แบบที่ต้องการแล้ว แม่แบบจะปรากฏในส่วนของหน้าจอการทำงานและสามารถแก้ไขส่วนต่าง ๆ ของแม่แบบได้ไม่ว่าจะเป็นข้อความ ภาพ การเคลื่อนไหว เป็นต้น
3. คลิกเลือกใช้งานเพื่อปรับแก้ไขข้อมูลส่วนต่าง ๆ ของงานออกแบบด้วยกลุ่มเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อการตกแต่งชิ้นงานและเมื่อเลือกเทมเพลตได้แล้วก็สามารถแต่งชิ้นงานด้วยการแก้ไขข้อความและรูปและแก้ไขชิ้นงานของ Canva หากต้องการแก้ไขตรงส่วนใด ให้นำเมาส์ไปคลิกเลือกตรงส่วนนั้น เช่น หากต้องการที่จะพิมพ์ข้อความให้นำเมาส์คลิกเลือกที่ข้อความที่ต้องการแก้ไข 1 ครั้ง และพิมพ์ข้อความที่ต้องการลงไป ซึ่งแต่ละองค์ประกอบผู้ใช้งานสามารถแก้ไขตกแต่งได้ตามใจชอบเลยด้วยวิธีง่าย ๆ ดังนี้

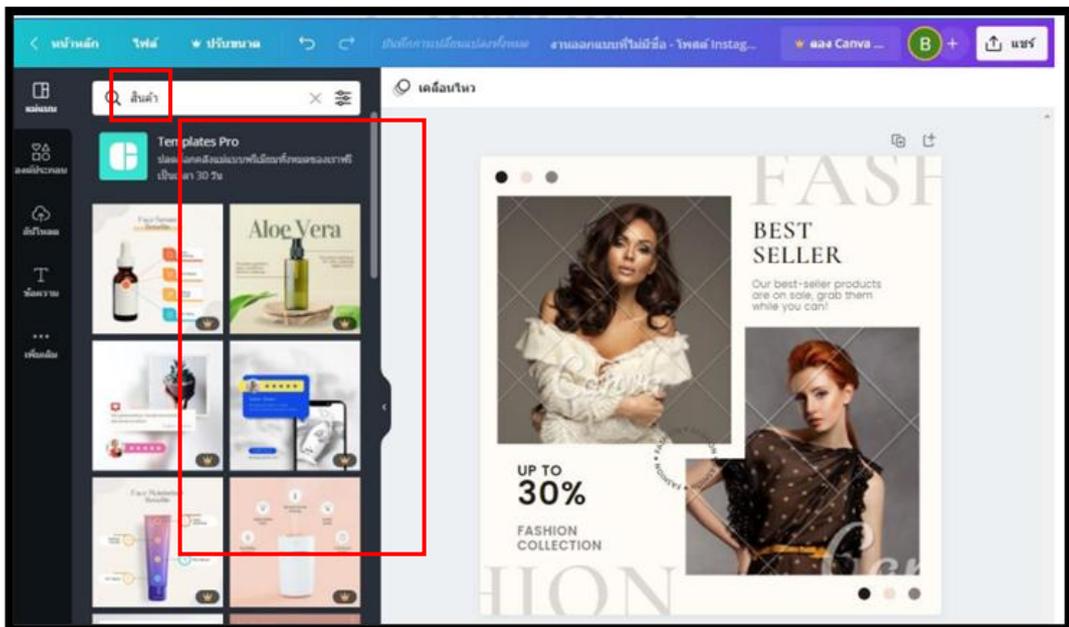
ในส่วนของ Templates ตัวอย่างสำหรับการใช้งานแบบฟรี จะมีตัวอย่างให้ใช้งานน้อยกว่าเลือกเป็นแบบ Pro หรือแบบทดลองใช้ฟรี 30 วัน



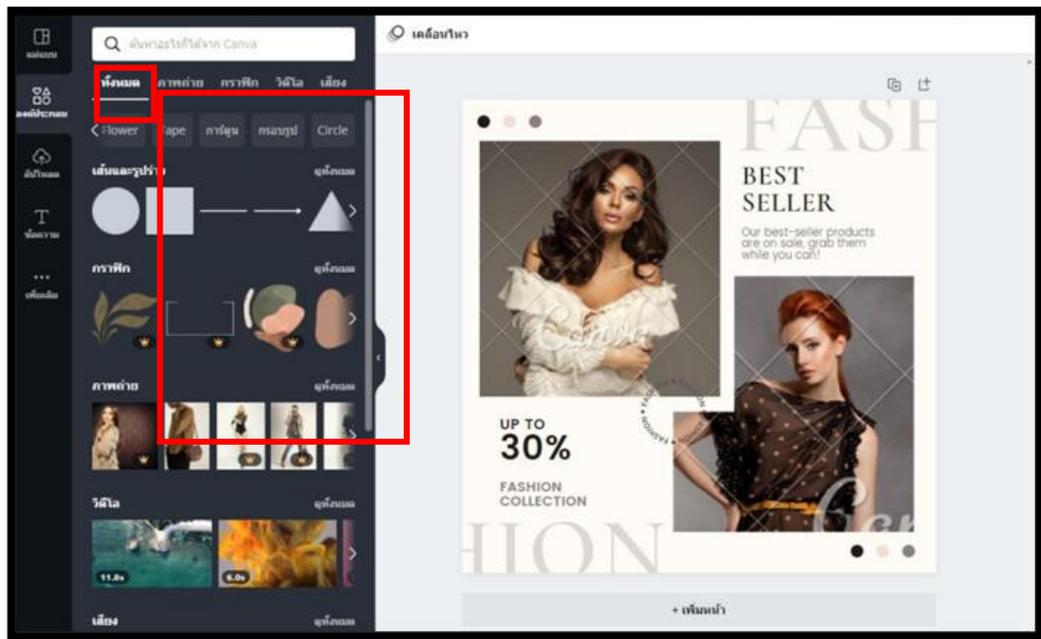
4. เครื่องมือของ Canva ในการออกแบบ Template มีดังต่อไปนี้

	<b>แม่แบบ (Template)</b>	เป็นเมนูตัวเลือกสำหรับสร้างรูปแบบ สามารถค้นหารูปแบบได้ ซึ่งมีทั้งฟรีและมีค่าใช้จ่าย
	<b>องค์ประกอบ (Elements)</b>	เป็นเมนูย่อยสำหรับใส่ภาพถ่าย กราฟิก วิดีโอ เสียงแบบต่าง ๆ
	<b>อัปโหลด (Upload)</b>	เป็นเมนูตัวเลือกการแทรกไฟล์รูป วิดีโอ และเสียง ที่นำเข้าจากไฟล์ของเรา เช่น จากเครื่องคอมพิวเตอร์ จากสื่อ เช่น Google Drive, One Drive, Facebook, Instagram หรือบัญชีอื่น ๆ บนระบบออนไลน์
	<b>ข้อความ (Text)</b>	เป็นเมนูตัวเลือกสำหรับเลือกชุดตัวอย่างตัวอักษร ข้อความและรูปแบบสีที่ใช้
	<b>เพิ่มเติม</b>	เป็นเมนูตัวเลือกการใช้งานฟังก์ชันเพิ่มเติมประกอบไปด้วย ภาพถ่าย สติลล์ เสียง วิดีโอ ฟันหลัง แผนภูมิ โฟลเตอร์ แอปและการรวมระบบ และสื่อออนไลน์อื่นๆ ในส่วนของคุณอาจจะชอบแอปเหล่านี้

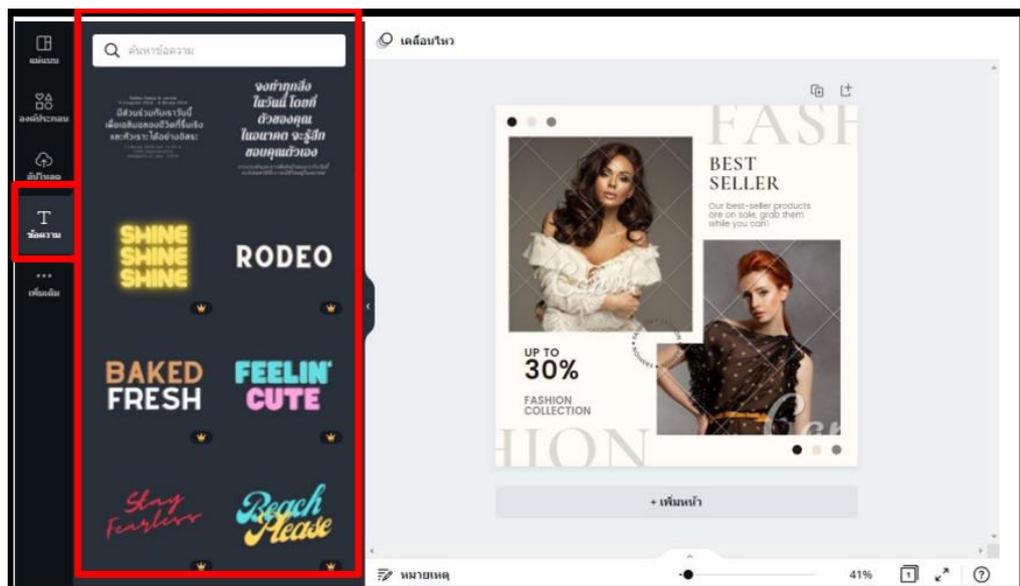
6. หน้าจอคำสั่ง แม่แบบ (Template)



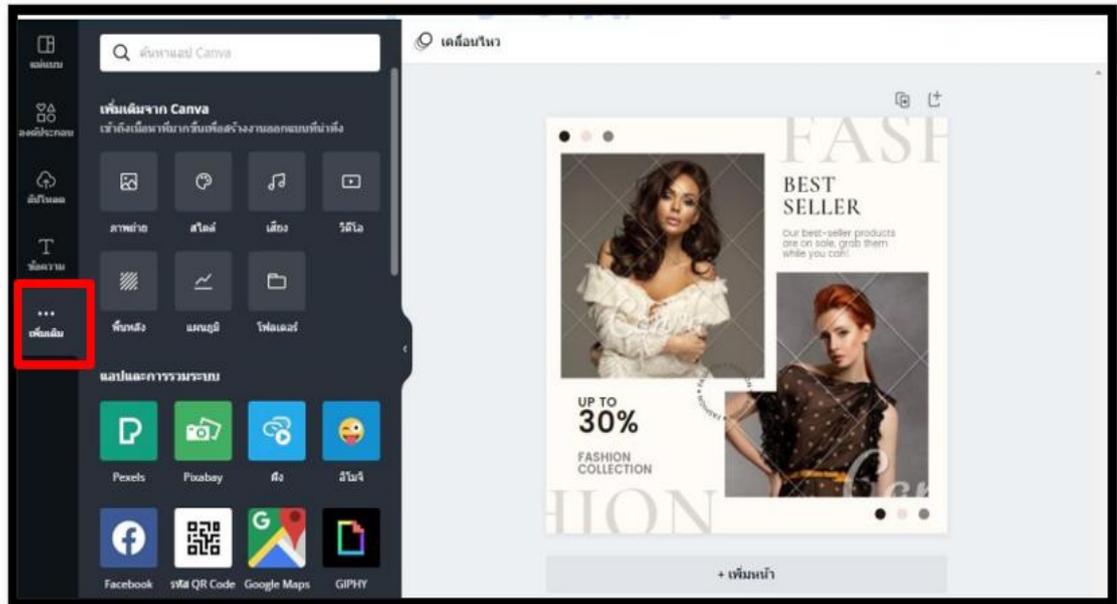
7. หน้าจอคำสั่ง องค์ประกอบ (Elements) มีเมนูย่อยสำหรับใส่รูปทรง กรอบรูป กราฟชาร์ต สติกเกอร์ และสัญลักษณ์ต่าง ๆ



8. ข้อความ (Text) เป็นเมนูสำหรับเลือกข้อความ เพิ่ม จัดการข้อความใส่ลงในงานออกแบบของผู้ใช้งาน



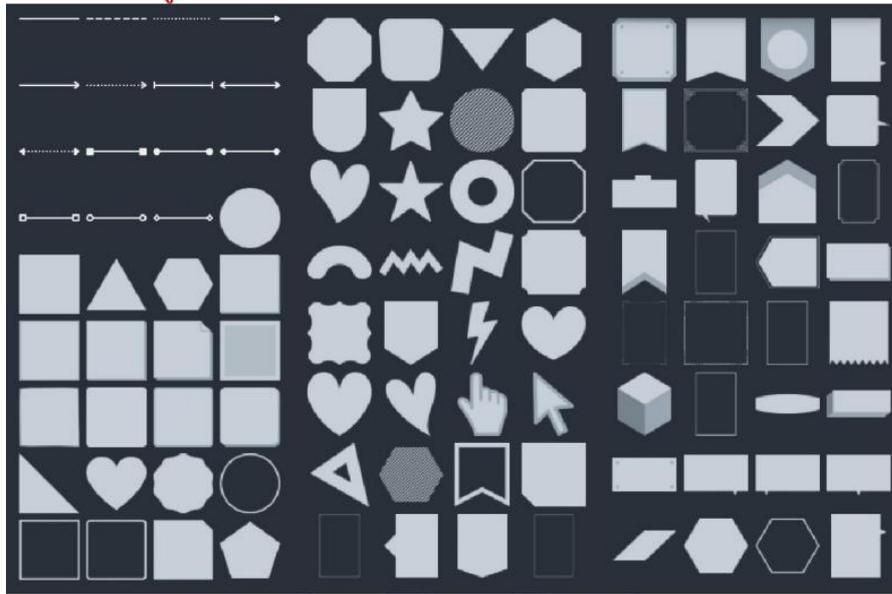
## 9. หน้าจอคำสั่งเพิ่มเติม



## 10. ขั้นตอนการเพิ่มหรือแก้ไของค์ประกอบใน Canva ซึ่งประกอบด้วย ดังต่อไปนี้

- การเพิ่มองค์ประกอบ ผู้ใช้สามารถแทรกองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น เส้นและรูปร่าง กราฟิก ภาพถ่าย วิดีโอเสียง แผนภูมิ กรอบ และเส้นกริด ได้ตามความต้องการ
- การเลือกใช้งาน ในแต่ละหมวดหมู่ขององค์ประกอบจะมีปุ่ม “ดูทั้งหมด” เพื่อให้สามารถเรียกดูตัวเลือกเพิ่มเติมได้ หากต้องการดูข้อมูลหรือรายการเพิ่มเติม ให้คลิกที่ปุ่มนี้ ระบบจะแสดงคำสั่งเพิ่มเติมของหมวดหมู่ที่ซ่อนอยู่
- ตัวอย่างการใช้งาน ตัวอย่างเช่น ในหมวดเส้นและรูปร่าง ผู้ใช้สามารถเลือกปรับแต่งองค์ประกอบต่าง ๆ ตามรูปแบบที่ต้องการได้อย่างอิสระ





### ตัวอย่างที่ 1 การเพิ่มหรือแก้ไของค์ประกอบประเภทเส้นและรูปร่าง

การแก้ไขหรือเพิ่มองค์ประกอบใน Canva สามารถทำได้ง่าย ๆ ตามขั้นตอนดังนี้

1. คลิกที่เครื่องมือ “องค์ประกอบ” บนแถบเมนูด้านซ้าย
2. เลือกประเภทองค์ประกอบที่ต้องการ เช่น เส้นและรูปร่าง

3. หากต้องการดูตัวเลือกเพิ่มเติม ให้คลิกปุ่ม “ดูทั้งหมด” ในหมวดที่เลือกคลิกเลือกองค์ประกอบที่ต้องการแทรกหรือแก้ไข แล้วปรับแต่งได้ตามต้องการเมื่อเลือกองค์ประกอบแล้วสามารถคลิกที่ชิ้นงานเพื่อแก้ไขหรือปรับแต่ง เช่น เปลี่ยนสี ปรับขนาด หรือหมุนตำแหน่งได้อย่างอิสระตามความต้องการ

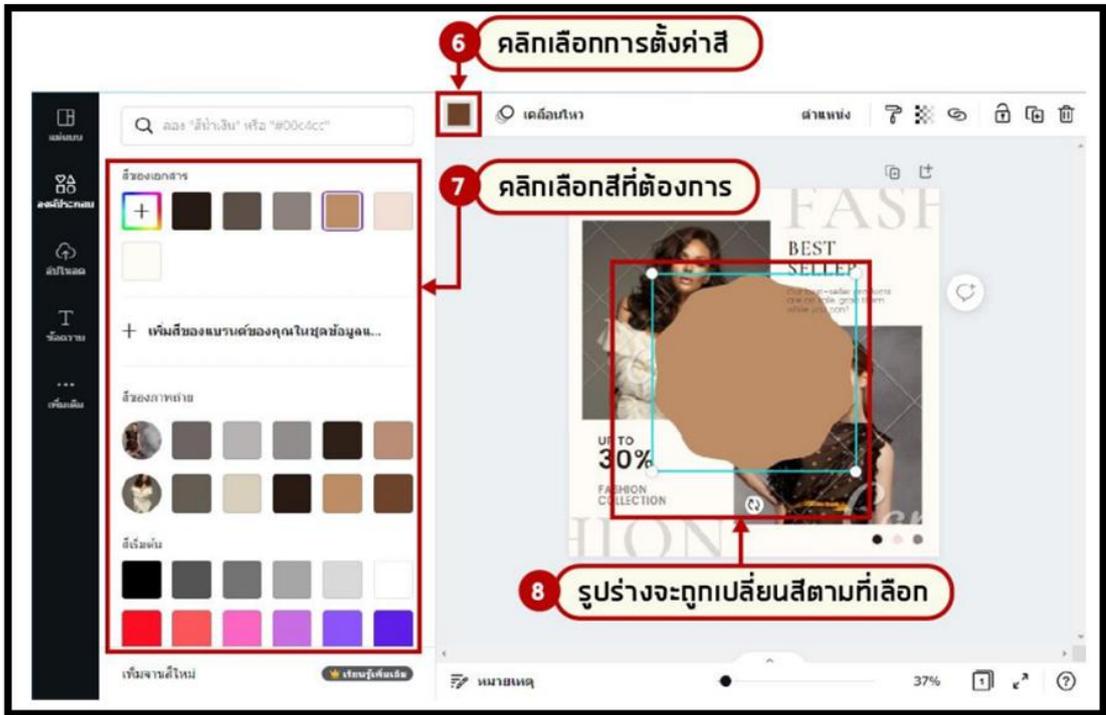


4. เลือกรูปร่างที่ต้องการดั่งภาพ > เส้นและรูปร่าง
5. รูปร่างที่เลือกจะแสดงลงในพื้นที่งาน

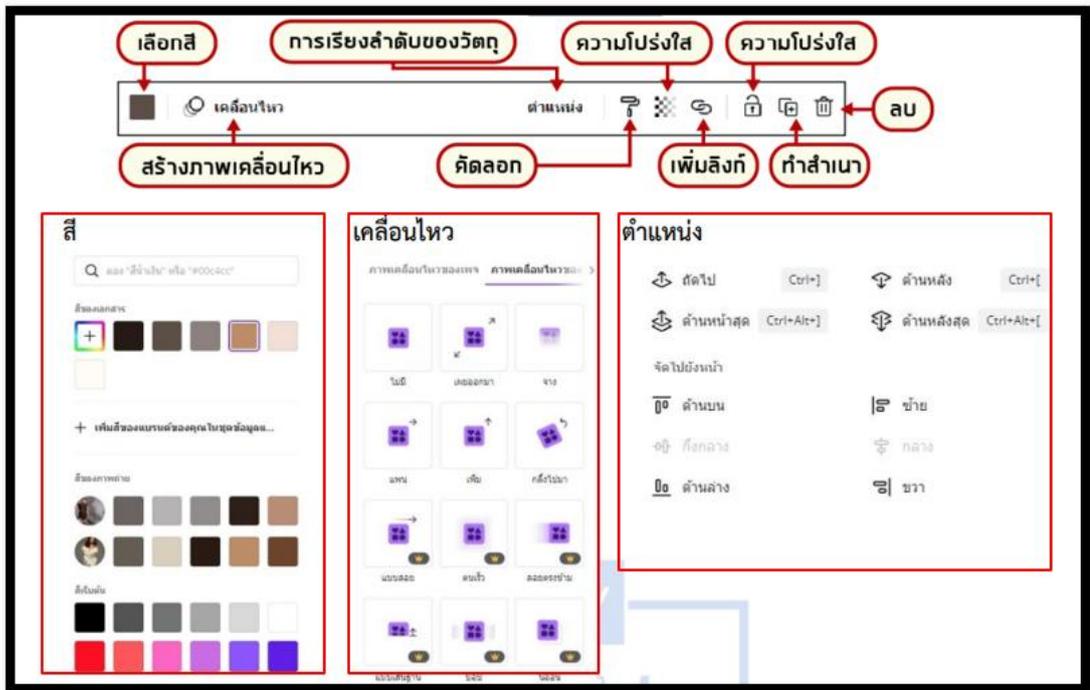


6. การแก้ไขสีของรูปร่างใน Canva โดยการคลิกเลือกที่ รูปร่าง ที่ต้องการแก้ไขสี
7. คลิกที่การตั้งค่าสี บนแถบเมนูด้านบนบนเลือกสีที่ต้องการเปลี่ยน โดยสามารถเลือกจาก สี เอกสารและชุดสีที่สร้างจากองค์ประกอบในงานออกแบบและเลือกสีของภาพถ่ายชุดสีที่สอดคล้องกับ โทนสีของภาพถ่ายในงาน Canva จะช่วยจัดการชุดสีให้อยู่ในโทนเดียวกับงานออกแบบโดยอัตโนมัติ ซึ่งเป็นจุดเด่นของโปรแกรม
8. เมื่อเลือกสีที่ต้องการรูปร่างที่เลือกจะเปลี่ยนสีตามที่กำหนดสามารถปรับแต่งค่าหรือ รายละเอียดเพิ่มเติมได้ตามต้องการ





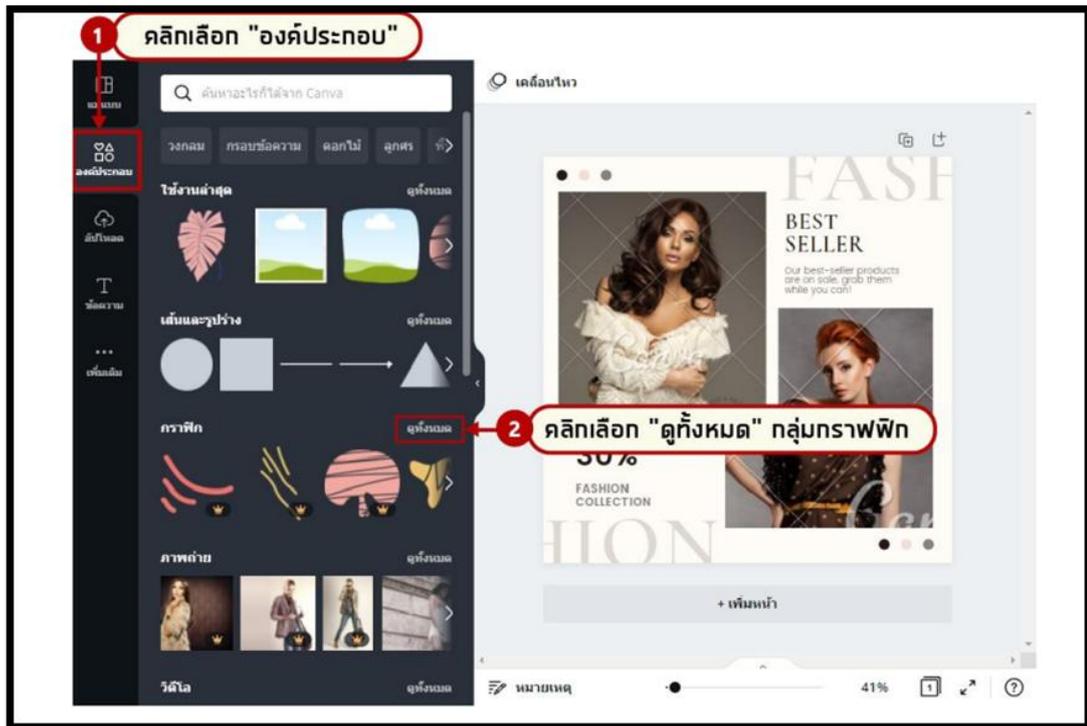
9. การใช้ไอคอนต่าง ๆ ของคำสั่งกลุ่มเส้นและรูปร่าง



## ตัวอย่าง 2 การเพิ่มหรือแก้ไของค์ประกอบประเภทกราฟฟิก

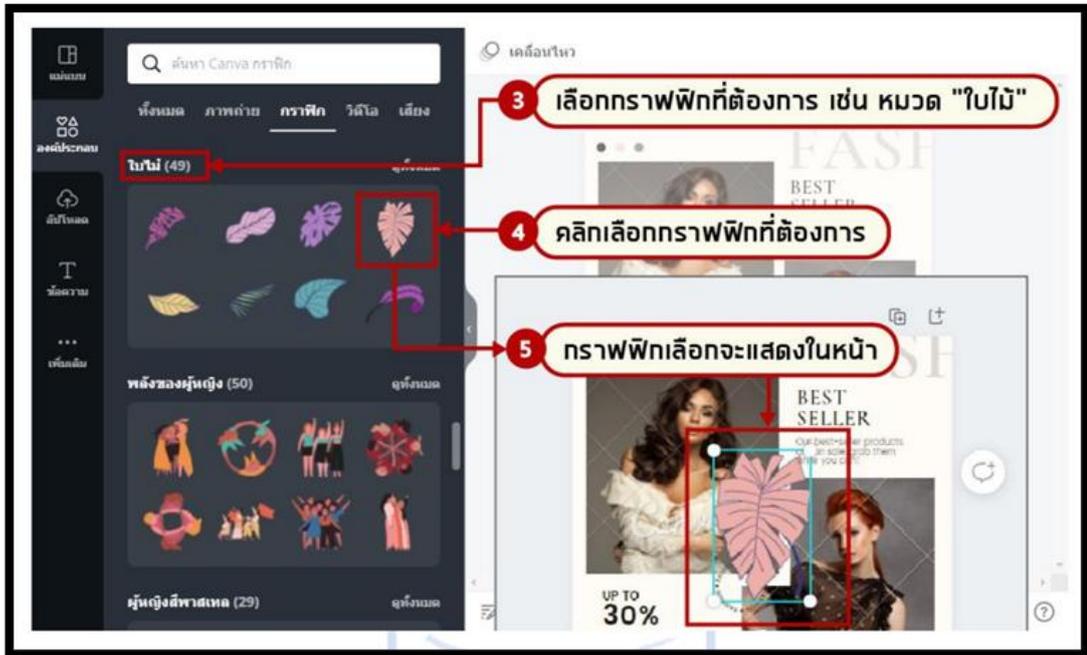
การแก้ไขส่วนต่าง ๆ ใน Canva หากต้องการแก้ไขอะไรให้นำเมาส์คลิกเลือกที่ชิ้นงานที่ต้องการแก้ไข

1. คลิกเลือกเครื่องมือ “องค์ประกอบ”
2. ที่คำว่า กราฟฟิก คลิกเลือก “ดูทั้งหมด”

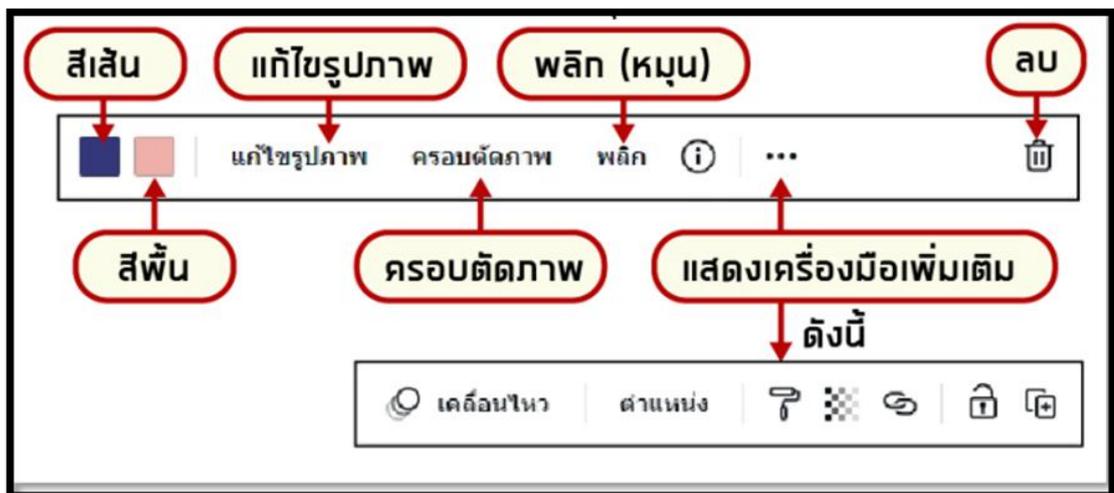


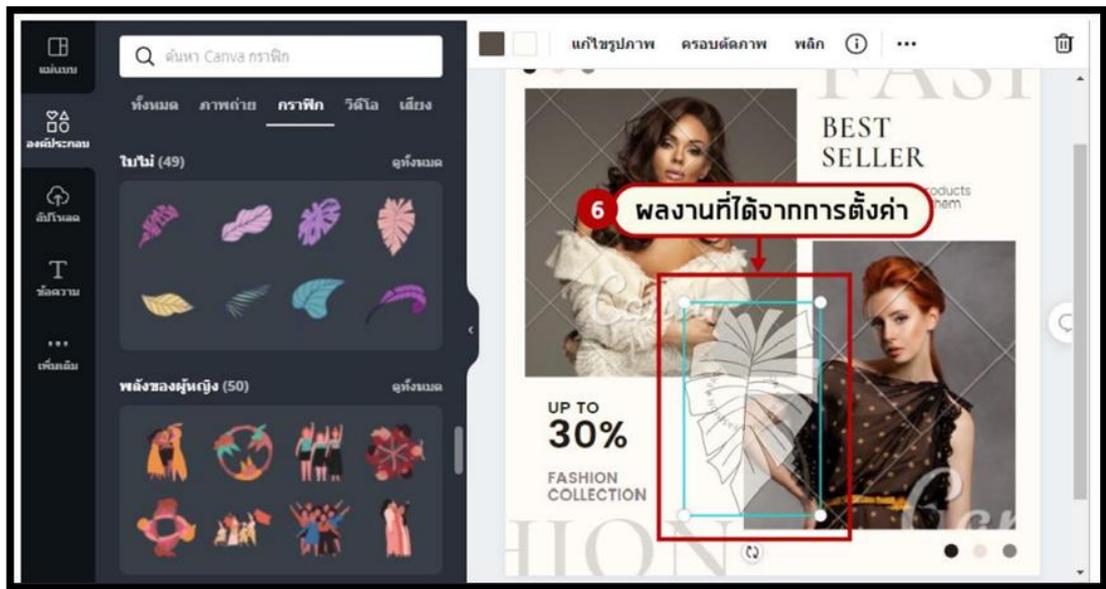
3. เลือกกราฟฟิกที่ต้องการ เช่น หมวดเลือกกราฟฟิก “ใบไม้”
4. คลิกเลือกกราฟฟิกที่ต้องการ
5. หลังจากนั้น กราฟฟิกที่เลือกจะแสดงลงในพื้นที่งาน





6. กราฟฟิกที่แทรกไว้ในชิ้นงานเราสามารถตั้งค่าต่าง ๆ เพิ่มเติมได้เช่น สีพื้น สีเส้นขอบ ความจาง เคลื่อนย้ายตำแหน่ง เป็นต้น เมื่อเลือกตั้งค่าตามที่ต้องการได้แล้ว ใบไม้ก็จะถูกเปลี่ยนสีไปเป็นสีที่เลือกและสามารถกำหนดค่าต่าง ๆ เพิ่มเติมได้ ซึ่งสามารถดูคำอธิบายของเครื่องมือได้จากภาพดังต่อไปนี้





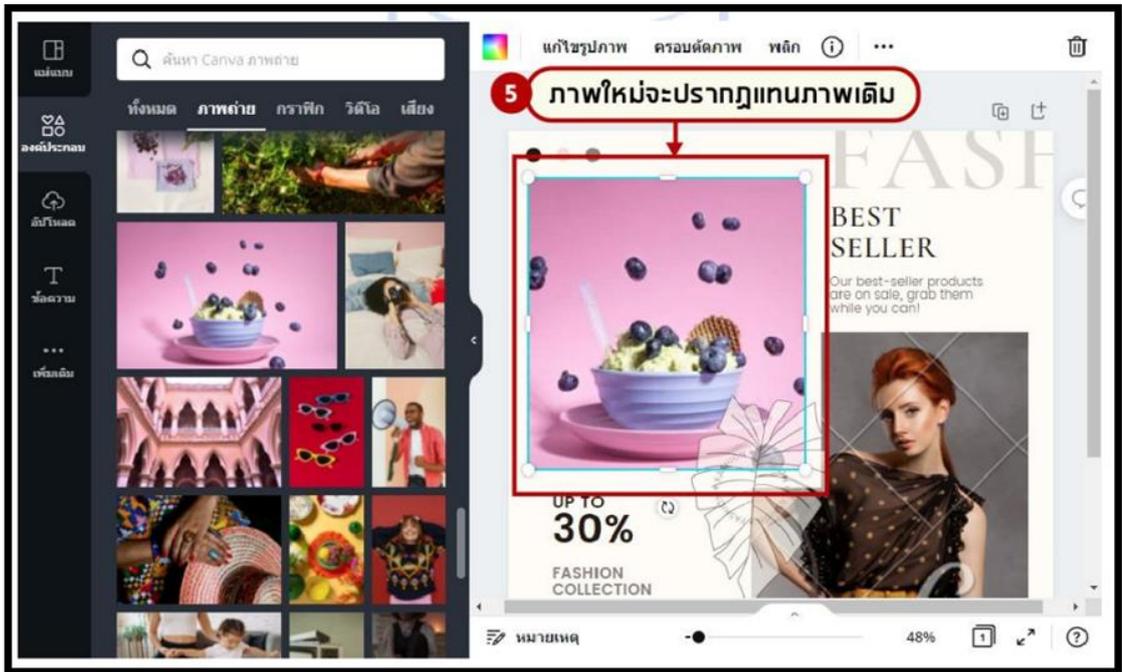
### ตัวอย่างที่ 3 การเพิ่มหรือแก้ไของค์ประกอบประเภทภาพถ่าย

การแก้ไขส่วนต่าง ๆ ใน Canva หากต้องการแก้ไขให้นำเมาส์คลิกเลือกที่ชิ้นงานที่ต้องการแก้ไข

1. คลิกเลือกเครื่องมือ “องค์ประกอบ”
2. ไปที่คำว่า ภาพถ่าย คลิกเลือก “ดูทั้งหมด”
3. คลิกหรือดับเบิลคลิกภาพที่ต้องการแทนที่ด้วยภาพใหม่
4. คลิกเลือกภาพที่ต้องการค้างไว้ และลากรูปมาใส่แทนรูปที่ต้องการเปลี่ยน
5. ภาพที่เลือกจะปรากฏแทนที่ภาพเดิม



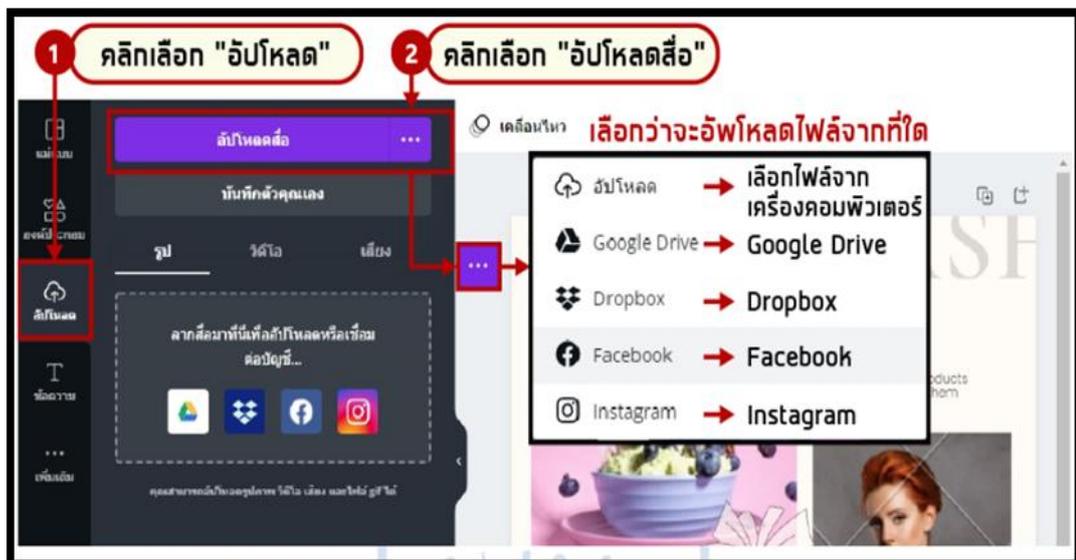




### 11. ขั้นตอนการอัปโหลดไฟล์ ใน Canva

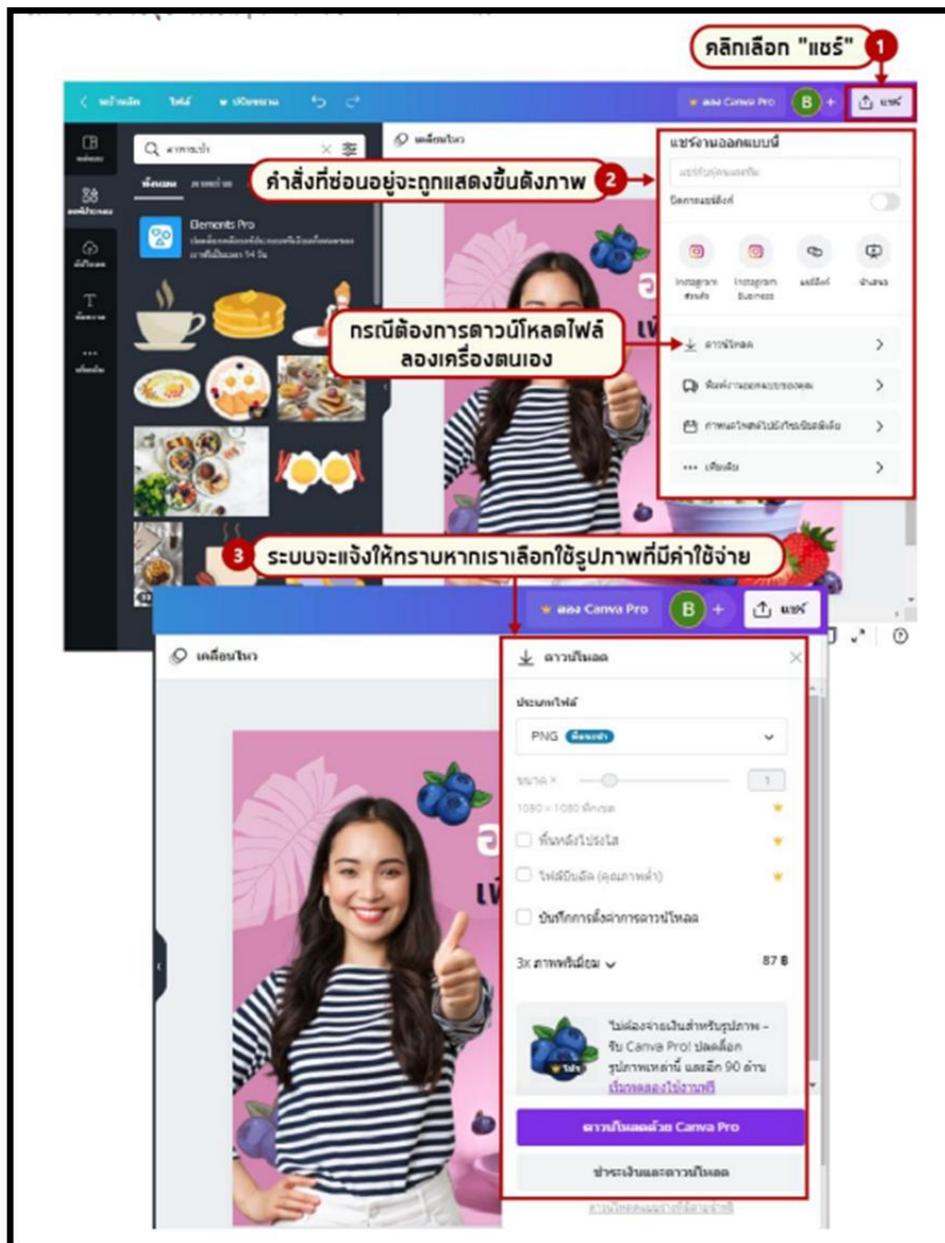
การอัปโหลดไฟล์ สามารถเลือกไฟล์ได้จากเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือจากสื่อออนไลน์

1. คลิกเลือกไอคอน อัปโหลด
2. คลิกเลือกเมนูอัปโหลดสื่อหรือลากสื่อมาที่นี่เพื่ออัปโหลดหรือเชื่อมต่อบัญชี



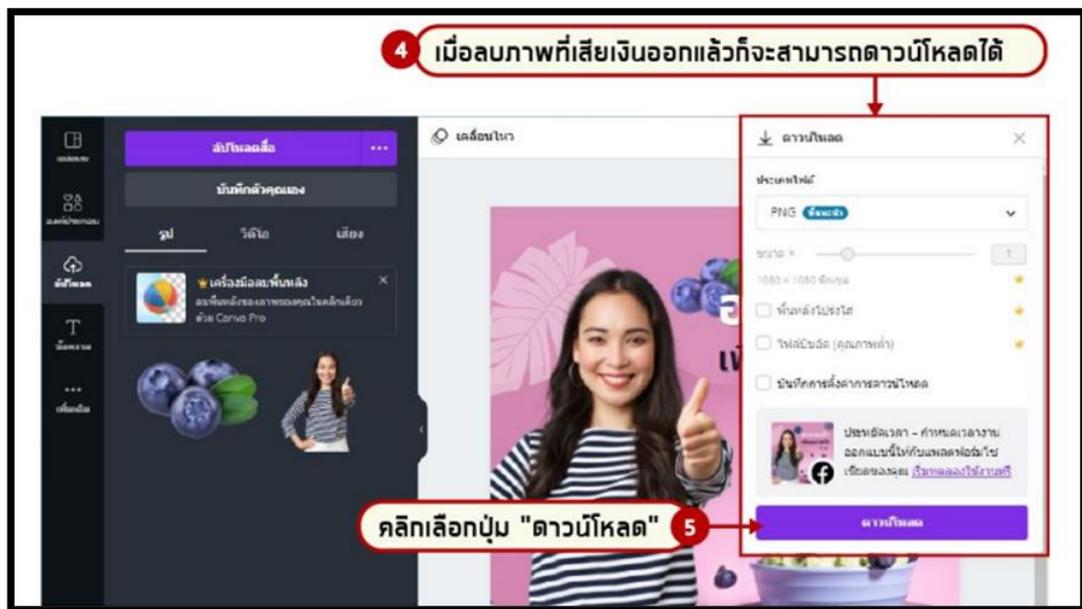
## 12. ขั้นตอนการแชร์ไฟล์หรือบันทึกไฟล์เพื่อนำไปใช้งาน

1. คลิกเลือกที่คำสั่ง “แชร์”
2. เครื่องมือในกลุ่มแชร์จะแสดงคำสั่งย่อย ๆ ที่มีอยู่ให้คลิกเลือกใช้งาน กรณีที่ต้องการดาวน์โหลดไฟล์ลงเครื่องคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์อื่น ๆ ให้คลิกเลือกที่คำสั่ง “ดาวน์โหลด”
3. ระบบจะประมวลผลหากมีภาพที่เสียเงิน ระบบจะแจ้งให้ทราบแต่ถ้าหากผู้ใช้งานต้องการใช้ฟรี ก็ให้ลบภาพ ดังกล่าวออกและนำภาพเข้าจากเครื่องของตนเองแทน เช่น ค้นหาไฟล์ภาพใหม่จาก Google เป็นต้น



4. ปรับแก้ไขรูปภาพที่เสียเงินออก และหาภาพฟรีมาใช้แทน และไปที่ปุ่มแชร์ใหม่อีกครั้ง เมื่อรูปภาพที่มี ค่าใช้จ่ายออกหมดแล้วจะมีปุ่มดาวโหลด

5. ให้คลิกเลือกที่ปุ่ม “ดาวโหลด” เพื่อนำไฟล์ลงเครื่อง ซึ่งสามารถเลือกดาวโหลดเป็นไฟล์นามสกุล .PNG .JPG .PDF .GIF MP4 ซึ่งสามารถ Make public ทำให้งานออกแบบของผู้ใช้งานเป็นสาธารณะซึ่งผู้ใช้ Canva อื่นจะสามารถเห็นงานของคนอื่นได้ 3 จุด (...)



# กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นตอน  
กิจกรรม



การใช้ Canva เพื่อการ  
ออกแบบงานสร้างสรรค์



1



## นำเข้าสู่บทเรียน

- ครูอธิบายความหมาย คุณสมบัติ และประโยชน์ของ Canva
- นักเรียนร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นว่าตนเองเคยใช้งานโปรแกรมออกแบบใดมาก่อน

2



## ลงมือสมัครและเข้าสู่ระบบ

- นักเรียนสมัครสมาชิก Canva ผ่านอีเมล / Google / Facebook
- ครูแนะนำวิธีการเข้าสู่ระบบและตั้งค่าบัญชีพื้นฐาน

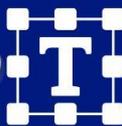
3



## การเลือก Templates

- ครูสาธิตวิธีเลือก Templates ที่เหมาะสมกับงาน
- นักเรียนทดลองเลือกเทมเพลต เช่น Resume, Poster, หรือ Presentation

4



## การใช้ Text Tool

- ครูสอนการพิมพ์ ปรับแต่ง และจัดรูปแบบข้อความ
- นักเรียนปรับแก้ข้อความในเทมเพลตให้ตรงกับเนื้อหาของตนเอง

5



## การใช้ Upload Tool

- นักเรียนอัปโหลดรูปภาพ/วิดีโอของตนเอง (เช่น รูปถ่ายโปรไฟล์)
- ฝึกการจัดวางองค์ประกอบให้เหมาะสมกับงาน

**STEPS** การใช้ Canva เพื่อการออกแบบงานสร้างสรรค์

# กิจกรรมการเรียนรู้

10  
ขั้นตอน  
กิจกรรม



การใช้ Canva เพื่อการ  
ออกแบบงานสร้างสรรค์



6



## การประยุกต์ Templates

- นักเรียนปรับแต่งโทนสี ฟอนต์ และองค์ประกอบต่าง ๆ
- ครูให้ข้อเสนอแนะในการจัดองค์ประกอบให้น่าสนใจ

7



## ออกแบบ Resume จริง

- นักเรียนออกแบบ Resume ของตนเองโดยใช้ Canva
- ครูคอยแนะนำการใช้ฟังก์ชันเสริม เช่น Elements, Background

8



## การบันทึกผลงาน

- นักเรียนจัดเก็บ Resume ที่เสร็จแล้วเป็นไฟล์ PDF และตั้งชื่อไฟล์  
อย่างเป็นระบบ

9



## การแชร์ผลงาน

- นักเรียนใช้เครื่องมือ Share เพื่อเผยแพร่ผลงาน (เช่น แชร์ลิงก์  
หรือโพสต์ใน Classroom)
- ครูและเพื่อน ๆ ให้ข้อเสนอแนะและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น



## ผลลัพธ์ที่คาดหวัง

- นักเรียนสามารถใช้ Canva ได้อย่างมั่นใจ
- นักเรียนมี Resume หรือสื่อที่สวยงาม ใช้งานได้จริง
- นักเรียนมีทักษะการนำเสนอผลงานดิจิทัลและการทำงานร่วมกัน

**STEPS** การใช้ Canva เพื่อการออกแบบงานสร้างสรรค์



Canva. (n.d.). *วิธีใช้แอป Canva สำหรับเดสก์ท็อปเบื้องต้น*. ค้นเมื่อ 28 กันยายน 2568 จาก

[https://www.canva.com/th\\_th/help/pagecanva-desktop-app-basics/](https://www.canva.com/th_th/help/pagecanva-desktop-app-basics/)

Go online Thailand. (2023). *สอนวิธีใช้ Canva ฉบับมือใหม่ เริ่มต้นง่าย ใช้งานเป็นทันที*. ค้นเมื่อ

30 กันยายน 2568 จาก <https://goonlinethailand.com/blog/online-marketing/how-to-use-canva/>

เบญสิริยา ปานบุญญเดช (n.d.). *การออกแบบสื่อรูปแบบต่าง ๆ ด้วยเว็บไซต์ Canva*. สำนัก

วิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี. ค้นเมื่อ 13

ธันวาคม 2568 จาก <https://arit.rmutt.ac.th/design-canva-chatgpt/>



### ทักษะการใช้ Quizizz

#### 1. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ทักษะการใช้ Quizizz

สามารถปฏิบัติได้เป็นขั้นตอนดังนี้

1. อธิบาย คุณสมบัติและประโยชน์ของ Quizizz ได้อย่างถูกต้อง
2. เข้าสู่ระบบและใช้งานผ่าน [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com) ได้ด้วยตนเอง
3. ใช้ รหัส (Code) ในการ Join Game เพื่อเข้าร่วมการทำแบบทดสอบได้
4. อธิบายและตีความ การแสดงลำดับ (Leaderboard) หลังการทำแบบทดสอบได้
5. อธิบาย หลักการทำงานของ Quizizz ในแต่ละขั้นตอน ตั้งแต่การสร้างเกมจนถึงสรุป

ผลได้

6. ตรวจสอบและ ดาวน์โหลดยางานผลการทำแบบทดสอบของผู้เข้าสอบ ได้อย่าง

ถูกต้อง

7. แทรก รูปภาพหรือคลิปวิดีโอ ในข้อคำถาม เพื่อเพิ่มความน่าสนใจของแบบทดสอบได้
8. ประยุกต์ใช้ Quizizz เป็นเครื่องมือสร้างสื่อการเรียนรู้และประเมินผล ได้อย่าง

สร้างสรรค์



Next Page >>>

## 2. คุณสมบัติพื้นฐานของทักษะการใช้ Quizizz

### 1) ความเข้าใจเกี่ยวกับแพลตฟอร์ม

- รู้ว่า Quizizz คือเครื่องมือออนไลน์สำหรับสร้างเกมการเรียนรู้และแบบทดสอบแบบอินเทอร์แอคทีฟ
- ใช้ได้ทั้งในรูปแบบการสอนสด (Live Game) และการบ้าน (Homework/Assignment)

### 2) การเข้าใช้งาน

- เข้าสู่ระบบผ่าน [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com) หรือแอป Quizizz
- สมัครใช้งานได้ด้วยอีเมล Google หรือบัญชีโซเชียล

### 3) การเข้าร่วมกิจกรรมด้วยรหัส (Join Game Code)

- ใช้รหัสที่ครู/ผู้จัดกิจกรรมให้ เพื่อเข้าทำแบบทดสอบ
- กรอกชื่อผู้เล่นก่อนเริ่มเกม

### 4) การทำแบบทดสอบและการแสดงผล

- ตอบคำถามแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) หรือรูปแบบอื่น ๆ
- เห็นคะแนนและ ลำดับ (Leaderboard) ของตนเองและเพื่อนเมื่อทำเสร็จ

### 5) หลักการทำงานของ Quizizz

- ครูสร้าง Quiz หรือเลือกจากคลัง
- แชรร์รหัสให้ผู้เรียนเข้าร่วม
- ผู้เรียนทำแบบทดสอบ → ระบบตรวจคำตอบอัตโนมัติ → สรุปผล

### 6) การตรวจสอบผลการทำแบบทดสอบ

- ครูตรวจสอบผลการทำงานรายบุคคล/รายชั้นเรียนได้ทันที
- ดาวน์โหลดยางานผลเป็นไฟล์ Excel/CSV ได้

### 7) การเพิ่มสื่อประกอบในแบบทดสอบ

- แทรก รูปภาพ วิดีโอ หรือเสียง ในข้อคำถามเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ
- ใช้สื่อช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน

## 3. ขั้นตอนพื้นฐานการใช้งาน Quizizz

### 1) ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคุณสมบัติการใช้งาน

- Quizizz เป็นแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับการสร้างเกมการเรียนรู้และแบบทดสอบแบบโต้ตอบ
- ใช้งานได้ทั้งบน เว็บไซต์ ([www.quizizz.com](http://www.quizizz.com)) และแอปพลิเคชัน

– รองรับการสอนแบบ **สด (Live Game)** และการบ้าน (Homework Assignment)

## 2) การเข้าใช้งาน

- เข้าเว็บไซต์ [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com) หรือเปิดแอป Quizizz
- สมัครสมาชิก / เข้าสู่ระบบด้วย **อีเมล Google, Microsoft หรือบัญชีโซเชียล**

## 3) การเข้าร่วมเกมด้วย Code (Join Game)

- ครู/ผู้จัดกิจกรรมจะแชร์ **Game Code** ให้ผู้เรียน
- ผู้เรียนเข้าไปที่หน้า [joinmyquiz.com](http://joinmyquiz.com)
- กรอกรหัส (Code) → ใส่ชื่อนักเรียน → กด **Start** เพื่อเริ่มทำแบบทดสอบ

## 4) การทำแบบทดสอบและการแสดงลำดับ

- ผู้เรียนตอบคำถามตามเวลาที่กำหนด (แบบเลือกตอบ, ช่องว่าง, หรือคำถามอื่น ๆ)
- เมื่อเสร็จสิ้น ระบบจะแสดง คะแนนและลำดับ (Leaderboard) เพื่อเปรียบเทียบกับเพื่อน

กับเพื่อน

## 5) หลักการทำงานของ Quizizz (สำหรับครูผู้สอน)

- สร้างแบบทดสอบ (Quiz) เอง หรือเลือกจากคลัง Quizizz Library
- ตั้งค่าโหมดการเล่น → Live หรือ Homework
- แชร์รหัส (Game Code/Link) ให้ผู้เรียน
- ระบบตรวจคำตอบอัตโนมัติ และสรุปผล

## 6) การตรวจสอบและดาวน์โหลดรายงานผล

- หลังจบเกม ครูสามารถตรวจสอบผลรายบุคคลหรือรายชั้นเรียนได้
- ดาวน์โหลดรายงานเป็นไฟล์ Excel/CSV เพื่อเก็บเป็นหลักฐานหรือใช้วิเคราะห์ผล

## 7. การแทรกรูปภาพหรือคลิปวิดีโอในข้อสอบ

- ครูสามารถเพิ่ม รูปภาพ วิดีโอ หรือเสียง ในคำถาม เพื่อให้แบบทดสอบน่าสนใจ

มากขึ้น

- ช่วยเพิ่มความเข้าใจและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน



### ข้อดีของ Quizizz

1. ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมโดยการเรียนการสอนแบบ “Active Learning in Online Teaching”
2. มีความสวยงาม ใช้งานง่าย ไม่จำกัดจำนวนนักเรียน ผู้เล่น และผู้เข้าทำแบบทดสอบ
3. ทำการเชื่อมต่อได้กับห้องเรียนกูเกิล (Google classroom)
4. ผู้เรียนมีความสนใจในคลาสเรียนมากขึ้น
5. มีการจัดการสอบแข่งขันเป็นทีมจากผู้เล่นทั้งหมดได้
6. ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์หลายแพลตฟอร์มที่เชื่อมต่อระบบ
- 5 อินเทอร์เน็ตได้ เช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต อื่น ๆ
7. สามารถสร้างข้อคำถามได้หลากหลายรูปแบบสามารถเปลี่ยนรูปแบบคำถามได้ เพิ่มรูปภาพ เสียงหรือวิดีโอ
8. ไม่มีข้อจำกัดความยาวของข้อคำถามและคำตอบ
9. การรายงานผลการทำแบบทดสอบครูผู้สอนสามารถดาวน์โหลดข้อมูลภาพรวมของผู้เข้าร่วม สถิติในการตอบคำถาม ความยากง่าย ของชุดคำถามและคะแนนทั้งหมดในรูปแบบไฟล์ Excel ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อเก็บเป็นข้อมูลเพื่อทราบถึงความก้าวหน้าในการเรียน การวัดผลการเรียนการสอนว่านักเรียนมีความเข้าใจมากน้อยเพียงใดในบทเรียนและเนื้อหาของครูผู้สอน
10. การสมัครงาน Quizizz ฟรีในแพ็คเกจเริ่มต้นซึ่งเพียงพอต่อการใช้งานในการนำมาจัดการเรียนการสอนได้



**Next Page** >>

ในครั้งนี่จะเป็นการเรียนรู้การสมัครเข้าใช้งาน การสร้างชุดคำถาม การเลือกใช้ชุดคำถามของผู้อื่นและการดูข้อมูลสถิติต่าง ๆ ในการตอบคำถามของแอปพลิเคชัน Quizizz

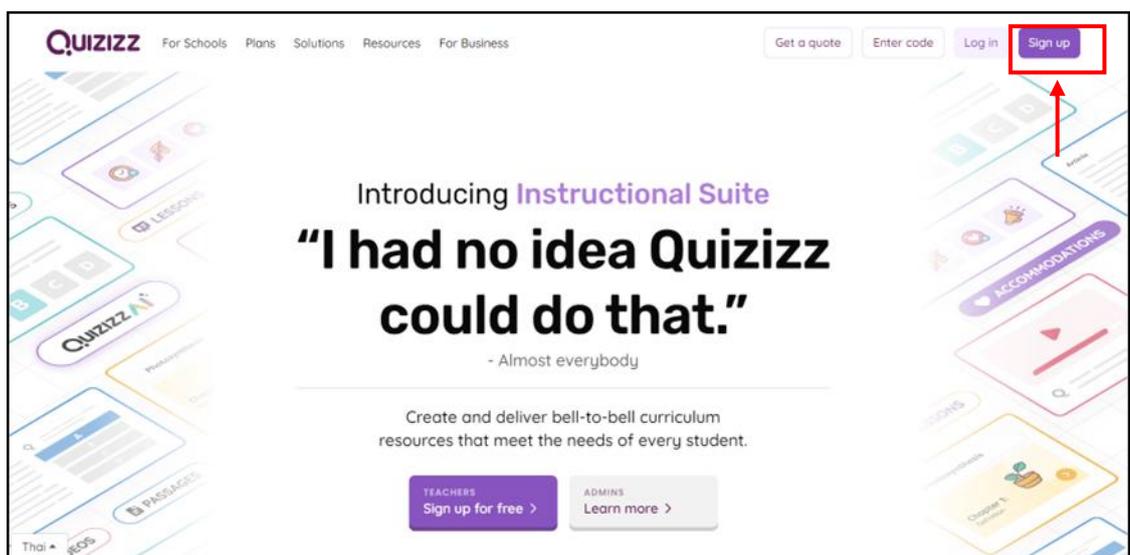
### การใช้งาน Quizizz

การเข้าใช้งานสามารถดำเนินการตามขั้นตอนได้ดังนี้

#### 1. ขั้นตอนการสมัครเข้าใช้งาน

1.1 เข้าสู่เว็บไซต์ [quizizz.com](https://quizizz.com) (<https://quizizz.com>)

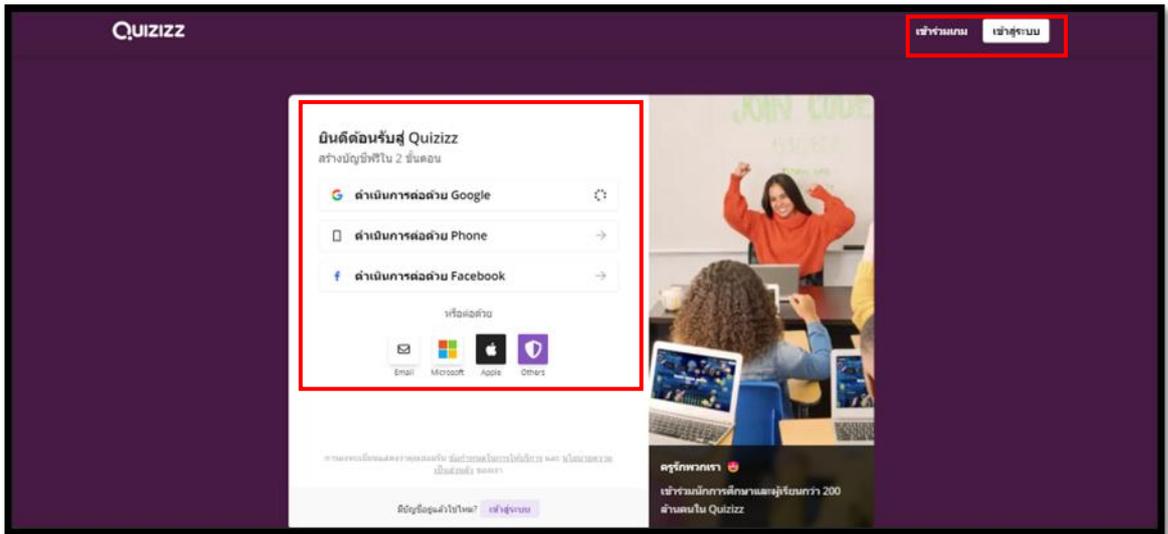
1.2 คลิกปุ่ม Sign Up มุมบนขวามือ



#### ภาพที่ 1 ขั้นตอนการสมัครเข้าใช้งาน

1.3 สามารถทำการสมัครเพื่อใช้งานเมื่อกดปุ่ม Sign up แล้วจะเข้าสู่หน้าจอการสมัครสมาชิกซึ่งมีมากกว่า 7 รูปแบบในการลงทะเบียนเป็นสมาชิก ดังนี้

1. สมัครสมาชิกโดยใช้บัญชีของ Google
2. สมัครสมาชิกโดยใช้เบอร์โทรศัพท์
3. สมัครสมาชิกโดยใช้บัญชี Facebook
4. สมัครสมาชิกโดยใช้ E-mail
5. สมัครสมาชิกโดยใช้บัญชี Microsoft
6. สมัครสมาชิกโดยใช้บัญชี Apple ID
7. สมัครสมาชิกโดยใช้บัญชีของหน่วยงานองค์กร SSO



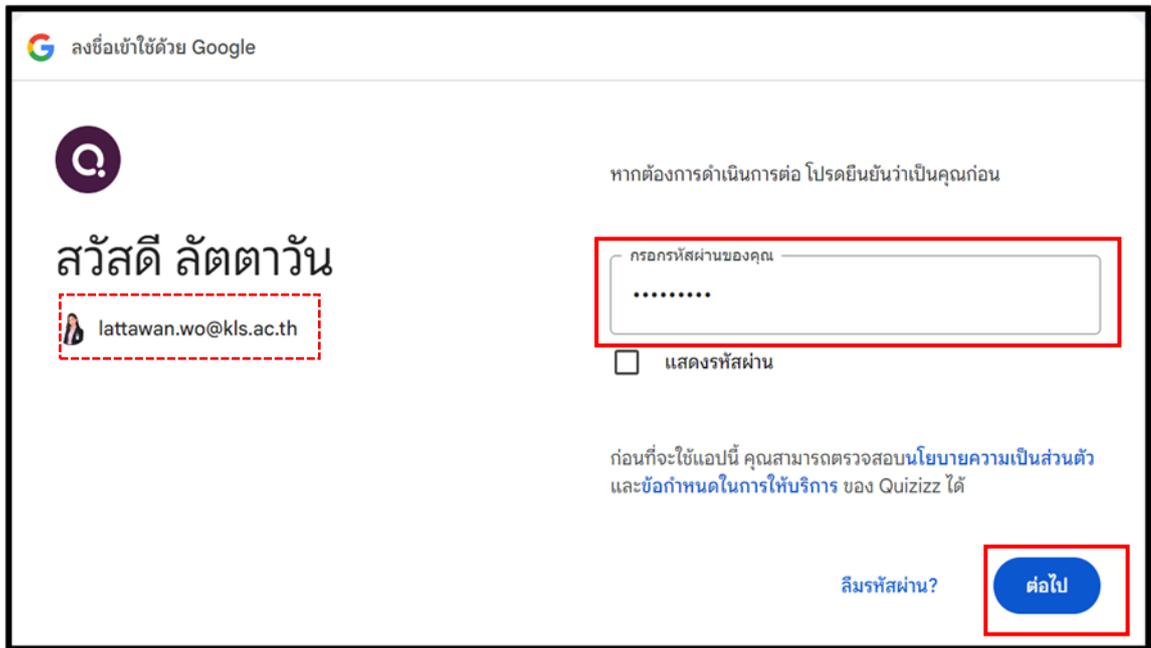
ภาพที่ 2 สมัครเพื่อใช้งานเมื่อกดปุ่ม Sign up

1.4 หลังจากคลิก ดำเนินการต่อด้วย Google ให้ Sign up ที่เป็นเมลล์ของผู้เข้าใช้งาน จากนั้นคลิกถัดไป (NEXT)



ภาพที่ 3 ดำเนินการต่อด้วย Google ให้ Sign up

1.5 หลังจากใส่อีเมลของผู้เข้าใช้งาน จากนั้นคลิกถัดไป (NEXT) และจากนั้นใส่รหัสผ่าน เมลล์ของผู้เข้าใช้งาน จากนั้นกดปุ่มต่อไป



ภาพที่ 4 กรอกข้อมูลรหัสผ่านของผู้ใช้งาน

1.6 เข้าหน้าหลักในการเข้าสู่ระบบเป็นขั้นตอนการสมัครสมาชิกเมื่อสมัครเสร็จแล้วก็จะเข้าสู่ระบบทันที ดังนี้



ภาพที่ 5 เข้าหน้าหลักในการเข้าสู่ระบบ

## การเข้าหน้าหลักในการเข้าสู่ระบบ จะประกอบด้วย

1. ข้อมูลบัญชีผู้ใช้ ซึ่งสามารถแก้ไขข้อมูลโปรไฟล์ผู้ใช้งานได้ตรงนี้ รวมไปถึงการอัปเดตแพ็คเกจเป็นแผนการใช้งานที่สูงขึ้น

2. สร้างข้อสอบ หรือบทเรียนซึ่งผู้ใช้งานสามารถสร้างข้อสอบจาก AI หรือจะนำเข้าจาก Google

Forms หรือจะนำเข้าสไลด์จาก Google Slide ได้เช่นกัน

3. เมนูสำหรับผู้ใช้งาน ซึ่งประกอบไปด้วย

3.1) สำรองโดยสามารถสร้าง Quizizz จาก AI หรือเนื้อหาที่เรามีอยู่แล้วหรือสร้างจากลิงค์ YouTube หรือสร้างจากข้อความที่เราพิมพ์ป้อนเข้าไป (ฟีเจอร์นี้อาจมีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม)

3.2) ห้องสมุดของฉันจะแสดงไลบรารีของผู้ใช้งาน ซึ่งประกอบไปด้วย ที่สร้างขึ้นมานำเข้ามาจากที่อื่นที่ใช้ไปแล้วสุดท้ายที่เราไปกดดูใจแบบทดสอบหรือสไลด์ของคนอื่น ที่แชร์ร่วมกันกับเรา และเนื้อหาทั้งหมดของเรา

3.3) รายงาน จะแสดงผลรูปแบบทดสอบที่เราใช้งานไปแล้ว ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้ ประเภท ชื่อแบบทดสอบ ผู้เข้าร่วมทั้งหมด ความแม่นยำของแบบทดสอบ รหัส และระดับ ซึ่งเราสามารถส่งอีเมลแจ้งเตือนผลการทดสอบให้กับผู้เข้าร่วมการทดสอบได้ และสามารถดาวน์โหลดผลการทดสอบแบบละเอียดมาเป็นไฟล์ Excel ได้

3.4) ห้องเรียนของฉัน เราสามารถสร้างห้องเรียนจาก Google Classroom หรือจะสร้างห้องเรียนใหม่เองได้ โดยการกรอกชื่อห้องเรียน และสีห้องเรียน เมื่อกดสร้าง จะได้ลิงค์เข้าห้องเรียนพร้อมรหัสเข้าห้องเรียน (ลิงก์นี้มีอายุ 14 วัน หลังจากนั้นจะต้องสร้างลิงก์ใหม่ได้เสมอ)

3.5) การตั้งค่า เราสามารถตั้งค่าบัญชีผู้ใช้ อีเมลล์ เบอร์โทรศัพท์ ชื่อผู้ใช้งาน กำหนดภาษาหลักที่ใช้งาน ตั้งรหัสผ่านใหม่ รวมไปถึงการเปลี่ยนประเภทบัญชี หรือลบบัญชี และลบบัญชีถาวรก็สามารถทำได้ที่นี่

3.6) เพิ่มเติม จะมีเมนูเพิ่ม เช่น มีม คอลเล็กชัน โปรไฟล์ และปุ่มออกจากระบบได้

4. แม่แบบในการสร้างแบบทดสอบหรือสไลด์

5. ค้นหาเนื้อหาที่เราสนใจโดยการพิมพ์คีย์เวิร์ด เช่น คอมพิวเตอร์จะได้ผลลัพธ์อยู่ 3 แบบ  
ดังนี้

5.1) แบบทดสอบ

5.2) แบบทดสอบ และ เนื้อหา

5.3) เนื้อหา

6. ป้อนรหัส เป็นการเข้าร่วมกับเนื้อหา หรือแบบทดสอบของคนอื่น โดยการกรอกรหัสการเข้าร่วมลงไปในช่วงนี้ เปรียบเสมือนเราเป็นนักเรียน หรือผู้เข้าร่วมเล่นในแบบทดสอบ

7. ผลการค้นหาเดียวกันเหมือนกับ ไลบรารี Quizizz

8. กลุ่มเนื้อหา หรือ Category ที่ผู้ใช้งานมีความสนใจ เช่น คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ คอมพิวเตอร์ เป็นต้น

### การสร้างบทเรียน

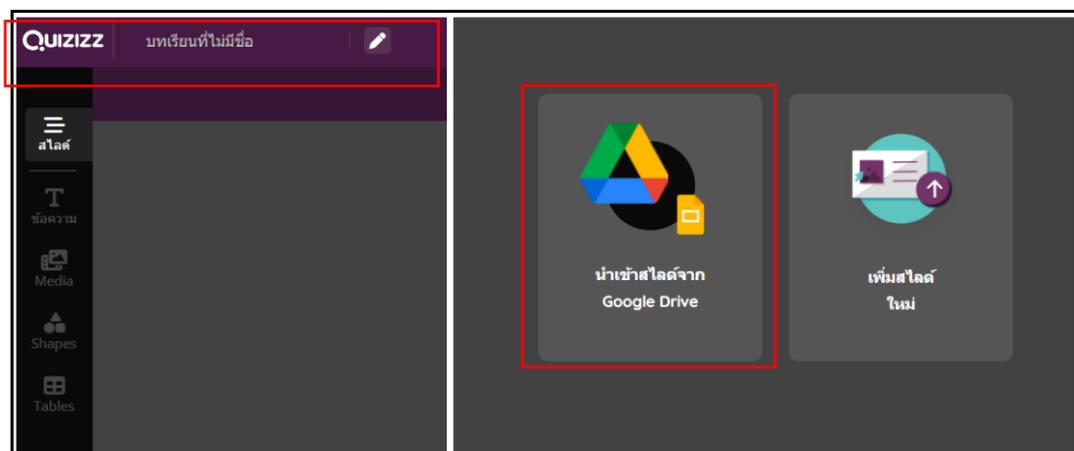
ในหัวข้อนี้เป็นการสร้างบทเรียน ซึ่งจะมีลักษณะคล้ายกับการสร้างสไลด์เพื่อนำเสนอหรือเพื่อสอนนักศึกษาหรือถ้าเรามีสไลด์อยู่แล้วก็สามารถนำเข้ามาได้เลย

1. กดปุ่มสร้าง  จากนั้นจะขึ้นเมนูมาให้เลือก 2 รูปแบบด้วยกัน คือ สร้างข้อสอบ (สามารถสร้างข้อสอบจาก AI ได้ แต่อาจจะมีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม หรือต้องอัปเดตแพ็คเกจในการใช้งาน) และสร้างบทเรียน



ภาพที่ 6 การสร้างข้อสอบและสร้างบทเรียน

2. ตั้งชื่อบทเรียนและเลือกรูปแบบการสร้างบทเรียนว่าจะนำเข้าสไลด์มาจาก Google Slide หรือจะสร้างขึ้นเอง

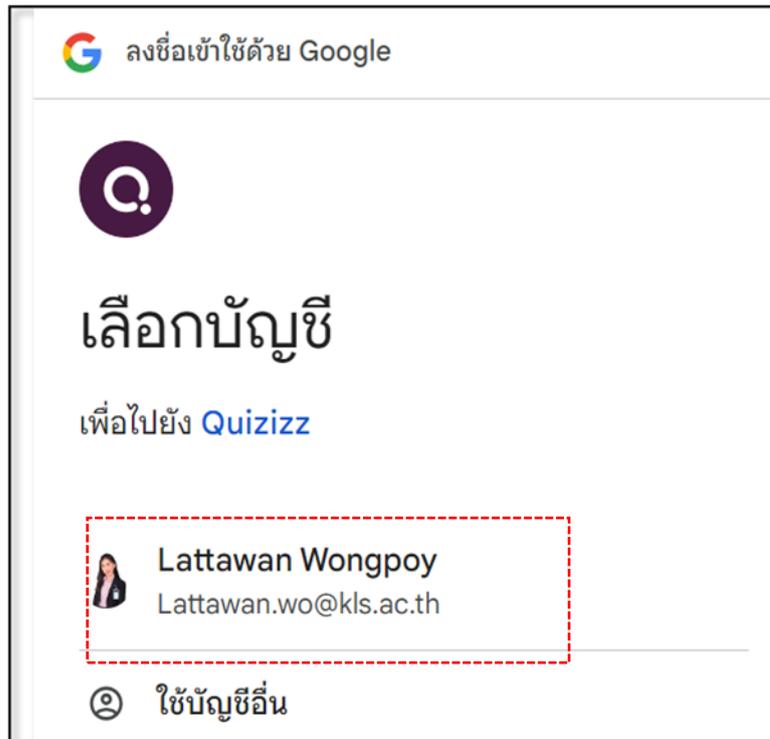


ภาพที่ 7 ตั้งชื่อบทเรียนและเลือกรูปแบบการสร้างบทเรียน  
ที่มา. จาก คู่มือการใช้งาน Quizizz โดย คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยธนบุรี, 2565, สืบค้นจาก <https://shorturl.at/E63zO>

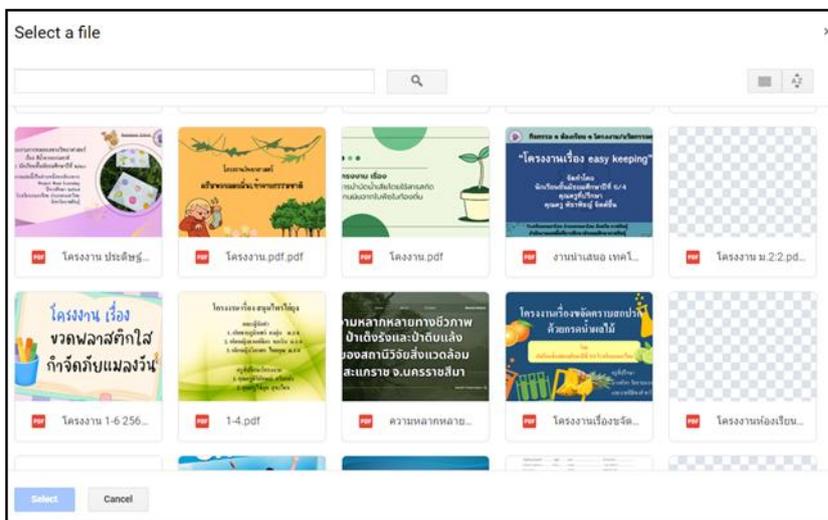
2.1 การนำเข้าสไลด์จาก Google Drive จะมี 2 ตัวเลือก คือ นำเข้าจาก Google Drive  
อัปโหลดไฟล์ PDF ดังภาพข้างล่างนี้



ภาพที่ 8 นำเข้าสไลด์จาก Google Drive และอัปโหลดไฟล์ PDF

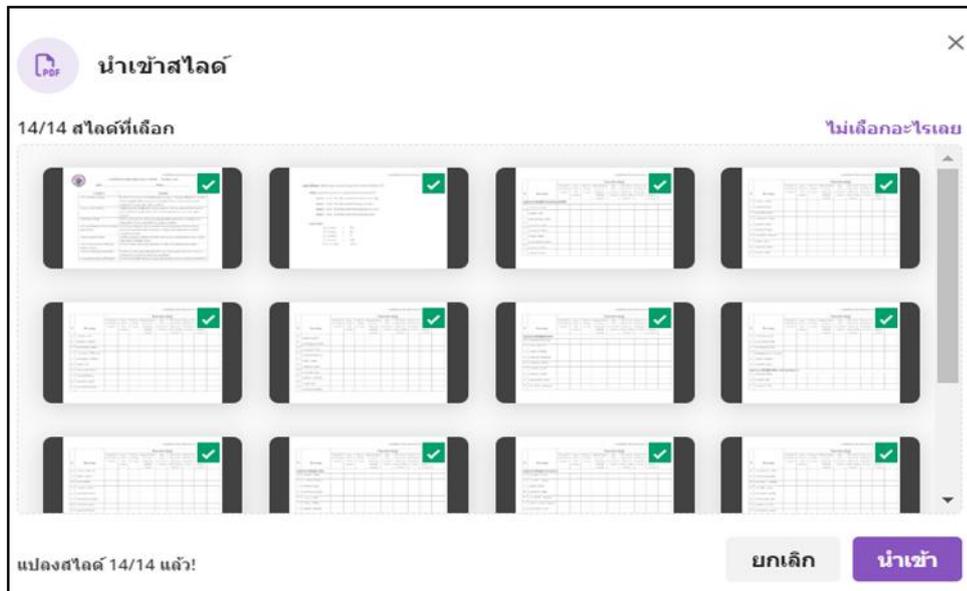


ภาพที่ 9 เลือกบัญชี Google เพื่อเชื่อมต่อเข้ากับ Quizizz



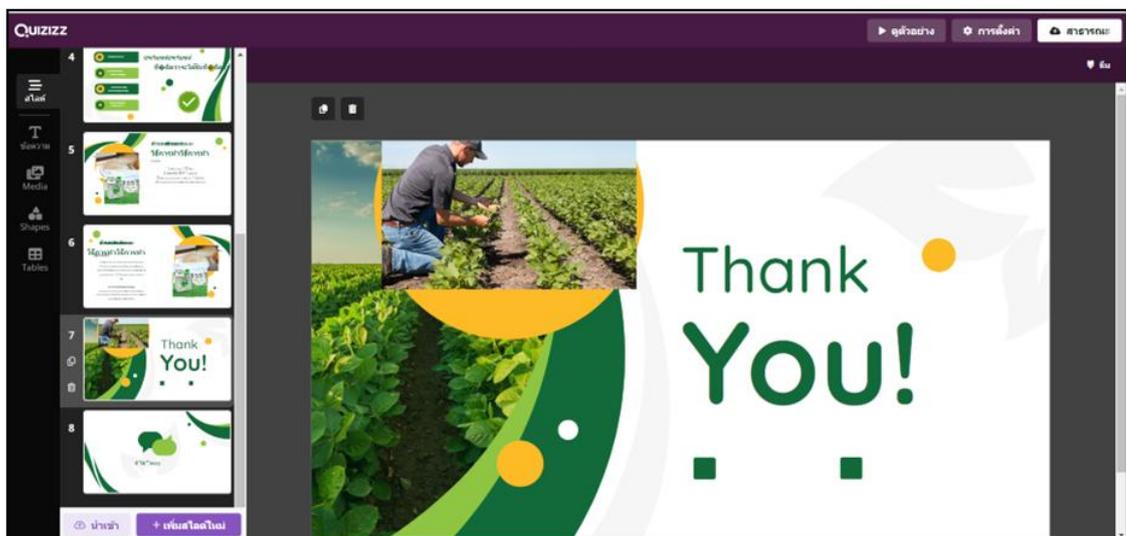
ภาพที่ 10 เลือกไฟล์จาก Google Drive

3) รอกการนำเข้าสไลด์จาก Google Drive (กระบวนการนี้จะนานหรือไม่ขึ้นอยู่กับจำนวนสไลด์และการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต) ตัวอย่างดังภาพด้านล่างนี้ จากนั้นกด นำเข้าจากนั้นกระบวนการนำเข้าสไลด์ก็จะเสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 11 โหลดไฟล์สไลด์จาก Google Drive

4) นอกจากนี้ Quizizz ยังสามารถแก้ไขสไลด์ได้ตามปกติ คล้ายกับการทำงานบน Google Slide หรือ Microsoft Power Point ดังภาพข้างล่างนี้จากนั้นกดปุ่ม Publish หรือสาธารณะ เพื่อบันทึกสไลด์



ภาพที่ 12 แก์ไซสไลด์บน Quizizz

### การสร้างแบบทดสอบ

ในหัวข้อนี้เป็นการสร้างแบบทดสอบ ซึ่งจะมีหลายรูปแบบ เช่น ข้อสอบปรนัย แบบตอบคำถาม หรือการสร้างโพล ไปจนถึงการสร้างเวิร์ดคลาวด์ ก็สามารถทำได้

1. กดปุ่มสร้าง จากนั้นจะขึ้นเมนูมาให้เลือก 2 รูปแบบด้วยกัน คือ สร้างข้อสอบ (สามารถสร้างข้อสอบจาก AI ได้ แต่อาจจะมีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม หรือต้องอัปเดตแพ็คเกจในการใช้งาน) และสร้างบทเรียน ซึ่งในหัวข้อนี้เราจะเลือกสร้างแบบทดสอบ



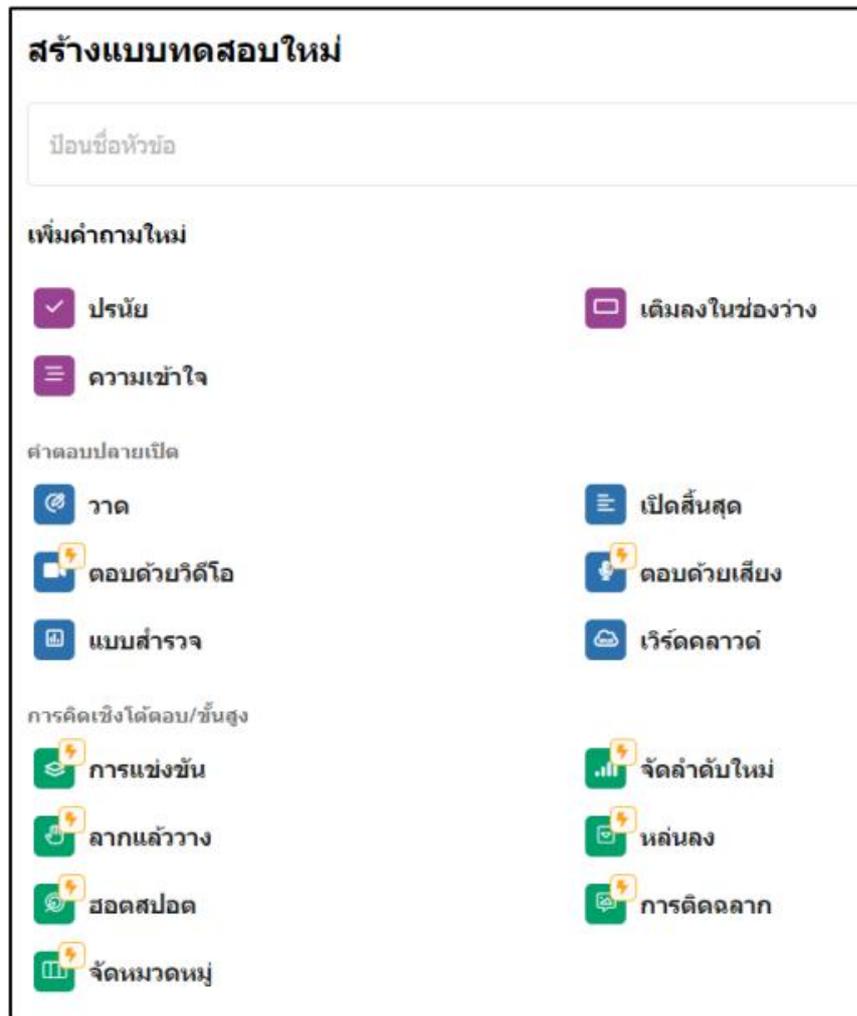
ภาพที่ 14 เมนูการสร้างแบบทดสอบ

2. มีเมนูตัวเลือก จำนวน 4 เมนู ดังภาพข้างล่างนี้ ต่อไปนี้



**Next Page** >>

3. ใส่ชื่อแบบทดสอบ และแสดงตัวเลือกของแบบทดสอบว่าจะเป็นแบบไหน เช่น ปรนัย เติม คำในช่องว่าง ความเข้าใจ วาด แบบสำรวจ และการสร้างเวิร์ดคลาวด์ เป็นต้น รายละเอียดดังภาพ ด้านล่าง

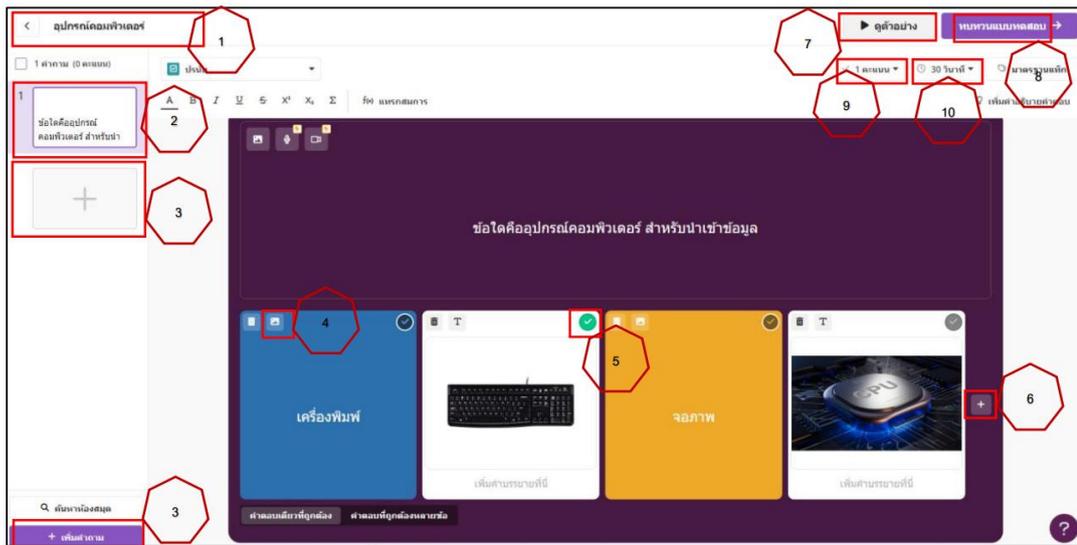


ภาพที่ 16 การสร้างแบบทดสอบในรูปแบบต่าง ๆ

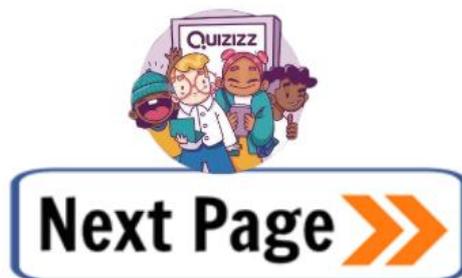
4. การสร้างแบบทดสอบแบบปรนัย เริ่มจากการตั้งค่าแบบทดสอบ โดยการกำหนดชื่อ วิชา ระดับชั้น ภาษา และการมองเห็น รวมไปถึงการกำหนดภาพหน้าปก ดังภาพข้างล่างนี้



5. ส่วนประกอบหน้าจอการสร้างข้อสอบ ดังภาพข้างล่างนี้



ภาพที่ 18 หน้าจอการสร้างแบบทดสอบแบบปรนัย



ชื่อแบบทดสอบ โดยผู้ใช้งานสามารถสร้างชื่อแบบทดสอบได้ตามต้องการ

5.1 คำถามข้อที่ 1

5.2 เพิ่มคำถาม ผู้ใช้งานสามารถทำได้ 2 ปุ่ม ได้แก่ 1 ปุ่มเครื่องหมายบวก และ 2 ปุ่มเพิ่มคำถาม

5.3 การเพิ่มรูปภาพลงในคำตอบหรือคำถามโดยผู้ใช้งานสามารถค้นหาภาพจากเครื่องมือที่ Quizizz เตรียมไว้ให้แล้วซึ่งเป็นการค้นหาภาพจากกูเกิล (Google Search) หรือจะเลือกภาพจากไฟล์ในเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้งานก็ได้เช่นกัน

5.4 คลิกเลือกคำตอบที่ถูกต้อง ซึ่งสามารถเลือกได้มากกว่า 1 คำตอบ

5.5 เพิ่มตัวเลือกคำตอบ ในกรณีที่มีคำตอบมากกว่า 4 คำตอบหรือสามารถลบคำตอบออกให้เหลือแค่ 2 ตอบคำก็ได้

5.6 ดูตัวอย่างข้อสอบจะดูเฉพาะข้อปัจจุบันที่เราทำการแก้ไขอยู่

5.7 ทบทวนแบบทดสอบ จะเป็นการดูข้อสอบทุกข้อในแบบทดสอบ

5.8 กำหนดคะแนนสำหรับข้อสอบ

5.9 กำหนดเวลาสำหรับข้อสอบ

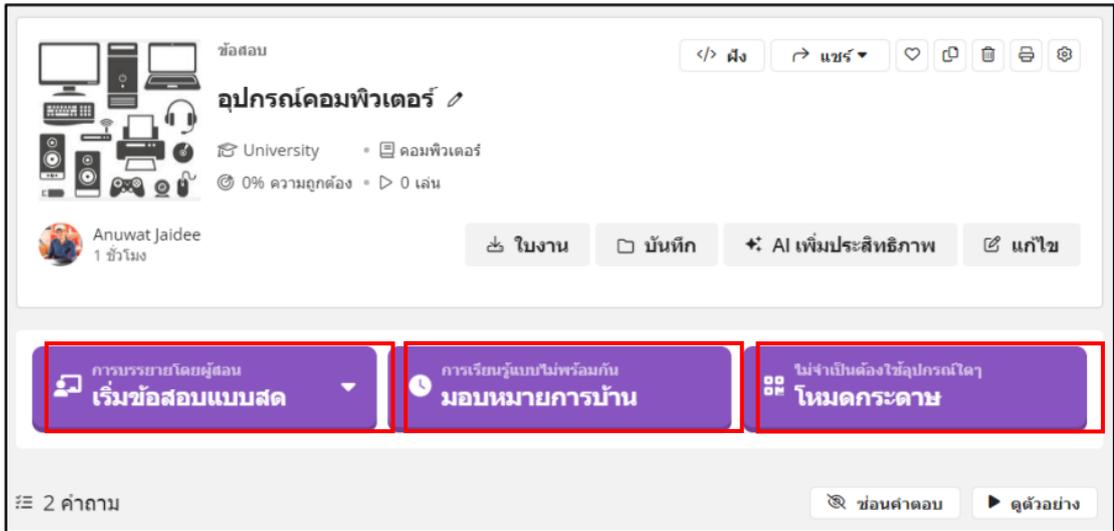
5.10 เมื่อสร้างแบบทดสอบเสร็จแล้วจะมีตัวเลือกการบันทึกให้ 2 แบบ ได้แก่ 1 บันทึกแบบร่าง และ 2 บันทึกแบบเผยแพร่สาธารณะ

5.11 เมื่อทำการสร้างข้อสอบครบแล้วก็สามารถบันทึกแบบทดสอบโดยการกดปุ่มสาธารณะ (Publish) เพื่อทำการเผยแพร่แบบทดสอบ (เมื่อทำการเผยแพร่แบบทดสอบแล้วเมื่อค้นหาผ่าน Google ข้อสอบของผู้ใช้งานที่สร้างไว้ก็จะขึ้นในรายการอันดับต้น ๆ เมื่อเราต้องการใช้แบบทดสอบนั้น ๆ ด้วย)

5.12 เสร็จสิ้นการสร้างแบบทดสอบแบบปรนัย

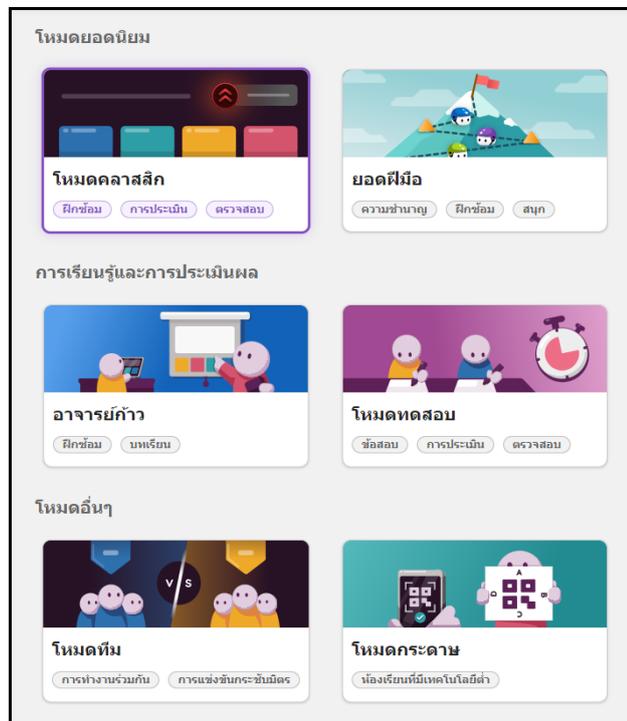


**Next Page** >>



ภาพที่ 19 สร้างแบบทดสอบแบบปรนัยเสร็จสิ้น

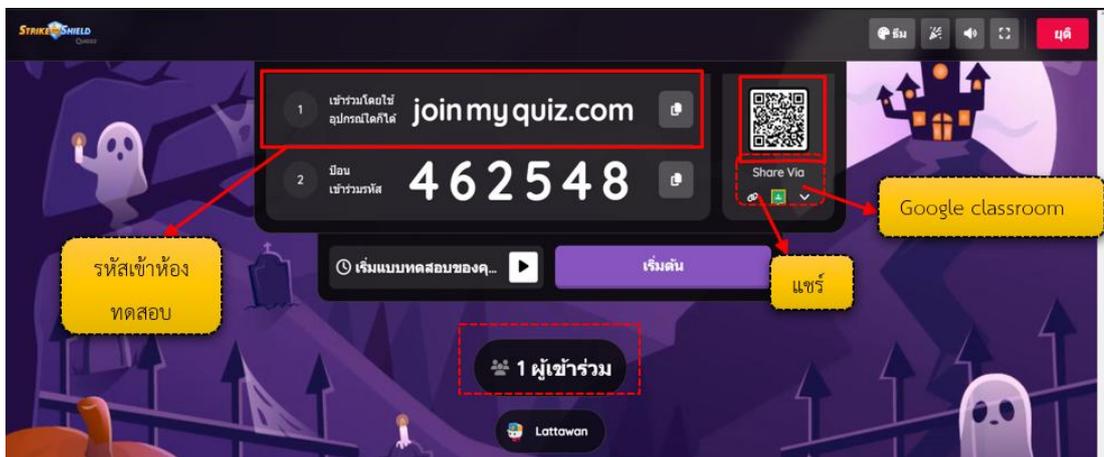
### การเปิดห้องสอบ



ภาพที่ 20 การทำแบบทดสอบแบบสดและการเลือกโหมดแบบทดสอบ

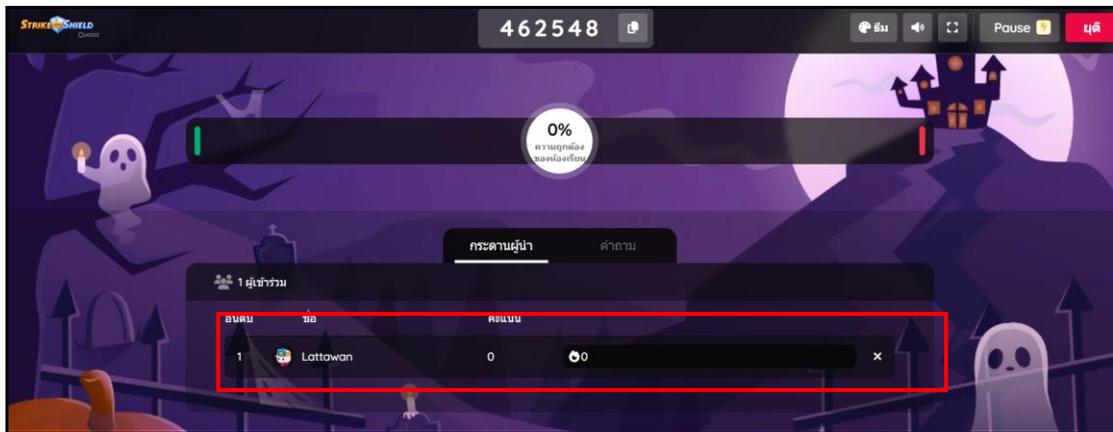
1. แบบทดสอบที่สร้างเสร็จแล้วเราสามารถให้นักเรียนหรือผู้เรียนทำแบบทดสอบได้เลยซึ่งจะมีอยู่ 3 รูปแบบ ซึ่งในหัวข้อถัดไปโดยจะยกตัวอย่างการสอบแบบไลฟ์ (Live) หรือการทำข้อสอบแบบสดการเริ่มข้อสอบแบบสดผู้ที่ทำแบบทดสอบสามารถใช้อุปกรณ์ใดก็ได้ในการทำแบบทดสอบ เช่น คอมพิวเตอร์สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต (แต่ต้องมีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตหรือไวไฟ) เข้ามาทำแบบทดสอบขณะนั้น ซึ่งจะมีการทำแบบทดสอบ 2 โหมด คือ โหมดคลาสสิกและตามผู้สอน

- **คลาสสิก** ผู้เรียนตอบคำถามตามจังหวะของตนเอง หรือตามเวลาที่เรากำหนดให้ในข้อสอบ และเราจะเห็นผลลัพธ์ในการทำข้อสอบบนแดชบอร์ดแบบตลอดเวลา (Real-Time)
- **ตามผู้สอน** คุณจังหวะการเปลี่ยนข้อสอบด้วยผู้สอนเองเพื่อให้นักเรียนหรือผู้ทดสอบทุกคนก้าวผ่านแต่ละคำถามไปด้วยกัน
- **มอบหมายการบ้าน** เป็นการส่งแบบทดสอบให้นักเรียนหรือผู้ทดสอบเข้าทำโดยกำหนดเวลาเช่น ให้ทำภายใน 2 วัน เป็นต้น
- **โหมดกระดาษ** เป็นการพิมพ์ Q - Card แล้วแจกจ่ายให้กับนักเรียนหรือผู้ทดสอบและสามารถสแกนคิวอาร์โค้ด (QR Code) เพื่อตรวจคำตอบได้



ภาพที่ 21 การทำแบบทดสอบลิงค์ (Link) และรหัสเข้าห้องทดสอบสแกนคิวอาร์โค้ด (QR Code) เพื่อเข้าห้องสอบและทำแบบทดสอบ

2. จากภาพด้านบนเราสามารถ กำหนดเวลาในการเริ่มแบบทดสอบ หรือจะกดปุ่มเริ่มต้นเมื่อนักเรียนหรือผู้เรียนได้เข้าห้องสอบเรียบร้อยแล้ว

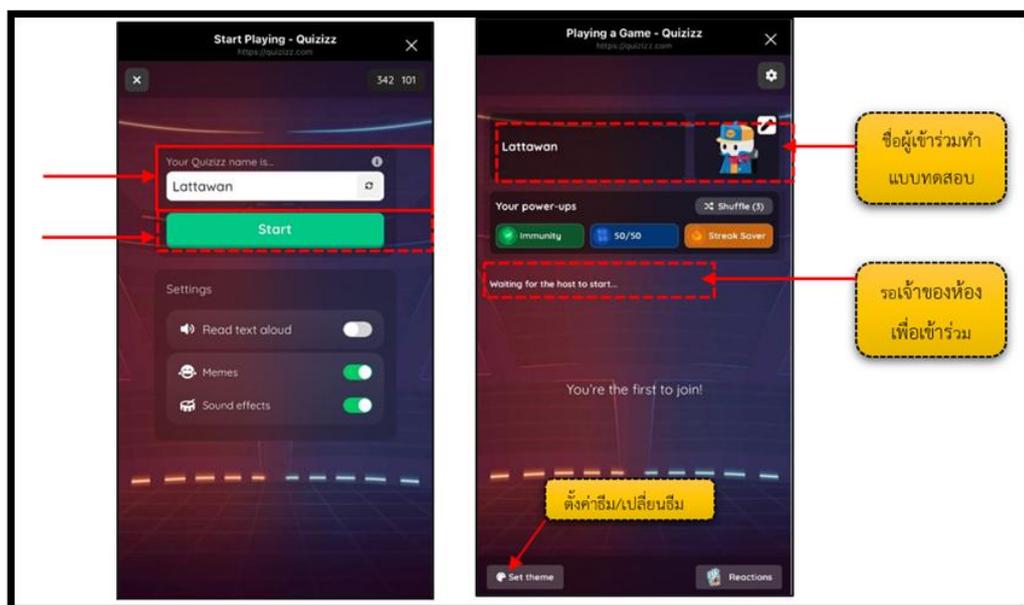


ภาพที่ 22 แสดงอันดับที่ ชื่อผู้เข้าร่วม และคะแนนของการทำแบบทดสอบ

3. มุมมองของผู้เข้าทำแบบทดสอบ

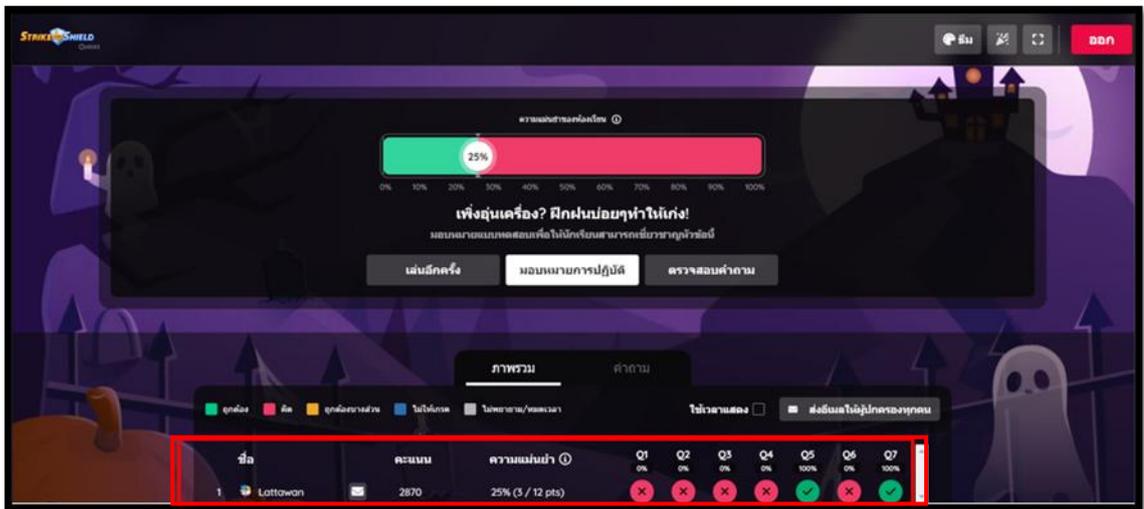
- Android เมื่อผู้เข้าทำแบบทดสอบใส่ชื่อ แล้วกดเข้าร่วมและจะเห็นเพื่อนที่เข้าร่วมทำแบบทดสอบ

- iOS เมื่อใส่ชื่อ แล้วกดเข้าร่วม จะเห็นรายชื่อเพื่อนที่เข้าร่วมทำแบบทดสอบ จากนั้นรอให้เจ้าห้องห้องแบบทดสอบและทำการทดสอบให้กดปุ่มเริ่มต้น (Start) สีเขียว



ภาพที่ 23 กรอกชื่อ/กดปุ่ม Start และภาพที่ 24 รอเข้าห้องและทำการทดสอบ

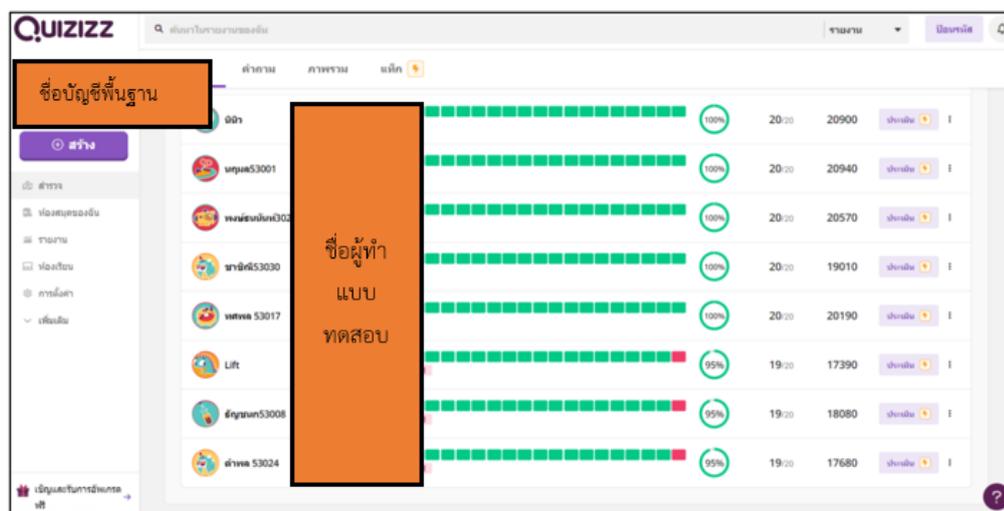
4. หน้าจอของผู้จัดการทดสอบ จะเห็นคะแนนแบบตลอดเวลา (Real-Time) และผลสรุปการทดสอบในครั้งนั้น ๆ ด้วยโดยมีรายละเอียดของหมายเลขห้อง/จำนวนผู้เข้าร่วม/อันดับ/ชื่อ และคะแนน ดังภาพประกอบต่อไปนี้



ภาพที่ 25 สรุปผลการทดสอบ

### การดูรายงานผลการสอบ

เมื่อสอบเสร็จแล้วผู้สอนสามารถดูรายงานผลของผู้เข้าสอบทุกคนและดาวน์โหลดเครื่องคอมพิวเตอร์ได้โดย เลือกเมนู My Report แล้วเลือกแถบ Completed และเลือกรายวิชาที่ต้องการดูผลรายงานของการทดสอบ

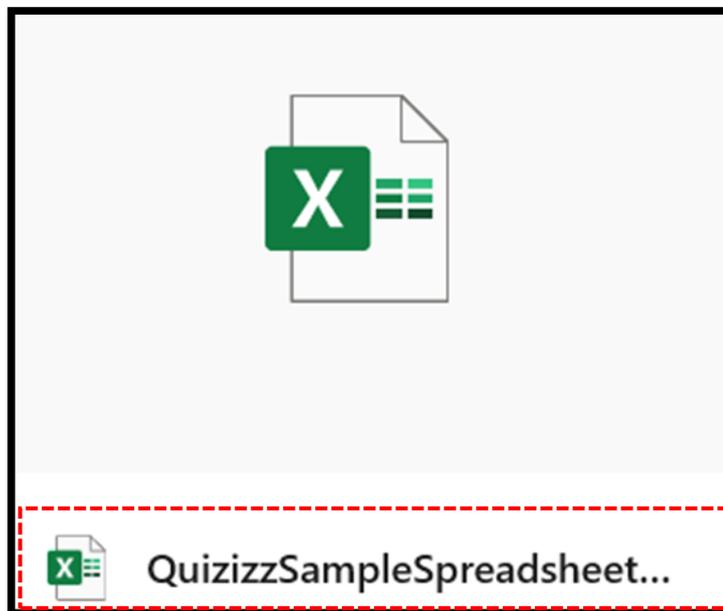


ภาพที่ 26 หน้ารายงานผลการทดสอบ

เมื่ออยู่ในหน้าแสดงผลรายงานผู้สอนสามารถ พิมพ์รายงานการทดสอบ ดาวนโหลดการทดสอบ รวมไปถึงส่งอีเมลล์ให้กับผู้เข้ารับการทดสอบได้ด้วยเมื่อดาวนโหลดไฟล์ผลการทดสอบจะได้ ดังภาพ ข้างล่างนี้



ภาพที่ 27 การลากและวางสเปรดชีตของคุณ



ภาพที่ 28 ดาวนโหลดไฟล์ผลการทดสอบ

ชื่อผู้เข้าทำแบบทดสอบ										
#	สาขา	ประเภทของสาขา	ความแม่นยำของสาขา	เวลาเฉลี่ยของสาขา (วินาที)	ถูกต้อง	ไม่ได้อัปโหลดคะแนน	รางวัลของเวลา	ผิด	ไม่ได้อัปโหลดคะแนน	ไม่ได้อัปโหลดคะแนน
	ช่างยนต์		91%	00:15	10	0	0	1	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:12	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:13	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:11	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		91%	00:10	10	0	0	1	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:12	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:09	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:10	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		91%	00:12	10	0	0	1	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:08	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:08	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:09	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:13	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:14	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:08	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:07	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:10	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:04	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:04	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:08	11	0	0	0	0	0
			99%	02:58	217	0	0	3	0	0

คำถามในแบบทดสอบ

QUIZZZ

ดูข้อมูลผู้เล่น    ดูข้อมูลเวลา    ดูข้อมูลสรุป

ภาพที่ 29 ภาพรวมการทำแบบทดสอบในไฟล์คะแนน

ชื่อ	ค่า
เกมเริ่มต้นเมื่อ	Sun 29 Oct 2023,02:53 PM
ประเภทของเกม	แบบทดสอบของทีม
ผู้เข้าร่วม	11
ความพยายามทั้งหมด	11
ความแม่นยำของห้องเรียน	99%
เกมจบลงเมื่อ	Sun 29 Oct 2023,03:00 PM

QUIZZZ

ภาพที่ 30 ข้อมูลสรุปของแบบทดสอบ



## สรุปการใช้งานและข้อดีของ Quizizz

Quizizz เป็นเครื่องมือดิจิทัลที่ช่วยเสริมการจัดการเรียนการสอน โดยผสมผสานการทำแบบทดสอบกับความสนุกสนานในลักษณะเกม (Game-based Learning) สามารถใช้ได้ทั้งก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียนเพื่อวัดผลและประเมินความเข้าใจของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

### จุดเด่นและคุณสมบัติ

- รองรับผู้ใช้งานได้มาก (สูงสุดถึง 500 คน)
- แสดงผลคะแนนและลำดับทันที ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- ใช้งานได้หลายแพลตฟอร์ม เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต
- ผู้เรียนทำแบบทดสอบแล้วทราบผลทันที พร้อม Feedback
- ครูได้รับ รายงานผล (Report) ที่สามารถดาวน์โหลดเป็นไฟล์ Excel เพื่อนำไปวิเคราะห์ผลและปรับปรุงการสอนได้
- สามารถแทรกรูปภาพ วิดีโอ หรือเสียงเพื่อเพิ่มความน่าสนใจในข้อสอบ
- เชื่อมต่อกับ Google Classroom ได้สะดวก
- ใช้งานฟรีในแพ็คเกจเริ่มต้น

### ประโยชน์ต่อครู

- ช่วยประหยัดเวลาในการสร้างแบบทดสอบและตรวจผล
- สร้างข้อสอบได้หลากหลายรูปแบบ และปรับใช้ชุดข้อสอบของผู้อื่นได้
- สามารถใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ การแข่งขัน หรือประเมินผลได้
- ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับผลการเรียน เช่น ข้อที่นักเรียนตอบผิดบ่อย

### ประโยชน์ต่อผู้เรียน

- ได้เรียนรู้แบบ Active Learning ที่เน้นการมีส่วนร่วม
- สนุกสนานเหมือนเล่นเกม มีแรงจูงใจจากระบบคะแนนและลำดับ
- รู้ผลการทำแบบทดสอบทันที สามารถประเมินและทบทวนตนเองได้
- เสริมทักษะการเรียนรู้แบบออนไลน์และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล



## กิจกรรมการเรียนรู้

### แผนกิจกรรมการเรียนรู้ : ทักษะการใช้ QUIZIZZ

#### 01. ชื่อกิจกรรม

“เรียนรู้การใช้ Quizizz เพื่อการสอน  
และการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์”



#### 02. วัตถุประสงค์การเรียนรู้

- อธิบายคุณสมบัติและประโยชน์ของการใช้งาน Quizizz ได้
- เข้าสู่ระบบและใช้งาน Quizizz ผ่านเว็บไซต์ [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com) ได้อย่างถูกต้อง
- ใช้รหัส (Code) เพื่อ Join Game และเข้าร่วมการทำแบบทดสอบได้
- สังเกตและอธิบายการแสดงผลลำดับ/คะแนนหลังทำแบบทดสอบเสร็จได้
- อธิบายหลักการทำงานของ Quizizz ในขั้นตอนต่าง ๆ ได้
- ตรวจสอบ ดาวนิโกลด และวิเคราะห์รายงานผลการสอบของผู้เรียนได้
- สร้างแบบทดสอบพร้อมแทรกรูปภาพหรือคลิปวิดีโอเพื่อเพิ่มความน่าสนใจได้



#### 03. สารสำคัญของกิจกรรม

Quizizz เป็นเครื่องมือออนไลน์ที่ช่วยให้ครูและนักเรียนสามารถสร้างและทำแบบทดสอบได้อย่างสนุกสนาน เข้าใจง่าย และสะดวกต่อการติดตามผลการเรียนรู้ ซึ่งเหมาะสำหรับการจัดการเรียนการสอนทั้งในชั้นเรียนและการบ้านออนไลน์

#### 04. ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

- ครูอธิบายความสำคัญของการใช้ Quizizz ในการเรียนการสอน
- ฉายวิดีโอแนะนำ Quizizz สั้น ๆ ให้ผู้เรียนเห็นภาพรวม



##### กิจกรรมที่ 1: รู้จัก Quizizz

- ครูอธิบายคุณสมบัติของ Quizizz และการเข้าใช้งานผ่าน [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com)
- นักเรียนตอบคำถามสั้น ๆ (แบบ Poll) เพื่อทดสอบความเข้าใจ



## กิจกรรมการเรียนรู้

### แผนกิจกรรมการเรียนรู้ : ทักษะการใช้ QUIZZZ

#### กิจกรรมที่ 2: การเข้าร่วมเกม (Join Game)

- ครูสร้าง Quizizz และแจก Code
- นักเรียนเข้าร่วมเกมโดยใช้โทรศัพท์หรือคอมพิวเตอร์
- หลังทำเสร็จ ครูให้ผู้เรียนสังเกตลำดับ/คะแนน ที่ระบบแสดง

#### กิจกรรมที่ 3: การสร้างและปรับแบบทดสอบ

- นักเรียนทดลองสร้าง Quizizz ของตนเอง
- แทรกรูปภาพหรือคลิปวิดีโอในคำถาม
- สลับกันเข้าทำแบบทดสอบที่เพื่อนสร้างขึ้น



#### กิจกรรมที่ 4: การตรวจสอบและดาวน์โหลดรายงานผล

- ครูสาธิตการดูรายงานผล (Report) และการดาวน์โหลดเป็นไฟล์ Excel
- นักเรียนสรุปข้อค้นพบ เช่น ใครทำคะแนนสูงสุด หรือคำถามใดที่ยากที่สุด



#### ขั้นสรุป

- ผู้เรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ว่า Quizizz สามารถช่วยให้การเรียนสนุกขึ้นอย่างไร
- ครูสรุปย่อจุดเด่น: การใช้งานง่าย, การแสดงผลทันที, การติดตามผลที่เป็นระบบ

## 05 สื่อ/อุปกรณ์

- เครื่องคอมพิวเตอร์/แท็บเล็ต/โทรศัพท์มือถือเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต
- เว็บไซต์ [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com)
- โปรเจกเตอร์/Smart TV สำหรับการสาธิต



## 06 การวัดและประเมินผล

- การตอบคำถามและการมีส่วนร่วมในกิจกรรม
- แบบทดสอบที่นักเรียนสร้างขึ้นเองใน Quizizz
- การสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) หลังจบกิจกรรม





ETS. Education Technology Develop and Service. (n.d.). *คู่มือการใช้งาน Quizizz*.

Retrieved October 16, 2024, from

[https://cim.skru.ac.th/admin/attach\\_file/news/1000139/1814059545.pdf](https://cim.skru.ac.th/admin/attach_file/news/1000139/1814059545.pdf)

QUIZIZZ. (n.d.). *Quizizz | Free Online Quizzes, Lessons, Activities and Homework*.

Retrieved October 20, 2024, from <https://quizizz.com/>

คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยธนบุรี. (2565). *คู่มือการใช้งาน Quizizz*. ค้นเมื่อ 20 ตุลาคม 2568

จาก <https://www.thonburi-u.ac.th/learning4/>



### ทักษะการใช้ ChatGPT

ChatGPT เป็น AI แชนบอทอัจฉริยะที่สามารถโต้ตอบและสร้างสรรค์ข้อความได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้เทคโนโลยี Generative Pre-trained Transformer ของ OpenAI จุดเด่นคือการทำงานเหมือนมนุษย์ ความเร็ว และการสร้างเนื้อหาใหม่ แต่ก็มีข้อจำกัดด้านความถูกต้องและความเป็นปัจจุบัน การพัฒนาทักษะการใช้งาน โดยเฉพาะการเขียน Prompt จึงเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อประเมินผลการเรียนรู้และเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน

### สาระสำคัญเกี่ยวกับ ChatGPT และทักษะการใช้งาน

#### 1. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ ChatGPT

- ChatGPT ย่อมาจาก *Chat Generative Pre-trained Transformer*
- เป็น Generative AI ประเภท *Text-to-Text* พัฒนาโดยบริษัท OpenAI
- ออกแบบมาเพื่อทำความเข้าใจภาษาและสร้างข้อความใหม่ ตอบสนองได้คล้ายมนุษย์

#### 2. คุณสมบัติการใช้งาน

- สามารถ โต้ตอบ สนทนา ได้อย่างเป็นธรรมชาติ
- ช่วย เขียน สรุป แปล วิเคราะห์ และสร้างสรรค์เนื้อหาใหม่
- ประหยัดเวลาในการทำงานและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้

#### 3. เวอร์ชันและเทคโนโลยีของระบบ

- พัฒนามาอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ GPT-3, GPT-3.5 จนถึง GPT-4 และ GPT-4o
- ใช้เทคโนโลยี Transformer และ Pre-training ทำให้เข้าใจความสัมพันธ์ของข้อมูล

- และภาษาได้ลึกซึ้งรุ่นใหม่ ๆ มีความเร็วและความแม่นยำสูงขึ้น รวมถึงรองรับการประมวลผลหลายรูปแบบ (multimodal)

#### 4. ความสามารถและข้อจำกัดความสามารถ

- สร้างสรรค์ข้อความและบทสนทนา
- วิเคราะห์ข้อมูลและช่วยแก้ปัญหา
- ใช้เป็นเครื่องมือการสอนและการวิจัย

#### ข้อจำกัด

- อาจให้ข้อมูลไม่ตรงกับความจริง (AI hallucination)
- มีข้อจำกัดด้านความเป็นปัจจุบันของข้อมูล
- การตอบขึ้นอยู่กับคุณภาพของ Prompt ที่ผู้ใช้ป้อน

#### 5. การใช้งานผ่านช่องทางต่าง ๆ

- เว็บไซต์: chat.openai.com
- แอปพลิเคชันมือถือ (iOS, Android)
- API สำหรับนักพัฒนาเพื่อนำไปเชื่อมต่อกับระบบอื่น ๆ
- แอปพลิเคชันเชิงธุรกิจ/การศึกษา ที่ฝัง ChatGPT เป็นผู้ช่วย

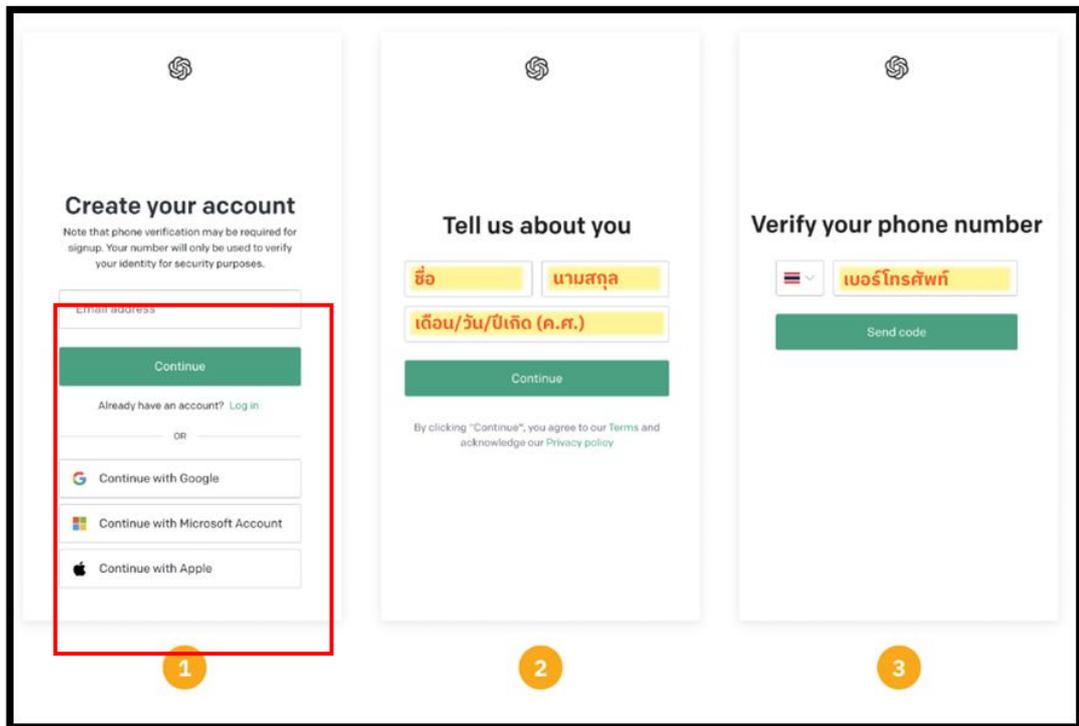
#### 6. การสนทนาและการประเมินผลการเรียนรู้

- ใช้ ChatGPT เป็น ผู้ช่วยในการสอบถามและฝึกทักษะ
- ประเมินผลการเรียนรู้ได้ทั้ง formative และ summative assessment เช่น สร้างแบบทดสอบ สรุปผลการเรียน หรือให้ข้อเสนอแนะ
- ใช้เป็นเครื่องมือวัด ประสิทธิภาพ เช่น ความถูกต้องของคำตอบ ความรวดเร็ว และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

### ขั้นตอนการใช้งาน ChatGPT

#### ขั้นตอนที่ 1: การสมัครใช้งาน ChatGPT

1. เข้าเว็บไซต์ [OpenAI](#) เพื่อสมัครสมาชิก โดยสามารถใช้บัญชี Gmail, Microsoft หรือ Apple account ได้
2. กรอกข้อมูลส่วนตัว ได้แก่ ชื่อ-นามสกุล และวันเกิด
3. กรอกเบอร์โทรศัพท์ → รับรหัสยืนยันทาง SMS → ยืนยันตัวตน → เริ่มใช้งานได้ทันที

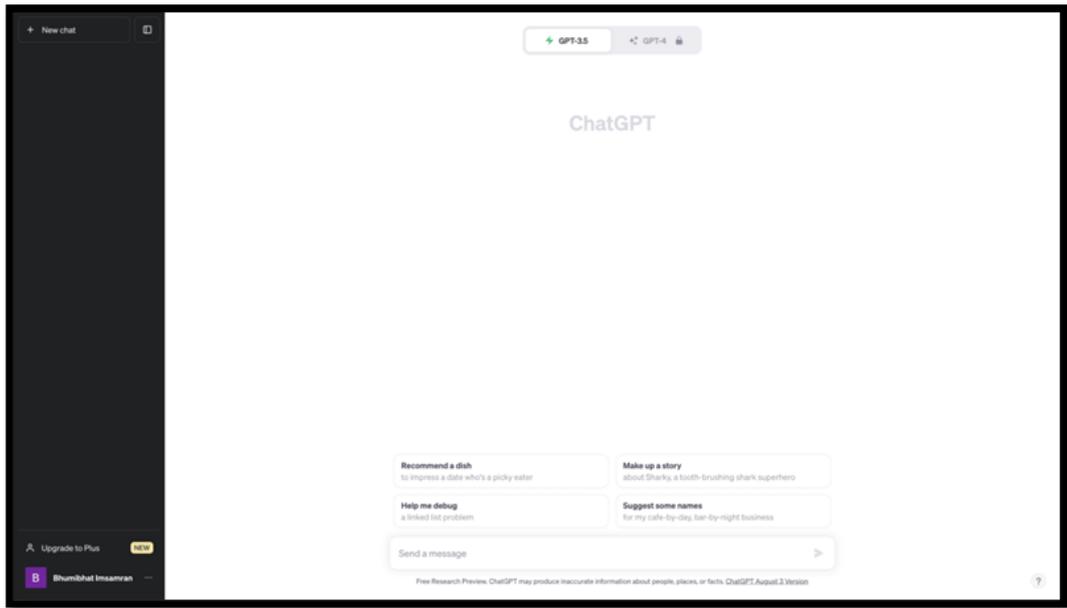


ภาพที่ 1 วิธีการสมัครใช้งาน ChatGPT

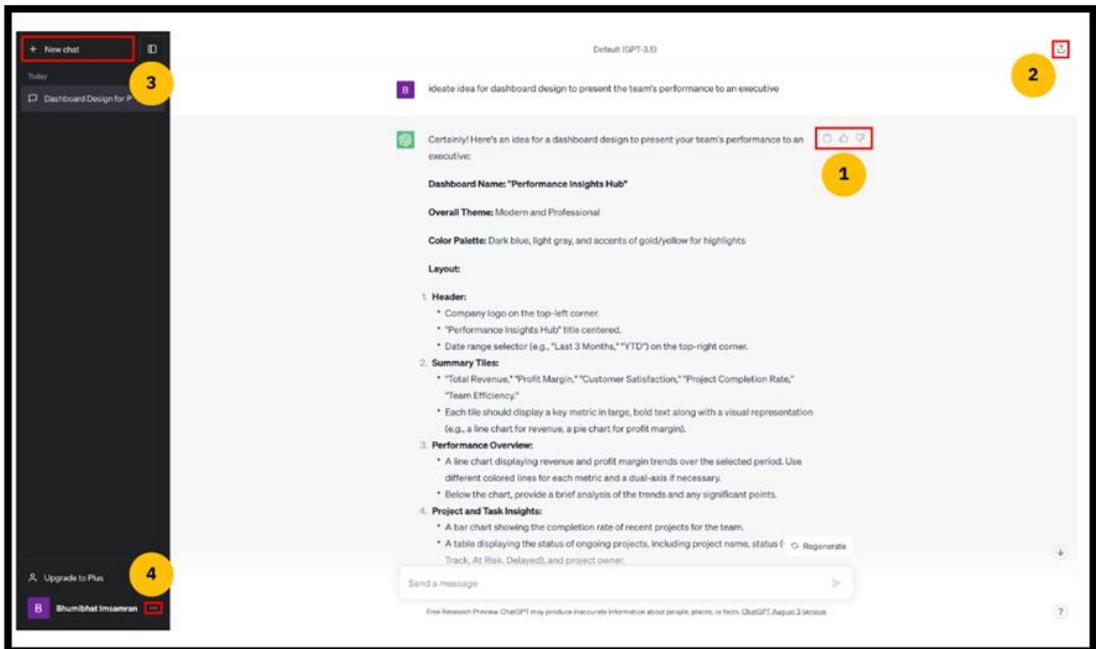
## ขั้นตอนที่ 2: การเข้าใช้งาน ChatGPT บนเว็บเบราว์เซอร์

1. เข้าสู่ระบบที่ <https://chat.openai.com/>
2. พิมพ์คำถามหรือข้อความที่ต้องการในช่องแชทด้านล่าง
3. จัดการการใช้งานได้หลายรูปแบบ เช่น
  - กด **Like/Dislike** เพื่อตอบกลับคุณภาพคำตอบ
  - กด **Share** เพื่อแชร์ผลลัพธ์
  - สร้างการสนทนาใหม่ด้วย **+ New Chat**
  - ตั้งค่าผ่านเมนู **Custom Instructions / Settings / Log out**

หลังจากสมัครสมาชิกเรียบร้อยแล้ว สามารถเข้าใช้งานได้ทันที โดยการเข้าใช้งาน ให้เข้าไปที่ เข้าไปที่ <https://chat.openai.com/> จากนั้นสามารถพิมพ์คำถาม หรือพูดคุยได้ที่ช่องแชทด้านล่าง ดังรูป



ภาพที่ 2 การเข้าใช้งาน ChatGPT



ภาพที่ 3 การเข้าใช้งาน ChatGPT

**Custom instructions** ⓘ

What would you like ChatGPT to know about you to provide better responses?

0/1500

How would you like ChatGPT to respond?

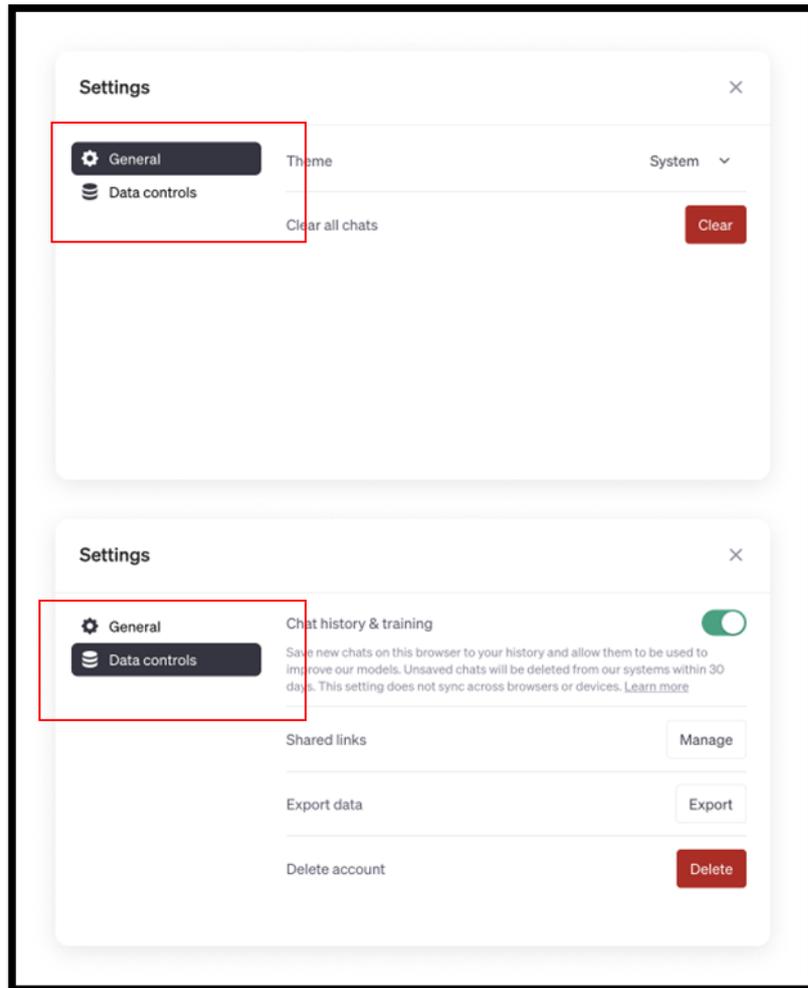
0/1500

Enable for new chats

Cancel Save

ภาพที่ 4 คำแนะนำที่กำหนดเอง (Custom Instructions)





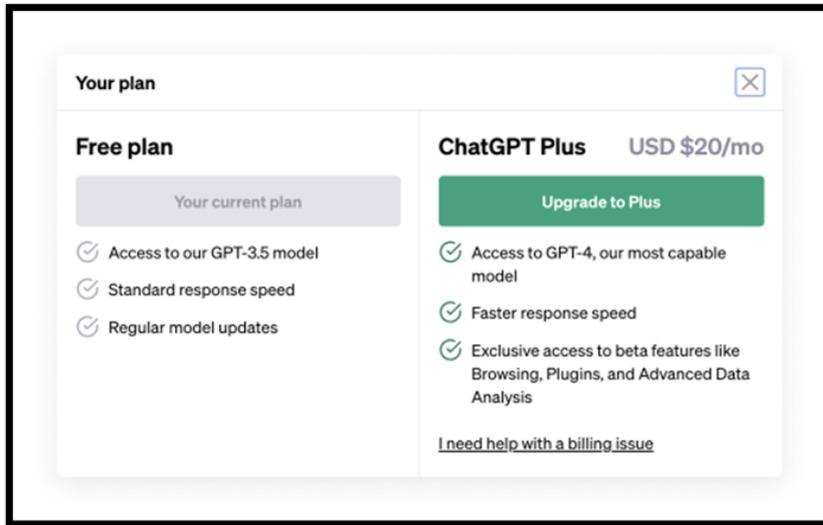
ภาพที่ 5 เมนูการตั้งค่า (Settings)

### ขั้นตอนที่ 3: การใช้งานบนโทรศัพท์มือถือ

1. ดาวน์โหลดแอป ChatGPT ได้จาก

- [App Store \(iOS\)](#)
- [Google Play \(Android\)](#)
- เลือกเวอร์ชันที่ต้องการใช้งาน
- GPT-3.5 (ฟรี): ใช้งานได้ทันที
- GPT-4 (เสียค่าใช้จ่าย \$20/เดือน): ฉลาดกว่า รองรับปลั๊กอิน เช่น การสร้างกราฟ

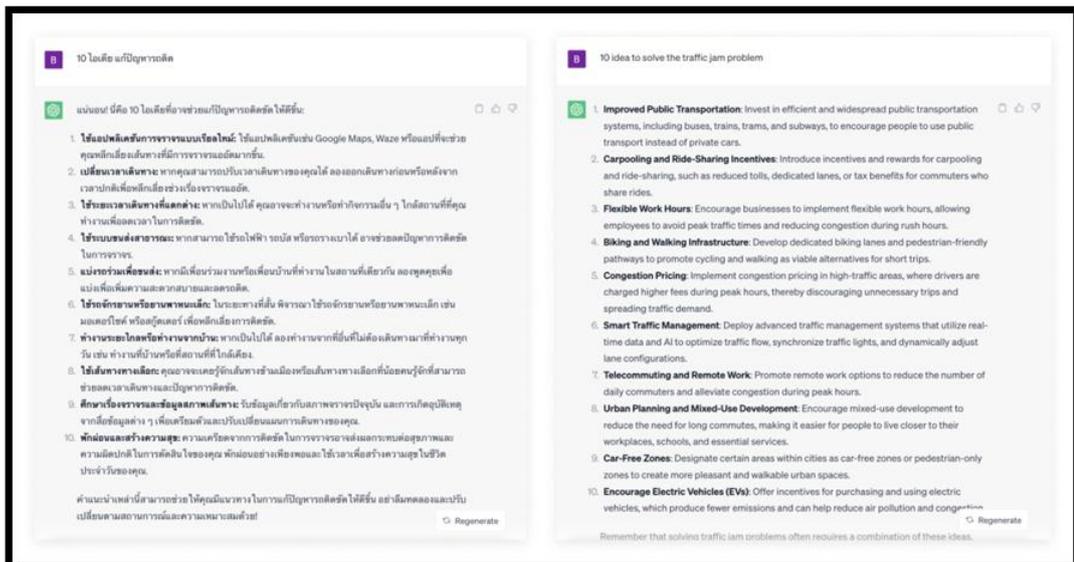
ดึงข้อมูลจากเว็บ หรือสร้างภาพ



ภาพที่ 6 รูปแบบ ChatGPT แบบฟรีกับเสียเงิน (GPT-3.5 และ GPT-4)

#### ขั้นตอนที่ 4: การใช้ภาษาใน ChatGPT

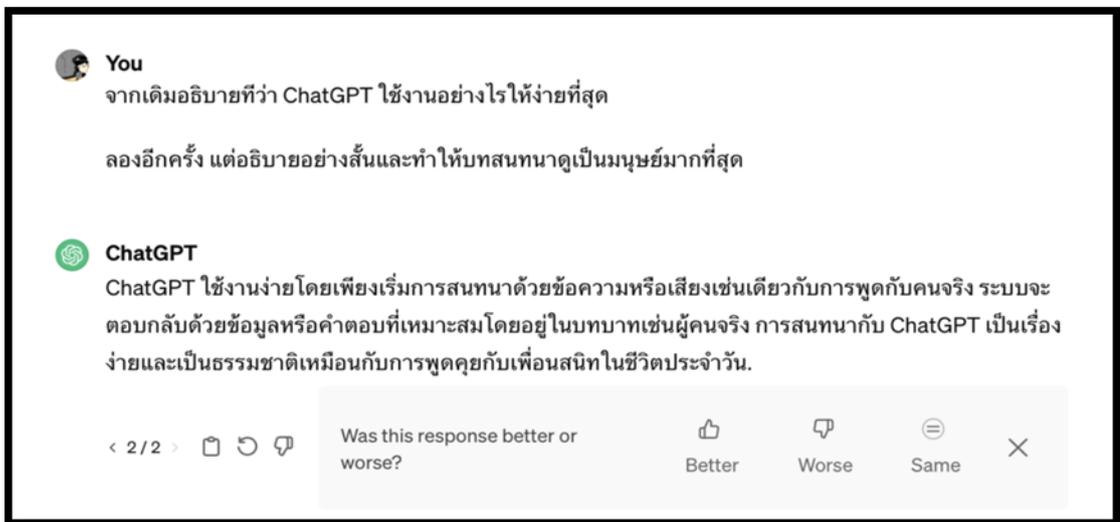
- สามารถพิมพ์ได้ทั้ง ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- ภาษาอังกฤษให้ผลลัพธ์ที่แม่นยำและเป็นธรรมชาติมากกว่า เนื่องจากมีฐานข้อมูลขนาดใหญ่
- ภาษาไทยใช้งานได้ดีแต่มีข้อจำกัด เช่น คำตอบสั้นบ้างหรือไม่สมบูรณ์เท่าภาษาอังกฤษ



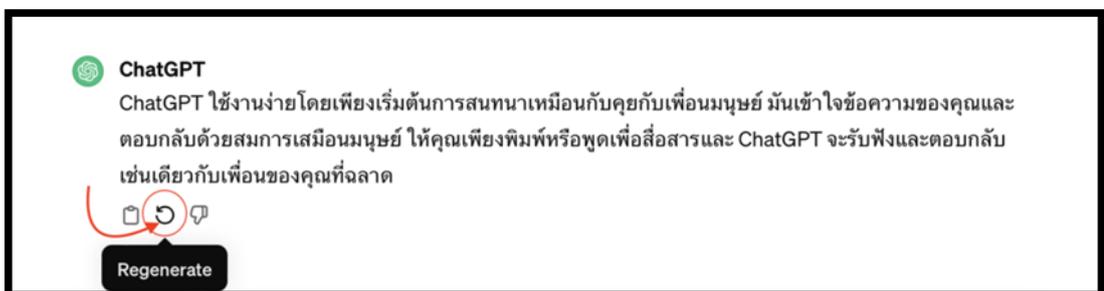
ภาพที่ 7 การใช้ของ ChatGPT (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ)

## ขั้นตอนที่ 5: การสนทนาและการโต้ตอบกับ ChatGPT

1. การป้อนพรอมต์ใหม่ (Prompting) ระบบสามารถจดจำบทสนทนาเดิมและใช้เป็นบริบทในการตอบกลับ
2. การสร้างคำตอบใหม่ (Regenerate) หากไม่พอใจกับคำตอบ สามารถกดให้ระบบตอบใหม่ได้
3. คัดลอกคำตอบ คลิกไอคอนคลิปบอร์ดเพื่อคัดลอก
4. แชร์คำตอบ ใช้ไอคอนแชร์เพื่อสร้างลิงก์ URL ส่วนตัว
5. การกด Like/Dislike ประเมินคำตอบ เพื่อช่วยพัฒนาระบบ



ภาพที่ 8 การป้อนพรอมต์ใหม่ของ ChatGPT

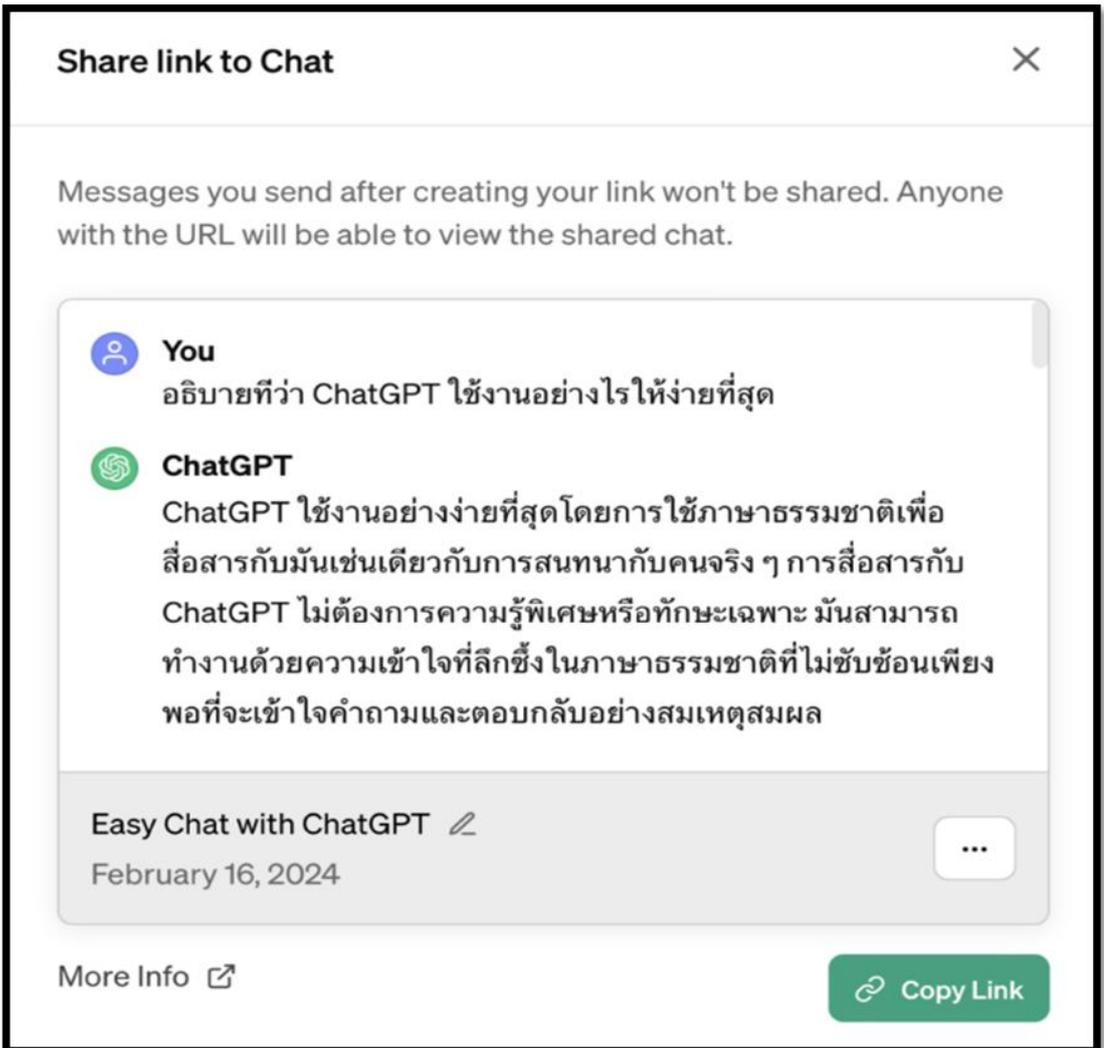


ภาพที่ 9 สร้างคำตอบใหม่ของ ChatGPT

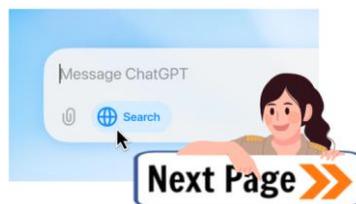




ภาพที่ 10 คัดลอกคำตอบ ของ ChatGPT

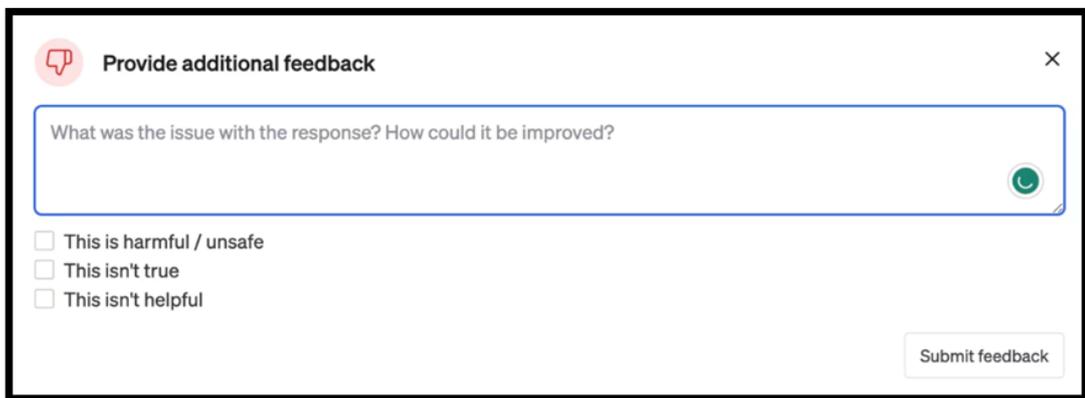


ภาพที่ 10 แชร์ของ ChatGPT





ภาพที่ 10 กดไลค์คำตอบของ ChatGPT



ภาพที่ 11 การกดดิสไลค์คำตอบของ ChatGPT

## ขั้นตอนที่ 6 การใช้ฟีเจอร์เพิ่มเติม

### 6.1 การสนทนาด้วยเสียง (Voice Conversations)

- ใช้งานได้บน iOS และ Android เท่านั้น
- เปิดใช้งานผ่าน Settings → New Features → Voice Conversations
- เลือกโทนเสียง 1 ใน 5 แบบ แล้วเริ่มสนทนาด้วยเสียง

### 6.2 การป้อนรูปภาพเพื่อประมวลผล

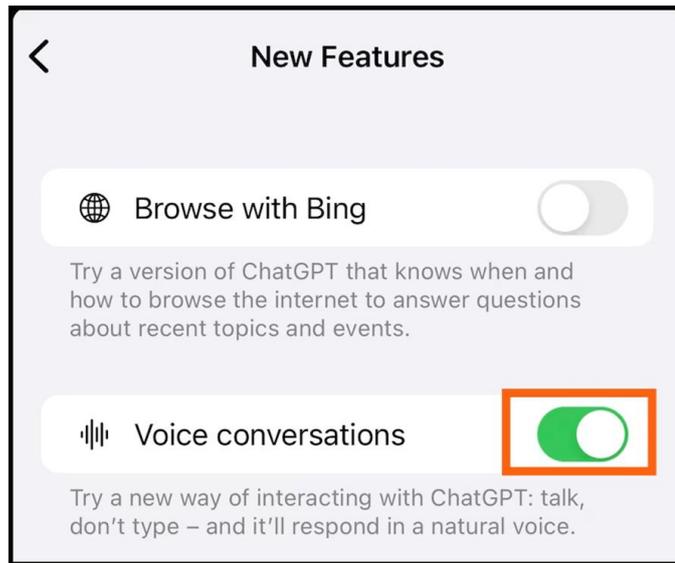
- คลิกไอคอน แนบไฟล์รูปภาพ
- เลือกรูปภาพและป้อนพรอมต์เพิ่มเติม
- ChatGPT จะวิเคราะห์รูปและตอบกลับ

### 6.3 การสร้างรูปภาพ (DALL·E 3)

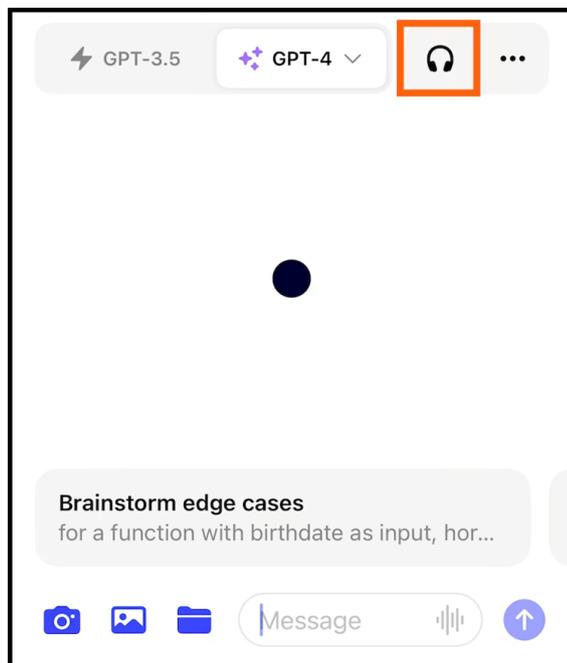
- ใช้ได้ใน GPT-4 Plus / Enterprise
- เลือก GPT-4 → DALL·E 3
- ป้อนพรอมต์ข้อความ → ระบบสร้างภาพตามคำสั่ง

#### 6.4 การจัดการประวัติการใช้งาน (History Management)

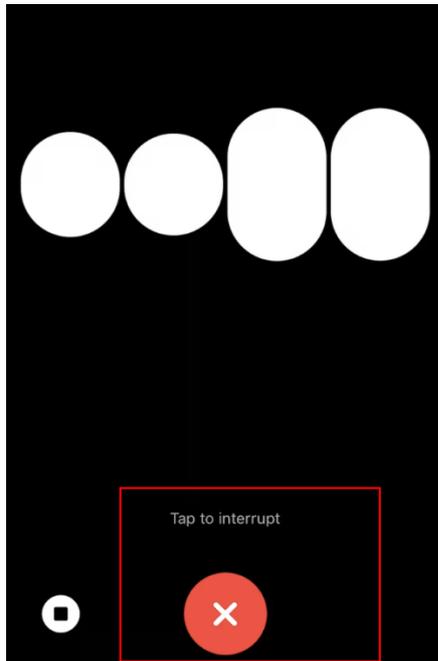
- ไปที่ Settings → Data Control
- เลือก Clear conversations เพื่อลบประวัติ
- กดยืนยัน (Confirm deletion)



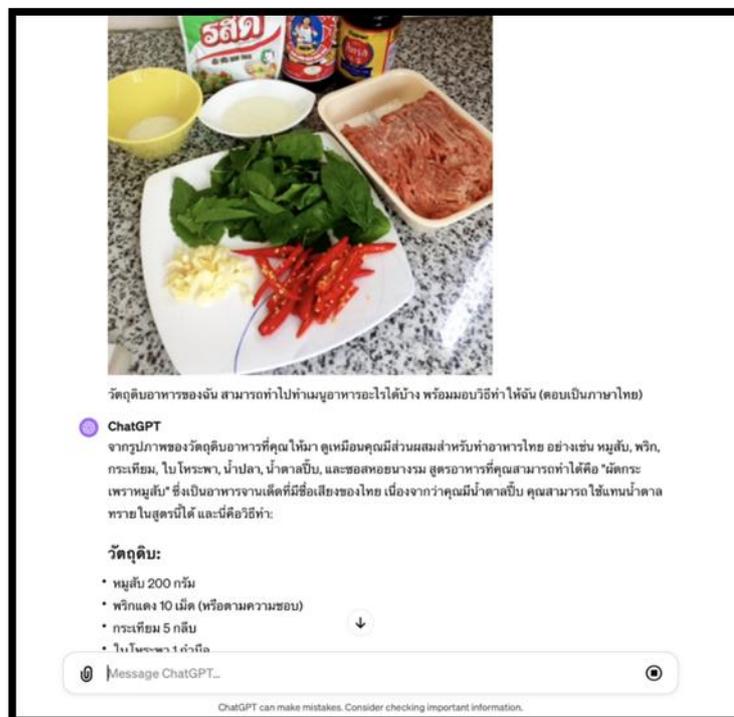
ภาพที่ 12 วิธีทำให้ ChatGPT รับเสียงเพื่อประมวลผล



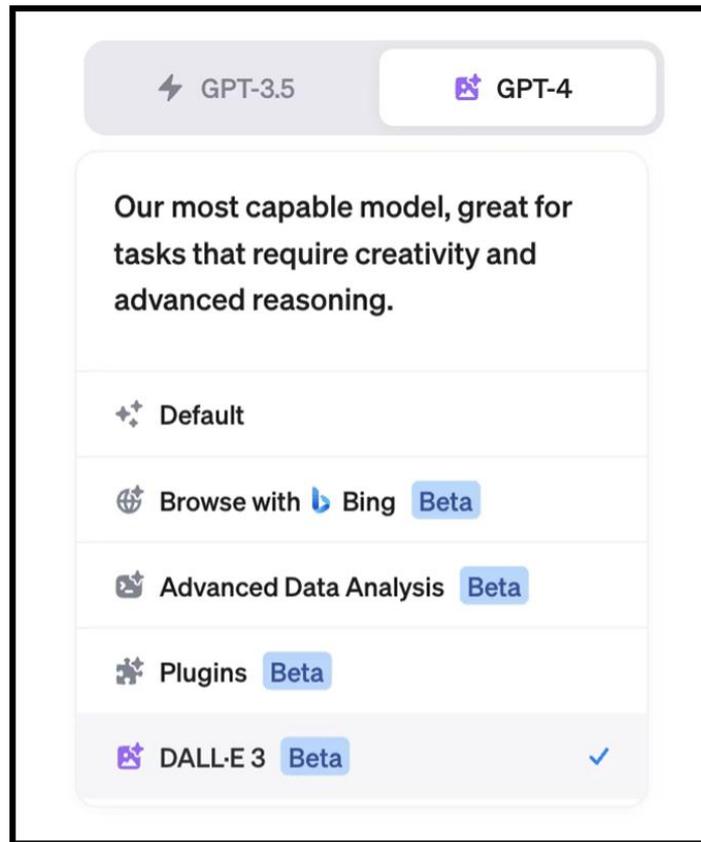
ภาพที่ 13 ตะโอะคอนรูปหูฟังบนหน้าจอหลัก



ภาพที่ 14 การเริ่มพูดพร้อมต์คำถามของผู้ใช้งาน



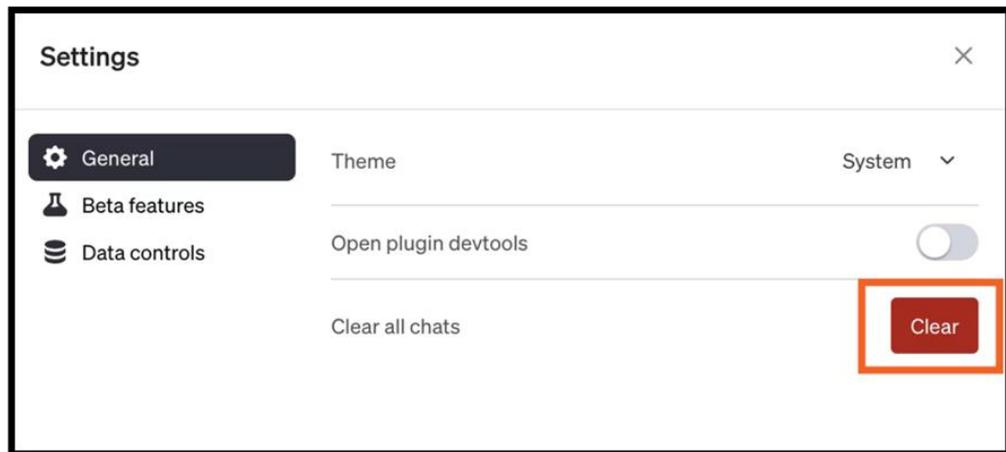
ภาพที่ 15 วิธีทำให้ ChatGPT รับรูปภาพเพื่อประมวลผล



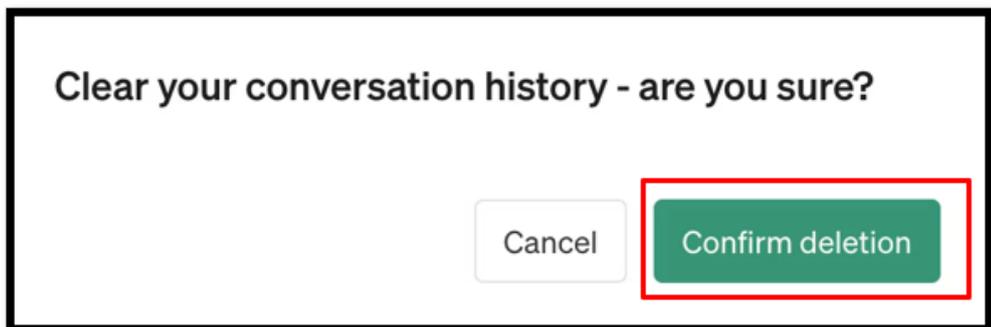
ภาพที่ 16 การเลือก GPT-4 บนหน้าแรก ChatGPT โดย DALL E 3



ภาพที่ 17 การป้อนข้อความพร้อมตีในสร้างรูปภาพ



ภาพที่ 18 คลิกการตั้งค่าและเบต้าในการลบการสนทนาที่ในการเข้าใช้งาน ChatGPT



ภาพที่ 19 การล้างแชททั้งหมดในการเข้าใช้งาน ChatGPT



## ขั้นตอนที่ 7: การใช้ประโยชน์จาก ChatGPT

1. การแปลงข้อความ (Text Transformation)
2. การสกัดข้อมูล (Information Extraction)
3. การจำแนกข้อความ (Classification)
4. การสรุปข้อความ (Summarization)
5. การสร้างข้อความใหม่ (Text Generation)
6. การถาม-ตอบ (Q&A)
7. การช่วยคิดไอเดีย (Idea Generation)

ขั้นตอน	รายละเอียดแบบย่อ	หมายเหตุ/ตัวอย่าง
1. สมัครใช้งาน	สมัครที่ <a href="https://chat.openai.com">chat.openai.com</a> โดยใช้ Gmail / Microsoft / Apple ID → กรอกชื่อ วันเกิด เบอร์โทร และยืนยัน OTP	สมัครฟรี เริ่มต้นใช้งานได้ทันที
2. เข้าใช้งาน	เข้าเว็บหรือแอป → พิมพ์คำถาม/คำสั่งในช่องแชท → ส่งข้อความ	ควรเริ่ม New Chat เมื่อเปลี่ยนหัวข้อ
3. ใช้งานผ่านอุปกรณ์	- คอมพิวเตอร์: เว็บเบราว์เซอร์ - มือถือ: ดาวน์โหลดแอป (iOS / Android)	GPT-3.5 ใช้ฟรี, GPT-4 มีค่าบริการรายเดือน
4. ปรับแต่งการตอบ	ใช้ Custom Instructions เพื่อให้ ChatGPT รู้จักผู้ใช้และปรับโทนการตอบ	เช่น บอกว่าเป็นครู → ได้คำตอบเหมาะกับการสอน
5. ตั้งค่า (Settings)	- General: เลือกโหมดแสง/ลบแชท - Data Control: เปิด/ปิดการเก็บประวัติ	ปิด Chat History หากข้อมูลเป็นความลับ
6. วิธีโต้ตอบ	- พิมพ์พร้อมตีพิมพ์ - Regenerate (สร้างคำตอบใหม่) - Copy / Share คำตอบ - Like / Dislike เพื่อให้ Feedback	เหมาะกับการหาคำตอบหลายมุมมอง
7. ใช้ฟีเจอร์เสียง	เปิด Voice Conversations บนมือถือ → แตะไอคอนหูฟัง → พูดคำถาม	เลือกโทนเสียงได้ 5 แบบ
8. ใช้ฟีเจอร์ภาพ	- อัปโหลดภาพเพื่อวิเคราะห์ - ใช้ GPT-4 + DALL-E 3 สร้างภาพจากข้อความ	จำกัดสำหรับ Plus/Enterprise
9. จัดการประวัติ	เข้า Settings → ลบ Chat History หรือ ลบแชททั้งหมด	ไม่สามารถกู้คืนได้
10. การประยุกต์ใช้	- สรุป/แปลข้อความ - เขียนเนื้อหา - คิดไอเดีย - วิเคราะห์ข้อมูล - ประเมินการเรียนรู้	เหมาะกับการสอน งานวิจัย และการทำงานทั่วไป

# กิจกรรมการเรียนรู้

## ทักษะการใช้ ChatGPT



### วัตถุประสงค์การเรียนรู้



1. ผู้เรียนเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับ ChatGPT (ความหมาย คุณสมบัติ การใช้งาน และข้อจำกัด)
2. ผู้เรียนสามารถสมัครและเข้าใช้งาน ChatGPT ได้ทั้งบนคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือ
3. ผู้เรียนสามารถใช้ Prompt ที่เหมาะสม เพื่อให้ได้คำตอบที่มีคุณภาพ
4. ผู้เรียนสามารถใช้ฟีเจอร์หลัก (Text, Voice, Image) และประเมินคำตอบได้
5. ผู้เรียนสามารถนำ ChatGPT ไปประยุกต์ใช้กับงานสอน งานวิจัย และการเรียนรู้ส่วนบุคคลได้



### ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้



#### ขั้นตอนที่ 1: สร้างความเข้าใจเบื้องต้น

กิจกรรม: ครูอธิบายความหมาย คุณสมบัติ การพัฒนาเวอร์ชัน และข้อจำกัดของ ChatGPT

เครื่องมือ: สไลด์ + ตัวอย่างคำตอบจริงจาก ChatGPT

ผลลัพธ์ที่คาดหวัง: ผู้เรียนอธิบายได้ว่า ChatGPT คืออะไร และใช้อย่างไร



CONTINUE



# กิจกรรมการเรียนรู้

## ทักษะการใช้ ChatGPT



### ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้



#### ขั้นตอนที่ 2: ทดลองสมัครและเข้าสู่ระบบ



**กิจกรรม:** ผู้เรียนทำตามคู่มือสมัครใช้งาน ChatGPT (สมัครผ่าน Gmail / Microsoft / Apple ID)  
**เครื่องมือ:** คอมพิวเตอร์/สมาร์ทโฟน, เว็บไซต์ chat.openai.com  
**ผลลัพธ์ที่คาดหวัง:** ผู้เรียนมีบัญชี ChatGPT และสามารถเข้าสู่ระบบได้



### ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นตอนที่ 3: ฝึกใช้งานเบื้องต้น



- กิจกรรม:
  - พิมพ์คำถามง่าย ๆ (เช่น "วันนี้ประเทศไทยมีข่าวอะไรบ้าง?")
  - ทดลองใช้ฟังก์ชัน Like / Dislike, Copy, Share, Regenerate
- เครื่องมือ: เว็บเบราว์เซอร์หรือแอป ChatGPT
- ผลลัพธ์ที่คาดหวัง: ผู้เรียนสามารถโต้ตอบกับ ChatGPT และควบคุมการทำงานเบื้องต้นได้

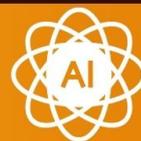


# กิจกรรมการเรียนรู้

## ทักษะการใช้ ChatGPT



### ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้



#### ขั้นตอนที่ 4: การใช้ Prompt อย่างมีประสิทธิภาพ

- กิจกรรม: ครูอธิบายหลักการเขียน Prompt ที่ดี → ผู้เรียนทดลองเขียน Prompt 3 แบบ
  - 1.Prompt ทัวไป (ถามความรู้)
  - 2.Prompt เชิงสั่งงาน (ให้สรุป/เขียน/แปล)
  - 3.Prompt เชิงสร้างสรรค์ (ให้คิดไอเดีย/ออกแบบ)
- ผลลัพธ์ที่คาดหวัง: ผู้เรียนเข้าใจว่าคำสั่งมีผลต่อคุณภาพคำตอบ และสามารถออกแบบ Prompt ได้เอง



### ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้



#### ขั้นตอนที่ 5: ใช้ฟีเจอร์เพิ่มเติม

- กิจกรรม: ผู้เรียนทดลองใช้งาน
  - 1.Voice Conversation (ถ้ามีมือถือรองรับ)
  - 2.อัปโหลดภาพเพื่อให้ ChatGPT วิเคราะห์
  - 3.สร้างภาพด้วย DALL-E (เฉพาะผู้ที่มี GPT-4 Plus)
- ผลลัพธ์ที่คาดหวัง: ผู้เรียนรู้จักฟีเจอร์ขั้นสูงและเลือกใช้ได้อย่างเหมาะสม



# กิจกรรมการเรียนรู้

## ทักษะการใช้ ChatGPT



ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้



ขั้นตอนที่ 6: การประเมินและสะท้อนผล



- กิจกรรม:
  - ผู้เรียนลองใช้ ChatGPT สรุปบทเรียนของวันนี้ใน 5 ประโยค
  - ครูและผู้เรียนร่วมกันประเมินคำตอบ → ตรวจสอบความถูกต้อง ความครบถ้วน และความเป็นธรรมชาติของภาษา
- ผลลัพธ์ที่คาดหวัง: ผู้เรียนสามารถประเมินคำตอบของ AI และพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์



ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้



ขั้นตอนที่ 7: การประยุกต์ใช้จริง



- กิจกรรม: แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่ม ๆ ให้แต่ละกลุ่มใช้ ChatGPT แก้ปัญหาหรือทำโครงการน้อย เช่น
- กลุ่มที่ 1: ใช้ ChatGPT ในการสรุปบทความวิชาการ
- กลุ่มที่ 2: ใช้ ChatGPT สร้างแบบทดสอบ 5 ข้อ
- กลุ่มที่ 3: ใช้ ChatGPT สร้างไอดีโครงการวิจัย
- ผลลัพธ์ที่คาดหวัง: ผู้เรียนเห็นแนวทางการนำ ChatGPT ไปใช้จริงในงานเรียน/งานสอน/งานวิจัย



Skooldio. (2022). ChatGPT คืออะไรเรียนรู้วิธีใช้งาน พร้อมตัวอย่างการนำมาใช้ กับแต่ละสายงาน.

Retrieved December 13, 2024, from <https://blog.skooldio.com/what-is-chatgpt-and-how-to-use-it/>

ณัฐภัทร ยอดนิล. (2564). วิธีใช้ ChatGPT (คู่มืออัปเดตปี 2024). ค้นเมื่อ 13 ธันวาคม 2567 จาก

<https://sixtygram.com/%E0%B8%A7%E0%B8%B4%E0%B8%98%E0%B8%B5%E0%B9%83%E0%B8%8A%E0%B9%89-chatgpt/>



## ทักษะการใช้ Kahoot

### 1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) อธิบายความหมายและประโยชน์ของ Kahoot ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างถูกต้อง
- 2) อธิบายคุณสมบัติและความสามารถของระบบ Kahoot ได้อย่างเหมาะสมกับการใช้งานด้านการสอน
- 3) สมัครใช้งานและเข้าสู่ระบบ Kahoot ได้อย่างถูกต้อง
- 4) ระบุและอธิบายขั้นตอนการสร้าง Kahoot ได้ครบถ้วนตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงสิ้นสุด
- 5) สร้างชุดคำถามใน Kahoot ได้หลากหลายรูปแบบ เช่น Quiz, True/False, Poll, Survey เป็นต้น
- 6) ใช้งานเมนู Survey เพื่อเก็บข้อมูลความคิดเห็นของผู้เรียนหรือผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 7) ดำเนินการเล่นเกม Kahoot ในชั้นเรียนหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ได้อย่างถูกต้องและสร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วม
- 8) ดาวน์โหลดและวิเคราะห์ผลลัพธ์จาก Kahoot เพื่อนำไปใช้ในการประเมินผลการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม

## 2. คุณสมบัติการใช้งานของ Kahoot

### 1) ใช้งานง่ายและเข้าถึงได้ทุกที่

- รองรับการใช้งานผ่านคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน และแท็บเล็ต
- ผู้เรียนสามารถเข้าร่วมได้เพียงใช้รหัสเกม (Game PIN) โดยไม่ต้องสมัครสมาชิก

### 2) รองรับการสร้างคำถามหลายรูปแบบ

- แบบเลือกตอบ (Quiz), ถูก-ผิด (True/False), แบบสำรวจ (Survey), และแบบโพล (Poll)
- สามารถเพิ่มรูปภาพ วิดีโอ หรือเสียงเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ

### 3) มีระบบให้คะแนนและจัดอันดับอัตโนมัติ

- ระบบจะให้คะแนนตามความถูกต้องและความเร็วในการตอบ
- ช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และการแข่งขันอย่างเป็นมิตร

### 4) ขั้นตอนการสร้าง Kahoot ที่ชัดเจน

- เริ่มจากการสมัครใช้งาน → สร้างเกม → เพิ่มคำถาม → กำหนดเวลาและคะแนน → บันทึกและเผยแพร่

### 5) เมนู Survey และ Poll

- ใช้เก็บข้อมูลความคิดเห็นหรือประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนได้
- เหมาะสำหรับกิจกรรมสะท้อนผลหลังเรียนหรือประชุม

### 6) ระบบรายงานผลลัพธ์ (Report System)

- สามารถดาวน์โหลดผลลัพธ์เป็นไฟล์ Excel หรือ PDF
- ใช้ในการวิเคราะห์คะแนน รายบุคคล หรือรายชั้นเรียนได้อย่างสะดวก

### 7) เหมาะสำหรับการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

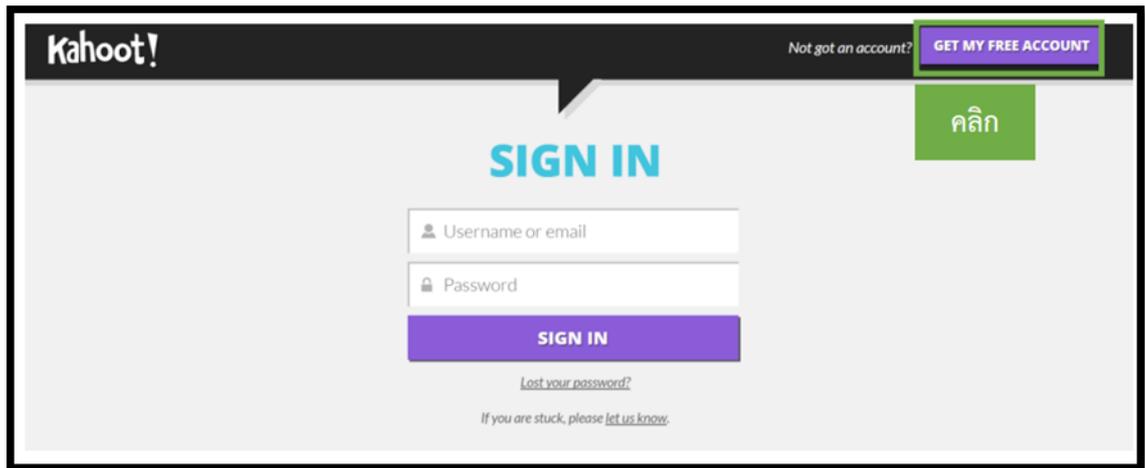
- ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม กระตือรือร้น และเกิดการเรียนรู้สนุกสนาน



### 3. ขั้นตอนการใช้งาน Kahoot

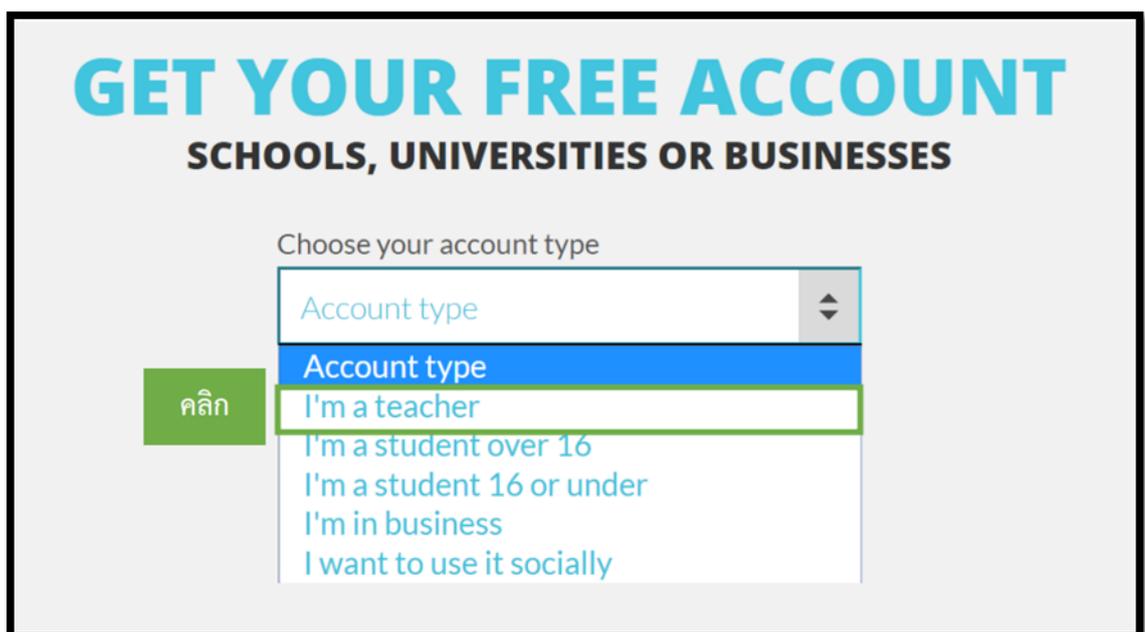
การสมัครสมาชิกเพื่อลงทะเบียนการใช้งาน การสมัครสมาชิกเพื่อลงทะเบียนการใช้งาน ผู้สอนสามารถดำเนินการได้ดังนี้

1. เข้าสู่เว็บไซต์ <https://create.kahoot.it>
2. ลงทะเบียนเพื่อการใช้งาน โดยการคลิก Get My Free Account



ภาพที่ 1 การสมัครสมาชิกเพื่อลงทะเบียนการใช้งาน

3. เลือกประเภทตามความเหมาะสม ถ้าหากใช้เพื่อการเรียนการสอนสิทธิ์ในที่นี้ควรเลือกเป็น I'm a teacher



ภาพที่ 2 เลือกประเภทการใช้งาน

4. ดำเนินการกรอกข้อมูลให้ครบ แล้วคลิก Yes > Create Account

**GET YOUR FREE ACCOUNT**  
**SCHOOLS, UNIVERSITIES OR BUSINESSES**

Choose your account type  
I'm a teacher

Add your school or university

Pick a username

Add your email address

Confirm your email address

Create a password

Have you played Kahoot! before?  
Yes No

**คลิก 1**

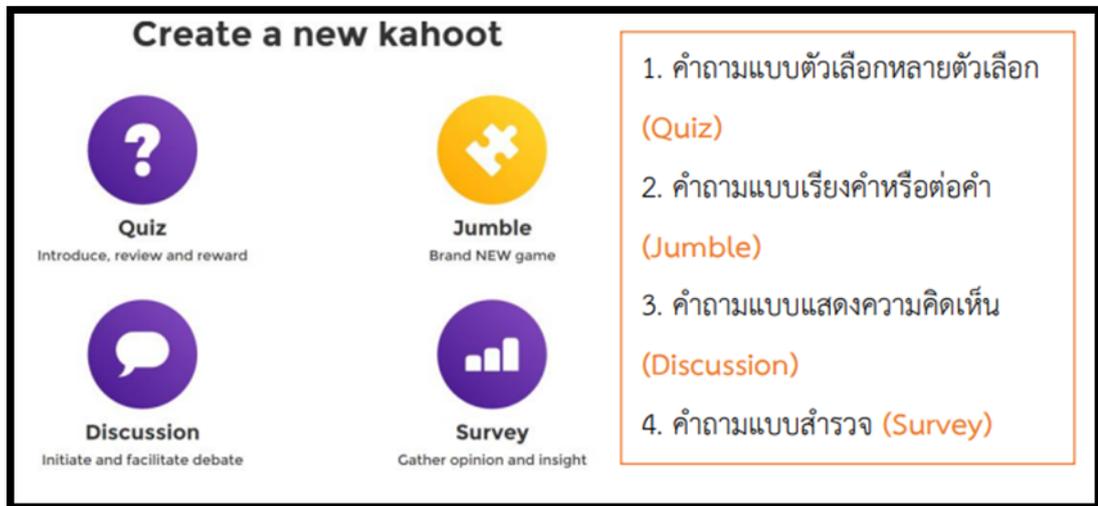
**คลิก 2** **CREATE ACCOUNT**

1. ใส่ชื่อ โรงเรียน หรือ มหาวิทยาลัย
2. ตั้งชื่อเพื่อแสดงตัวตน
3. ใส่ e-mail ตามความเหมาะสม
4. ยืนยัน e-mail อีกครั้ง
5. ใส่รหัสผ่านตามความต้องการ  
รหัสผ่านจะต้องมีตัวพิมพ์เล็ก พิมพ์  
ใหญ่ และตัวเลขผสมกัน

ภาพที่ 3 ดำเนินการกรอกข้อมูลเข้าใช้งาน



เมื่อทำการลงทะเบียนเสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้ว จะพบหน้าต่างการใช้งาน Kahoot! พร้อมกับรูปแบบของคำถาม



ภาพที่ 4 ดำเนินการออกแบบคำถาม

## 2. การสร้างคำถามด้วย Kahoot

รูปแบบของคำถาม เป็นการสร้างคำถามตามประเภท ผู้สอนสามารถประเภทของคำถามได้ทั้งหมด 4 ประเภท ดังนี้

รูปแบบที่ 1 คำถามแบบตัวเลือกหลายตัวเลือก (Quiz)

รูปแบบที่ 2 คำถามแบบเรียงคำหรือต่อคำ (Jumble)

รูปแบบที่ 3 คำถามแบบแสดงความคิดเห็น (Discussion)

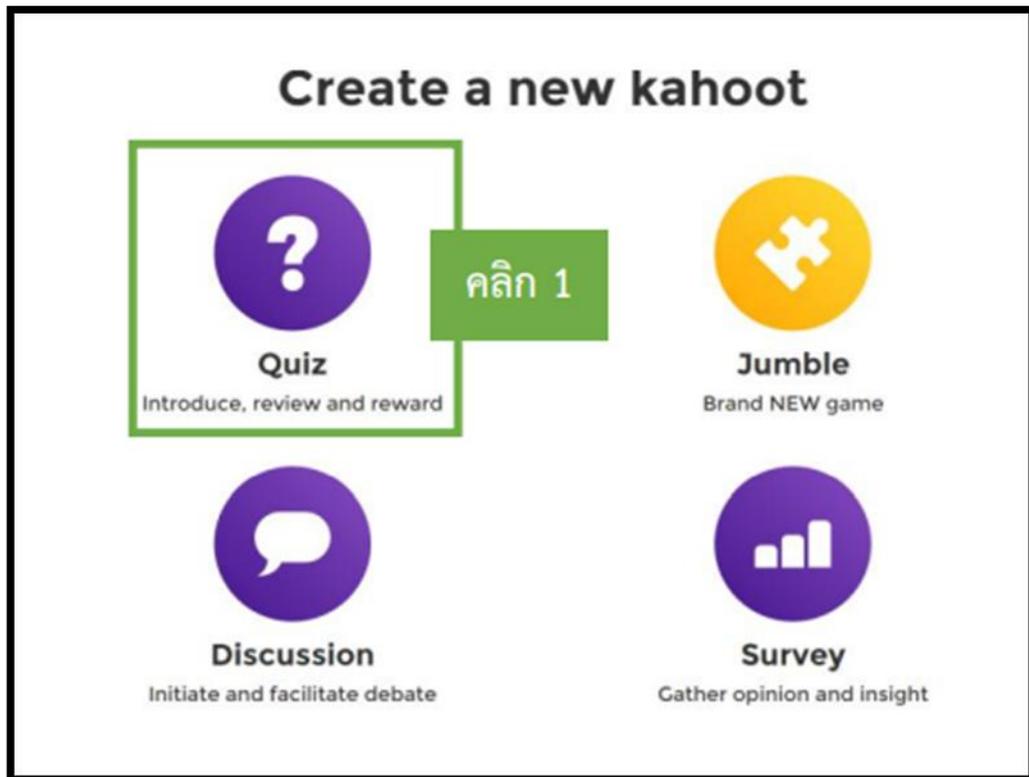
รูปแบบที่ 4 คำถามแบบสำรวจ (Survey)



## 2.1 การสร้างคำถามตามรูปแบบ

รูปแบบที่ 1 คำถามแบบตัวเลือกหลายตัวเลือก (Quiz) มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. ในส่วนของ Create a new Kahoot เลือก Quiz



ภาพที่ 5 รูปแบบที่ 1 คำถามแบบตัวเลือกหลายตัวเลือก (Quiz)

**NEXT STEP**

2. ปรากฏหน้าต่างเพื่อกำหนดให้ทราบถึงหัวข้อ รายละเอียดต่าง ๆ ให้ดำเนินการกรอกข้อมูลตามความเหมาะสม แล้วกด OK และ go (ซ้ายมือสีเขียว)

The screenshot shows the 'K! Quiz' creation interface. It features a top bar with a 'Close' button, the title 'K! Quiz', and buttons for 'คลิก 2' and 'Ok, go'. The main area contains several input fields and dropdown menus, each with a numbered callout:

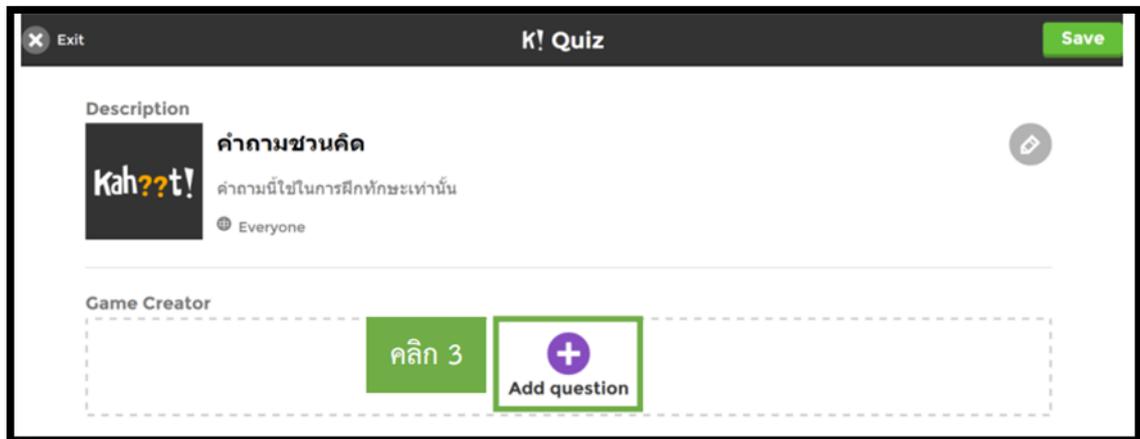
- 1: Title (required) text input field.
- 2: Description (required) text input field containing the text: "A #math #blindkahoot to introduce the basics of #algebra to #grade8".
- 3: Visible to dropdown menu set to "Everyone".
- 4: Language dropdown menu set to "ภาษาไทย".
- 5: Audience (required) dropdown menu set to "University".
- 6: Cover image area with an "Add image" button and a "or drag & drop" instruction.
- 7: Intro video text input field containing the URL: "https://www.youtube.com/watch?v=xvNR4SRJu08".

ภาพที่ 6 กำหนดหัวข้อรายละเอียดต่าง ๆ ในการกรอกข้อมูล

- หมายเลข 1 ชื่อหัวเรื่องหรือชื่อแบบทดสอบ จะต้องมีความยาวไม่เกิน 95 ตัวอักษร
- หมายเลข 2 รายละเอียดของแบบทดสอบ จะต้องมีความยาวไม่เกิน 280 ตัวอักษร
- หมายเลข 3 การเข้าถึงสามารถกำหนดได้ว่าให้ทุกคนเข้าถึง (Everyone) หรือแค่เจ้าของเองที่สามารถเข้าถึงได้ (Only me)
- หมายเลข 4 เลือกภาษาที่ต้องการใช้
- หมายเลข 5 เลือกประเภทตามหมวดที่ต้องการ (โรงเรียน มหาวิทยาลัย ธุรกิจ ฝึกอบรม สถานการณ์ หรือสื่อสังคม)
- หมายเลข 6 แทรกรูปตามต้องการ เพื่อสร้างแรงดึงดูด
- หมายเลข 7 แทรก Video แนะนำก็สามารถแทรกลิงค์ได้

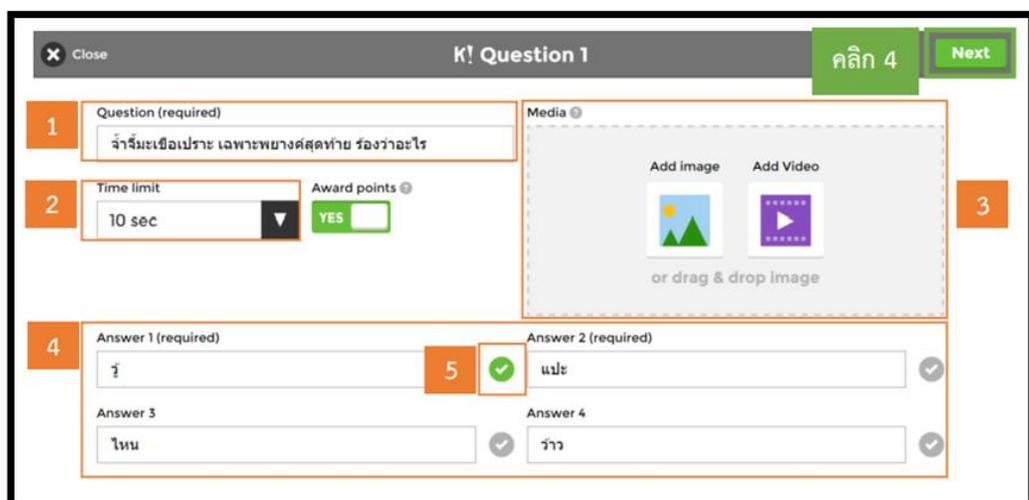


3. หลังจากกำหนดข้อมูลรายละเอียดจนครบจะปรากฏหน้าต่างที่ได้ทำการสร้างไว้การสร้างคำถามสามารถคลิกเพิ่ม ได้ที่เพิ่มคำถาม (Add question)



ภาพที่ 7 การเพิ่มคำถาม (Add question)

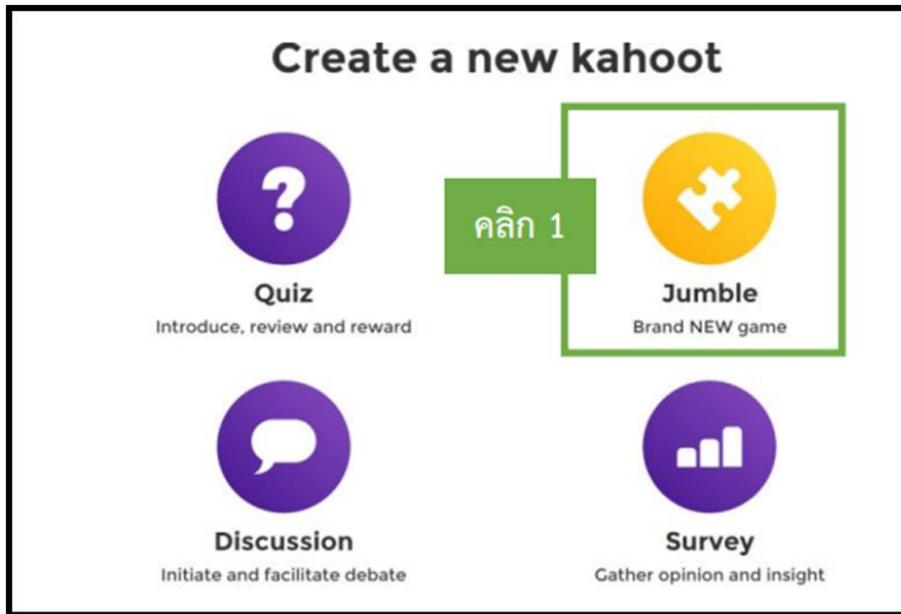
4. ใส่คำถาม คำตอบ เฉลย ตามที่ต้องการ และคลิก Next เพื่อไปยังข้อถัดไป  
 หมายเลข 1 ชื่อคำถาม หัวข้อที่จะถาม จะต้องมีความยาวไม่เกิน 95 ตัวอักษร  
 หมายเลข 2 กำหนดเวลาในการทำใน 1 ข้อ จะให้เวลากี่วินาที  
 หมายเลข 3 แทรกภาพ หรือ Video (ถ้ามีประกอบ)  
 หมายเลข 4 คำตอบ จะต้องมีความยาวไม่เกิน 60 ตัวอักษร  
 หมายเลข 5 เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด  
 เมื่อครบตามจำนวนข้อที่ต้องการแล้ว กด Save



ภาพที่ 8 การใส่คำถาม คำตอบ และเฉลย

## รูปแบบที่ 2 คำถามแบบเรียงคำหรือต่อคำ (Jumble)

1. ในส่วนของ Create a new Kahoot เลือก Jumble



ภาพที่ 9 คำถามแบบเรียงคำหรือต่อคำ (Jumble)

2. ปรากฏหน้าต่างเพื่อกำหนดให้ทราบถึงหัวข้อ รายละเอียดต่าง ๆ ให้ดำเนินการกรอกข้อมูลตามความเหมาะสม แล้วกด OK, go

หมายเลข 1 ชื่อหัวเรื่องหรือชื่อแบบทดสอบ จะต้องมีความยาวไม่เกิน 95 ตัวอักษร

หมายเลข 2 รายละเอียดของแบบทดสอบ จะต้องมีความยาวไม่เกิน 280 ตัวอักษร

หมายเลข 3 การเข้าถึงสามารถกำหนดได้ว่าให้ทุกคนเข้าถึง (Everyone) หรือแค่เจ้าของเองที่สามารถเข้าถึงได้ (Only me)

หมายเลข 4 เลือกภาษาที่ต้องการใช้

หมายเลข 5 เลือกประเภทตามหมวดที่ต้องการ (โรงเรียน มหาวิทยาลัย ธุรกิจ ฝึกอบรม สถานการณ์ หรือสื่อสังคม)

หมายเลข 6 แทรกรูปตามต้องการ เพื่อสร้างแรงดึงดูด

หมายเลข 7 ถ้ามี Intro Video หรือ Video แนะนำก็สามารถแทรกลิงค์ได้

ภาพที่ 10 กำหนดหัวข้อรายละเอียดต่าง ๆ ในการกรอกข้อมูลคำถามแบบเรียงคำหรือต่อคำ (Jumble)

3. หลังจากกำหนดข้อมูลรายละเอียดจนครบจะปรากฏหน้าต่างที่ได้ทำการสร้างไว้ การสร้างคำถามสามารถคลิกเพิ่มได้ที่ Add question

ภาพที่ 11 การเพิ่มข้อความ (Add question)

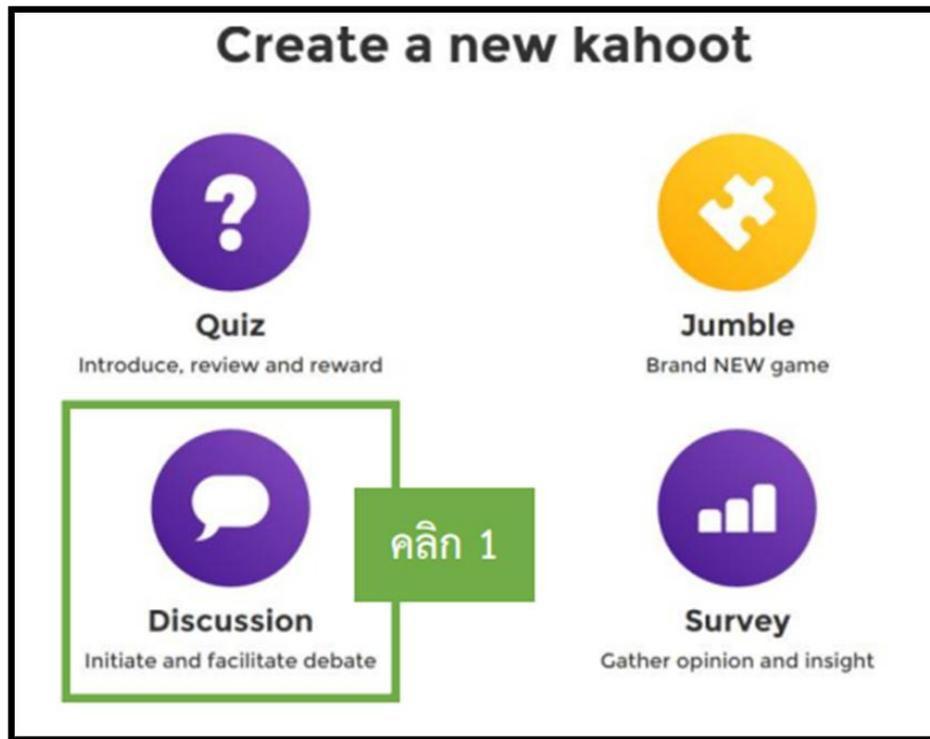
4. ใส่คำถาม คำตอบและเฉลย ตามที่ต้องการ และคลิก Next เพื่อไปยังข้อถัดไป  
 หมายเลข 1 ชื่อคำถาม หัวข้อที่จะถาม จะต้องมีความยาวไม่เกิน 95 ตัวอักษร  
 หมายเลข 2 กำหนดเวลาในการทำ 1 ข้อ จะให้เวลากี่วินาที  
 หมายเลข 3 แทรกภาพได้ (ถ้ามีประกอบ)  
 หมายเลข 4 คำตอบ จะต้องมีความยาวไม่เกิน 60 ตัวอักษร และให้เรียงตามลำดับที่ถูกต้อง  
 ในขณะที่เล่นเกมส์ทดสอบ ระบบจะทำการสุ่มสลับข้อความให้เองอัตโนมัติ  
 เมื่อครบตามจำนวนข้อที่ต้องการแล้ว กด Save

ภาพที่ 12 ใส่คำถาม คำตอบและเฉลย



### รูปแบบที่ 3 คำถามแบบแสดงความคิดเห็น (Discussion)

1. ในส่วนของ Create a new Kahoot เลือก Jumble



ภาพที่ 13 คำถามแบบแสดงความคิดเห็น (Discussion)

2. ปรากฏหน้าต่างเพื่อกำหนดให้ทราบถึงหัวข้อและรายละเอียดต่าง ๆ ให้ดำเนินการกรอกข้อมูลตามความเหมาะสม แล้วกด OK, go

หมายเลข 1 ชื่อหัวเรื่องหรือชื่อแบบทดสอบ จะต้องมีความยาวไม่เกิน 95 ตัวอักษร

หมายเลข 2 รายละเอียดของแบบทดสอบ จะต้องมีความยาวไม่เกิน 280 ตัวอักษร

หมายเลข 3 การเข้าถึงสามารถกำหนดได้เพื่อให้ทุกคนเข้าถึง (Everyone) หรือแค่เจ้าของเองที่สามารถเข้าถึงได้ (Only me)

หมายเลข 4 เลือกภาษาที่ต้องการใช้

หมายเลข 5 เลือกประเภทตามหมวดที่ต้องการ (โรงเรียน มหาวิทยาลัย ธุรกิจ ฝึกอบรม สถานการณ์ หรือสื่อสังคม)

หมายเลข 6 แทรกรูปตามต้องการ เพื่อสร้างแรงดึงดูด

หมายเลข 7 ถ้ามี Intro Video หรือ Video แนะนำก็สามารถแทรกลิงค์ได้

The screenshot shows the 'K! Discussion' creation interface. At the top, there is a 'Close' button, the title 'K! Discussion', and a 'Click 2' button with an 'Ok, go' button to its right. The form contains several fields:

- 1**: Title (required) field with a character count of 95.
- 2**: Description (required) field containing the text: "A #math #blindkahoot to introduce the basics of #algebra to #grade8".
- 6**: Cover image field with an 'Add image' button and a 'or drag & drop' instruction.
- 3**: Visible to dropdown menu set to 'Everyone'.
- 4**: Language dropdown menu set to 'English'.
- 5**: Audience (required) dropdown menu set to 'Please select...'.
- 3**: Credit resources field.
- 4**: Field for additional resources.
- 5**: Field for additional resources.
- 7**: Intro video field containing the URL: <https://www.youtube.com/watch?v=xvNR4SRJu08>.

ภาพที่ 13 คำถามแบบแสดงความคิดเห็น (Discussion)

3. หลังจากกำหนดข้อมูลรายละเอียดจนครบจะปรากฏหน้าต่างที่ได้ทำการสร้างไว้ การสร้างคำถามและสามารถคลิกเพิ่มได้ที่ Add question

The screenshot shows the 'K! Discussion' page after creation. At the top, there is an 'Exit' button, the title 'K! Discussion', and a 'Save' button. The page displays the following information:

- Description**: Includes the Kahoot! logo, the title 'ฉลากห่าอะไรก็ห่า', the subtitle 'โพธิบายเหตุผลของตนเอง', and the audience 'Everyone'.
- Discussion Creator**: A section with a 'Click 3' button and an 'Add question' button with a plus sign icon.

ภาพที่ 14 การสร้างคำถาม (Add question)

4. ใส่คำถาม คำตอบและเฉลย ตามที่ต้องการ และคลิก Next เพื่อไปยังข้อถัดไป
- หมายเลข 1 ชื่อคำถาม หัวข้อที่จะถาม จะต้องมีความยาวไม่เกิน 95 ตัวอักษร
- หมายเลข 2 กำหนดเวลาในการทำ 1 ข้อ จะให้เวลากี่วินาที
- หมายเลข 3 แทรกภาพได้ (ถ้ามีประกอบ)
- หมายเลข 4 คำตอบ จะต้องมีความยาวไม่เกิน 60 ตัวอักษร ซึ่งข้อที่ถูกต้องสามารถใส่ได้ถึง 2 ข้อ และเมื่อครบตามจำนวนข้อที่ต้องการแล้ว กด Save

Close K! Question 1 คลิก 4 Next

1 Question (required)  
ภาพนี้ โรงเรียนใน มนต์ 100 คือโรงเรียน อะไร

2 Time limit  
10 sec

3

4 Answer 1 (required)  
โรงเรียนเล็ก

Answer 2 (required)  
เล็ก

Answer 3

Answer 4

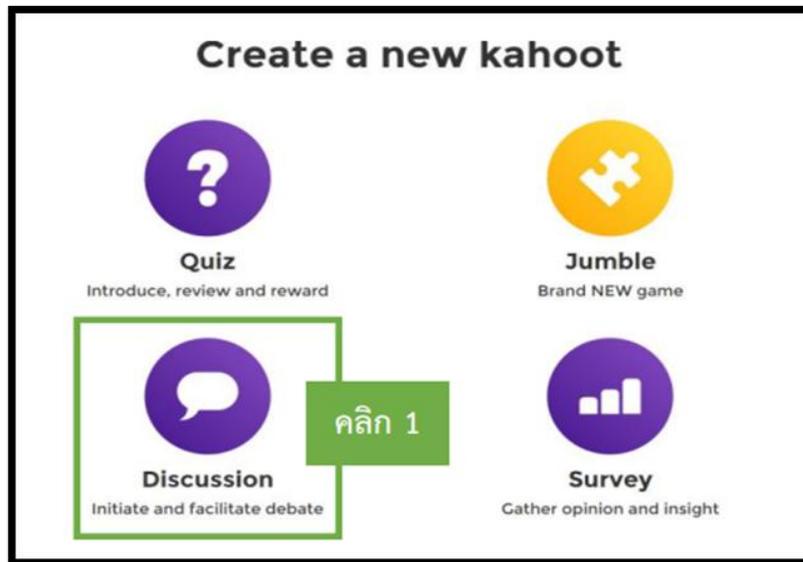
Remove Replace

ภาพที่ 15 ใส่คำถาม คำตอบและเฉลย



### รูปแบบที่ 3 คำถามแบบแสดงความคิดเห็น (Discussion)

1. ในส่วนของ Create a new Kahoot เลือก Discussion



ภาพที่ 16 คำถามแบบแสดงความคิดเห็น (Discussion)

2. ปรากฏหน้าต่างเพื่อกำหนดให้ทราบถึงหัวข้อ รายละเอียดต่าง ๆ ให้ดำเนินการกรอกข้อมูลตามความเหมาะสม แล้วกด OK, go

หมายเลข 1 ชื่อหัวเรื่องหรือชื่อแบบทดสอบ จะต้องมีความยาวไม่เกิน 95 ตัวอักษร

หมายเลข 2 รายละเอียดของแบบทดสอบ จะต้องมีความยาวไม่เกิน 280 ตัวอักษร

หมายเลข 3 การเข้าถึงสามารถกำหนดได้ว่าให้ทุกคนเข้าถึง (Everyone) หรือแค่เจ้าของเองที่สามารถเข้าถึงได้ (Only me)

หมายเลข 4 เลือกภาษาที่ต้องการใช้

หมายเลข 5 เลือกประเภทตามหมวดที่ต้องการ (โรงเรียน มหาวิทยาลัย ธุรกิจ ฝึกอบรม สถานการณ์ หรือสื่อสังคม)

หมายเลข 6 แทรกรูปตามต้องการ เพื่อสร้างแรงดึงดูด

หมายเลข 7 ถ้ามี Intro Video หรือ Video แนะนำก็สามารถแทรกลิงค์ได้

ภาพที่ 17 กำหนดหัวข้อและรายละเอียดต่าง ๆ ในการกรอกข้อมูล

3. หลังจากกำหนดข้อมูลรายละเอียดจนครบจะปรากฏหน้าต่างที่ได้ทำการสร้างไว้ การสร้างคำถาม สามารถคลิกเพิ่มได้ที่ Add question

ภาพที่ 17 การสร้างคำถาม (Add question)



4. ใส่คำถาม คำตอบและเฉลย ตามที่ต้องการ และคลิก Next เพื่อไปยังข้อถัดไป
- หมายเลข 1 ชื่อคำถาม หัวข้อที่จะถาม จะต้องมีความยาวไม่เกิน 95 ตัวอักษร
- หมายเลข 2 กำหนดเวลาในการทำ 1 ข้อ จะให้เวลาที่วินาที
- หมายเลข 3 แทรกภาพได้ (ถ้ามีประกอบ)
- หมายเลข 4 คำตอบ จะต้องมีความยาวไม่เกิน 60 ตัวอักษร ซึ่งข้อที่ถูกต้องสามารถใส่ได้ถึง 2 ข้อ และเมื่อครบตามจำนวนข้อที่ต้องการแล้ว กด Save

Close K! Question 1 คลิก 4 Next

1 Question (required)  
ภาพนี้ โรงเรียนใน แมงค 100 คือโรงเรียน อะไร

2 Time limit  
10 sec

3 Media  
Remove Replace

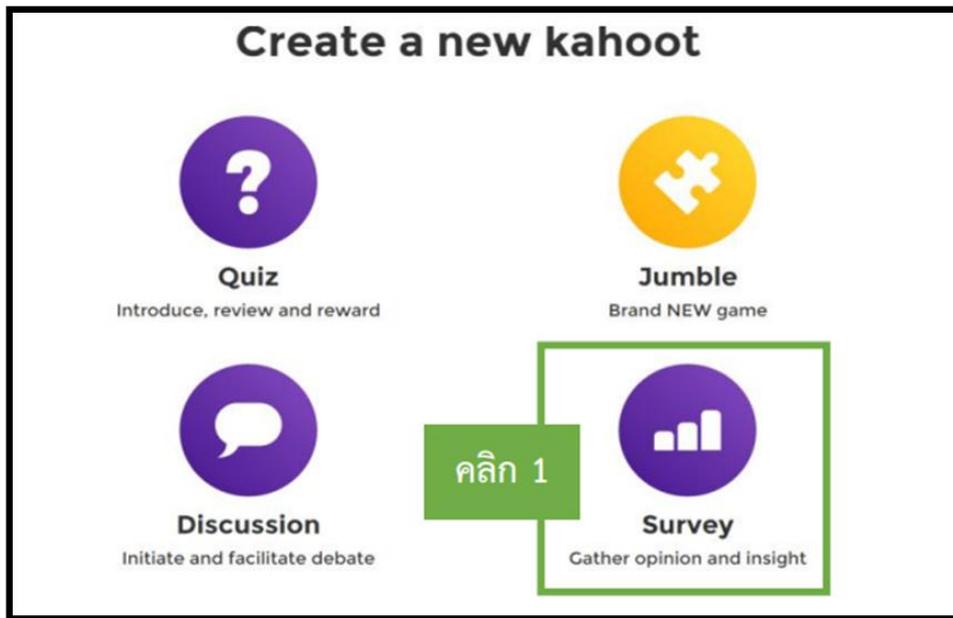
4 Answer 1 (required)  
โรงเรียนเล็ก  
Answer 2 (required)  
เล็ก  
Answer 3  
Answer 4

ภาพที่ 17 การสร้างคำถาม (Add question)



## รูปแบบที่ 4 คำถามแบบสำรวจ (Survey)

1. ในส่วนของ Create a new Kahoot เลือก Survey



ภาพที่ 18 คำถามแบบสำรวจ (Survey)

2. ปรากฏหน้าต่างเพื่อกำหนดให้ทราบถึงหัวข้อ รายละเอียดต่าง ๆ ให้ดำเนินการกรอกข้อมูลตามความเหมาะสม แล้วกด OK, go

หมายเลข 1 ชื่อหัวเรื่องหรือชื่อแบบทดสอบ จะต้องมีความยาวไม่เกิน 95 ตัวอักษร

หมายเลข 2 รายละเอียดของแบบทดสอบ จะต้องมีความยาวไม่เกิน 280 ตัวอักษร

หมายเลข 3 การเข้าถึงสามารถกำหนดได้ว่าให้ทุกคนเข้าถึง (Everyone) หรือแค่เจ้าของเองที่สามารถเข้าถึงได้ (Only me)

หมายเลข 4 เลือกภาษาที่ต้องการใช้

หมายเลข 5 เลือกประเภทตามหมวดที่ต้องการ (โรงเรียน มหาวิทยาลัย ธุรกิจ ฝึกอบรม สถานการณ์ หรือสื่อสังคม)

หมายเลข 6 แทรกรูปตามต้องการ เพื่อสร้างแรงดึงดูด

หมายเลข 7 ถ้ามี Intro Video หรือ Video แนะนำก็สามารถแทรกลงไปได้

ภาพที่ 19 กำหนดหัวข้อและรายละเอียดต่าง ๆ ในการกรอกข้อมูล

3. หลังจากกำหนดข้อมูลรายละเอียดจนครบจะปรากฏหน้าต่างที่ได้ทำการสร้างไว้ การสร้างคำถามสามารถคลิกเพิ่มได้ที่ Add question

ภาพที่ 20 การสร้างคำถาม (Add question)

4. ใส่คำถาม คำตอบและเฉลย ตามที่ต้องการ และคลิก Next เพื่อไปยังข้อถัดไป
- หมายเลข 1 ชื่อคำถาม หัวข้อที่จะถาม จะต้องมีความยาวไม่เกิน 95 ตัวอักษร
- หมายเลข 2 กำหนดเวลาในการทำ 1 ข้อ จะให้เวลาที่วินาที
- หมายเลข 3 แทรกภาพได้ (ถ้ามีประกอบ)
- หมายเลข 4 คำตอบ จะต้องมีความยาวไม่เกิน 60 ตัวอักษร และต้องใส่คำตอบอย่างน้อย 2 ข้อ และ เมื่อครบตามจำนวนข้อที่ต้องการแล้ว กด Save

Close K! Question 1 คลิก 4 Next

1 Question (required)  
อยากเรียนวันไหนมากกว่ากัน

2 Time limit  
10 sec

3 Media  
Add image Add Video  
or drag & drop image

4 Answer 1 (required)  
จันทร์

Answer 2 (required)  
อังคาร

Answer 3  
พุธ

Answer 4  
พฤหัสบดี 52

ภาพที่ 21 การสร้างคำถาม (Add question)

# Kahoot!



# กิจกรรม การเรียนรู้

# 6 <sup>6 STEPS</sup> ขั้นตอน ทักษะการใช้ Kahoot



## จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายความหมาย จุดประสงค์ และประโยชน์ของ Kahoot ได้
2. สมัครและเข้าสู่ระบบ Kahoot เพื่อใช้งานได้
3. สร้างแบบทดสอบ (Quiz, Jumble, Discussion, Survey) ได้ด้วยตนเอง
4. นำ Kahoot ไปใช้ในการเรียนการสอนหรือกิจกรรมกลุ่มได้อย่างเหมาะสม

## ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้

### ขั้นที่ 1: ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

#### กิจกรรม:

- ครูเปิดกิจกรรม Ice Breaking โดยใช้ Kahoot เกมสั้น ๆ (5 ข้อคำถามง่าย ๆ)
- สอบถามผู้เรียนว่ารู้จัก Kahoot หรือเคยใช้มาก่อนหรือไม่
- ครูอธิบายความสำคัญของเกมการเรียนรู้ (Gamification) และบทบาทของ Kahoot ในการสร้างการมีส่วนร่วม

**สื่อ/อุปกรณ์:** Kahoot เกมสาริต, เครื่องฉายภาพ

**ผลลัพธ์ที่คาดหวัง:** ผู้เรียนเกิดความสนใจและเข้าใจภาพรวมของ Kahoot



## ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้

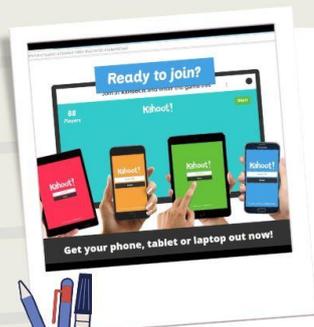
### ขั้นที่ 2: ขั้นให้ความรู้พื้นฐาน

#### กิจกรรม:

- ครูอธิบายเนื้อหาเกี่ยวกับ
- ความหมายและที่มา Kahoot
- จุดประสงค์และประโยชน์ของ Kahoot (อ้างอิงจากเนื้อหาในเอกสาร)
- ตัวอย่างการนำไปใช้ในห้องเรียนและองค์กร
- แสดงสไลด์ภาพประกอบ เช่น โลโก้ Kahoot, หน้าเว็บหลัก, ตัวอย่างคำถาม

**สื่อ/อุปกรณ์:** PowerPoint / วิดีโอสาริต

**ผลลัพธ์ที่คาดหวัง:** ผู้เรียนเข้าใจหลักการและศักยภาพของเครื่องมือนี้



# กิจกรรม การเรียนรู้

# 6 <sup>6 STEPS</sup> ขั้นตอน ทักษะการใช้ Kahoot



## ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 3: ขั้นฝึกปฏิบัติที่ 1 - การสมัครใช้งาน

### กิจกรรม:

- ผู้เรียนเปิดเว็บไซต์ <https://create.kahoot.it>
- ทำตามขั้นตอนการสมัครสมาชิก
- คลิก Get My Free Account
- เลือกประเภทบัญชี I'm a teacher / I'm a student
- กรอกข้อมูลส่วนตัว และยืนยันการสร้างบัญชี
- ครูสาธิตผ่านโปรเจกเตอร์พร้อมอธิบายแต่ละขั้นตอน

**ผลลัพธ์ที่คาดหวัง:** ผู้เรียนมีบัญชี Kahoot พร้อมใช้งาน

## ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 4: ขั้นฝึกปฏิบัติที่ 2 - การสร้างคำถาม



### กิจกรรม:

- ผู้เรียนฝึกสร้างแบบทดสอบของตนเอง โดยครูให้โจทย์ว่า
- "สร้าง Kahoot Quiz อย่างน้อย 4 ข้อ โดยใช้คำถามหลากหลายประเภท"

### ขั้นตอนย่อย:

- คลิก Create → Quiz / Jumble / Discussion / Survey
- กำหนดหัวข้อ รายละเอียด และภาษา
- เพิ่มคำถามและตัวเลือกคำตอบ พร้อมกำหนดเวลาตอบแต่ละข้อ
- ใส่รูปภาพหรือวิดีโอประกอบ
- ตรวจสอบและกด Save

### ผลลัพธ์ที่คาดหวัง:

- ผู้เรียนสามารถสร้าง Kahoot ได้ด้วยตนเอง
- เข้าใจความแตกต่างของคำถามแต่ละประเภท



Kahoot!

Kahoot!

Kahoot!



# กิจกรรม การเรียนรู้

# 6 <sup>6 STEPS</sup> ขั้นตอน ทักษะการใช้ Kahoot



## ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 5: ชี้นำเสนอและทดลองเล่น

### กิจกรรม:

- ผู้เรียนจับคู่หรือแบ่งกลุ่ม 3-4 คน
- แต่ละกลุ่มเปิด Kahoot ที่สร้างขึ้นให้เพื่อนในห้องเข้าร่วมตอบแบบเรียลไทม์
- ครูสังเกตบรรยากาศและการมีส่วนร่วม

### ผลลัพธ์ที่คาดหวัง:

- ผู้เรียนได้ทดลองเป็นทั้ง “ผู้สอน” และ “ผู้เรียน”
- เข้าใจการใช้ Kahoot เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้

## ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 6: ชี้นำสรุปและประเมินผล

### กิจกรรม:

- ครูอภิปรายสรุปประโยชน์ของ Kahoot และการประยุกต์ใช้ในวิชา / กิจกรรมอื่น ๆ
- ผู้เรียนสะท้อนความเห็นผ่านแบบสอบถามสั้นใน Kahoot (แบบ Survey)
- ครูให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

### ผลลัพธ์ที่คาดหวัง:

ผู้เรียนตระหนักถึงการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้และสามารถนำไปปรับใช้ได้จริง



## กิจกรรมต่อยอด (Extension)

- ให้ผู้เรียนออกแบบ “Kahoot เพื่อการเรียนรู้ในรายวิชาของตนเอง” และจัดการสอนจริงในห้องเรียน
- นำเสนอผลลัพธ์ว่า Kahoot ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างไร



# Kahoot!





Paranaphat Anui. (2023). *ทำไมเกม Kahoot! ถึงช่วยฝึกฝนพนักงาน และสร้างวัฒนธรรมองค์กรได้ดีกว่าที่คิด*. ค้นเมื่อ 13 ธันวาคม 2567 จาก <https://th.hrnote.asia/personnel-management/kahoot-hr-game-230106/>

Teerapat Suksabai. (2561). *Kahoot! For Teacher*. คณะวิทยาศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาเขตสระแก้ว. ค้นเมื่อ 13 ธันวาคม 2567 จาก <http://sciso.sakaeo.buu.ac.th/scisobuusk/wp-content/uploads/2018/06/%E0%B8%84%E0%B8%B9%E0%B9%88%E0%B8%A1%E0%B8%B7%E0%B8%AD-Kahoot-for-Teacher.pdf>

**Module 8**

**หน่วยการเรียนรู้ที่ 8**

**แนวทางเพื่อประเมินทักษะในการใช้ Canva, Quizizz, ChatGPT และ Kahoot**

Canva Quizizz ChatGPT Kahoot!

MEASURE ASSESS  
EVALUATION ANALYSIS

แนวทางเพื่อประเมินทักษะในการใช้ Canva, Quizizz, ChatGPT และ Kahoot

Kruchiangrai (2012) ได้กล่าวว่า Canva คือ แพลตฟอร์มออกแบบกราฟิก ไม่ว่าจะป็นชิ้นงานเพื่อใช้ลง Social Media Presentation งานสิ่งพิมพ์ และรวมถึงภาพเคลื่อนไหว Canva ประกอบไปด้วยเทมเพลตให้เลือกใช้มากมาย ทำให้ออกแบบชิ้นงานคุณภาพได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งมีข้อคำถามในการใช้งาน Canva จำนวน 10 ข้อ มีดังต่อไปนี้

1. Canva คืออะไร
  - ก. เป็นแอปไว้สร้างคำถาม
  - ข. เป็นแอปไว้เขียนบทความบนเว็บไซต์
  - ค. เป็นแอปไว้ออกแบบหรือสร้างกราฟิกต่าง ๆ
  - ง. เป็นแอปห้องเรียนเสมือนจริง
2. ประโยชน์ของแอป Canva มีอะไรบ้าง
  - ก. มี Template ให้เลือกหลากหลายรูปแบบ
  - ข. ใช้งานง่าย
  - ค. สามารถแบ่งปันผลงานที่เราออกแบบเองได้
  - ง. ถูกทุกข้อที่กล่าวมา

**3. เครื่องมือชนิดใดไว้เลือกรูปแบบในการใช้งาน**

ก. Elements

ข. Text

ค. Photo

ง. Templates

**4. เครื่องมือ Text ทำหน้าที่อะไร**

ก. เพิ่มข้อความในรูปแบบตัวอักษร

ข. เลือกใช้งานภาพ

ค. เลือกใช้งานวัตถุ

ง. แทรกวีดีโอ

**5. ขั้นตอนแรกในการสมัครแอป Canva คืออะไร**

ก. คลิกปุ่ม sign up

ข. เข้าไปที่เว็บไซต์ [canva.com](https://canva.com)

ค. สร้างสรรค์ชิ้นงานได้ตามต้องการ

ง. เลือกประเภทผู้ใช้งาน

**6. รูปแบบ Resumes ไว้ออกแบบเกี่ยวกับอะไร**

ก. ออกแบบการนำเสนองานต่าง ๆ

ข. ออกแบบการ์ดแต่งงาน

ค. ออกแบบเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวไว้ใช้ในการสมัครงาน

ง. ออกแบบ infographic

**7. เครื่องมือ Upload ไว้ทำหน้าที่อะไร**

ก. เลือกรูปแบบพื้นหลัง

ข. ไว้แทรกภาพหรือวีดีโอจากมือถือหรือคอมพิวเตอร์

ค. ไว้บันทึกงานลงในมือถือหรือคอมพิวเตอร์

ง. แบ่งปันผลงานกับผู้อื่น

**8. Templates ที่ใช้ในการออกแบบชิ้นงานมีอะไรบ้าง**

ก. Infographic

ข. Resumes

ค. Poster

ง. ถูกทุกข้อที่กล่าวมา

9. ข้อใดคือขั้นตอนสุดท้ายในการจัดเก็บผลงาน

- ก. เลือกเมนู Download
- ข. เลือกชนิดไฟล์ที่ต้องการจัดเก็บ

ค. เลือก Download

- ง. ไม่มีข้อใดถูก

10. เครื่องมือ Share ทำหน้าที่อะไร

- ก. เลือกรูปแบบพื้นหลัง
- ข. เพิ่มข้อความ
- ค. เลือกใช้งานวัตถุ
- ง. แบ่งปันผลงานกับผู้อื่น

Pengpuang (2023) ได้ให้ข้อคำถามของการใช้งาน Canva จำนวน 20 ข้อ มีดังต่อไปนี้

1. Canva คืออะไร

- a) เป็นแอปพลิเคชันไว้สร้างคำถาม
- b) เป็นแอปพลิเคชันห้องเรียนเสมือนจริงออนไลน์
- c) เป็นแอปพลิเคชันไว้เขียนบทความบนเว็บไซต์
- d) เป็นแอปพลิเคชันไว้ออกแบบหรือสร้างกราฟฟิกต่าง ๆ

2. ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ของแอปพลิเคชัน Canva

- a) สามารถแบ่งปันผลงานที่เราออกแบบเองได้
- b) ใช้งานง่าย
- c) มี Template ให้เลือกหลากหลายรูปแบบ
- d) สามารถใช้งานได้ทุกพื้นที่ในรูปแบบออนไลน์

3. เครื่องมือชนิดใด มีไว้เลือกรูปแบบ หรือแม่แบบสำเร็จรูปในการใช้งาน Canva

- a) Templates
- b) Elements
- c) Text
- d) Photo

**4. เครื่องมือ Text ทำหน้าที่อะไร**

- a) แทรกวีดีโอ
- b) เพิ่มข้อความในรูปแบบตัวอักษร
- c) เลือกใช้งานภาพ
- d) เลือกใช้งานวัตถุ

**5. ขั้นตอนแรกในการสมัครแอป Canva คืออะไร**

- a) เข้าไปที่เว็บไซต์ [canva.com](https://canva.com)
- b) คลิกปุ่ม sign up
- c) สร้างสรรค์ชิ้นงานได้ตามต้องการ
- d) เลือกประเภทผู้ใช้งาน

**6. ข้อใดถูกต้องเกี่ยวกับรูปแบบ Resumes ของ Canva ใช้ออกแบบเกี่ยวกับอะไรเหมาะสมที่สุด**

- a) ออกแบบการ์ดแต่งงาน
- b) ออกแบบเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวไว้ใช้ในการสมัครงาน
- c) ออกแบบการนำเสนองานต่าง ๆ
- d) ออกแบบ infographic

**7. เครื่องมือ Upload ของ Canva มีไว้ทำหน้าที่อะไร**

- a) แบ่งปันผลงานกับผู้อื่น
- b) ไว้แทรกภาพหรือวีดีโอจากมือถือหรือคอมพิวเตอร์
- c) เลือกรูปแบบพื้นหลัง
- d) ไว้บันทึกงานลงในมือถือหรือคอมพิวเตอร์

**8. ข้อใดไม่เกี่ยวกับ Templates ของ Canva ที่ใช้ในการออกแบบชิ้นงานมีอะไรบ้าง**

- a) Animation 3D
- b) Infographic
- c) Resumes
- d) Poster

**9. ข้อใดคือขั้นตอนสุดท้ายในการจัดเก็บผลงาน Canva**

- a) เลือกชนิดไฟล์ที่ต้องการจัดเก็บ
- b) เลือก Download
- c) ไม่มีข้อใดถูก
- d) เลือกเมนู แชร์

**10. เครื่องมือ Share ของ Canva ทำหน้าที่อะไร**

- a) เพิ่มข้อความ
- b) เลือกใช้งานวัตถุ
- c)เลือกรูปแบบพื้นหลัง
- d) แบ่งปันผลงานกับผู้อื่น

**11. ข้อใดไม่ใช่เครื่องมือของ Canva**

- a) แปรนตร์
- b) Desing
- c) ค้นพบแอป
- d) งานในห้องเรียน

**12. บุคคลใดเลือกใช้ Canva เหมาะสมที่สุด**

- a) นางสาวอัญชลิ ใช้งานออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ขายสินค้าออนไลน์
- b) นายโอมมี ใช้งานสร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอนวิชางานคอมพิวเตอร์ออนไลน์
- c) เสี่ยไก่ สร้างงานกราฟิกแบบออฟไลน์ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งาน
- d) เจ้าจันทร์ศรี ใช้งานออกแบบสื่อกราฟิก และป้ายไว้นิลขนาดใหญ่

**13. สีเขียว ให้ความรู้สึกตรงกับข้อใดมากที่สุด**

- a) ให้ความรู้สึก เป็นธรรมชาติ ผ่อนคลาย สงบ เรียบง่าย อุดมสมบูรณ์
- b) ให้ความรู้สึก ซ่อนเร้น ลึกลับ
- c) ให้ความรู้สึก เยือกเย็น มั่นคง มีพลัง สงบ
- d) ให้ความรู้สึก สุขุม เยือกเย็นหนักแน่น

**14. นอกจากแอปพลิเคชัน Canva แล้วยังมีโปรแกรมในข้อใดใช้ออกแบบกราฟิกได้อีก**

- a) Excel
- b) Desing Edit
- c) Photo Shop
- d) PicForm Desing

**15. หากนักเรียนได้รับมอบหมายให้ทำงานเอกสาร นักเรียนจะเลือกใช้เครื่องมือใดของ Canva**

- a) Mind map
- b) Document
- c) Docs
- d) Desing

16. การใช้งาน Canva บนอุปกรณ์ใดมีความเหมาะสมมากที่สุดในการสร้างแฟ้มสะสมผลงาน  
ซึ่งนักเรียนทุกคนต้องทำส่งครูประจำชั้น

- a) เครื่องคอมพิวเตอร์ไม่มีเน็ตมีความพร้อมใช้งาน
- b) โน้ตบุ๊กที่เบาบางแต่ไม่ใช้งานอินเทอร์เน็ตมีความพร้อมใช้งาน
- c) โน้ตบุ๊กที่เบาบางพกพาสะดวกเหมาะกับการใช้งานเขียนแบบเท่านั้น
- d) เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมอินเทอร์เน็ตมีความพร้อมใช้งาน

17. การเปลี่ยนรูปภาพใน Canva แฟ้มสะสมผลงาน ต้องมีรูปภาพที่ต้องการเปลี่ยนโดยมีความ  
สนใจต้องเลือกเมนูใดเป็นอันดับแรก

- a) อัปโหลดไฟล์
- b) รูปภาพ
- c) แทรก
- d) แก้ไขอัปโหลดไฟล์

18. บุคคลใด ใช้แฟ้มสะสมผลงาน ได้เกิดประโยชน์มากที่สุด

- a) นางสาวธิดา ทำแฟ้มสะสมผลงานไว้ดูกับแฟนสองคน
- b) นางสาววลัย ทำแฟ้มสะสมผลงานไว้สัมภาษณ์งาน
- c) นางสาวส้มโอ ทำแฟ้มสะสมผลงานไว้ส่งครู
- d) นางสาวนิล ทำแฟ้มสะสมผลงานไว้ให้ตนเองดู

19. จากการใช้งานเว็บไซต์ Canva ข้อใดไม่ถูกต้อง

- a) ใช้งาน Canva ในโทรศัพท์ระบบ Android
- b) ใช้งาน Canva ในระบบคอมพิวเตอร์ Online
- c) ใช้งาน Canva ในโทรศัพท์ระบบ iOS
- d) ใช้งาน Canva ในระบบคอมพิวเตอร์ Offline

20. บุคคลในข้อใดใช้งาน Canva ไม่เหมาะสมมากที่สุด

- a) นางสาวเตอพอ ใช้งาน Canva ออกแบบการ์ดแต่งงานของตนเอง เพื่อประหยัดค่าใช้จ่ายแต่แฟนไม่เห็นด้วย
- b) นายสมชาย ใช้งาน Canva ออกแบบโปรไฟล์เฟสบุ๊คเกินความเป็นจริงไว้หลอกสาวและก่อการร้าย
- c) นายวีระศักดิ์ ใช้งาน Canva ออกแบบโปสเตอร์ขายเสื้อวินเทจทางโลกออนไลน์ แต่ออกแบบงานกับเพื่อน
- d) นางสาวมะลิ ใช้งาน Canva ตกแต่งภาพกราฟิกร้านส้มตำไถ่อย่างครูเอ๋ เพื่อให้ผู้บริโภคหลงเชื่อ



# Great work! แนวทางเพื่อประเมิน ทักษะในการใช้ Canva

## 1 จุดประสงค์การเรียนรู้

- อธิบายความหมายและประโยชน์ของโปรแกรม Canva ได้
- ระบุเครื่องมือหลักและหน้าที่ของเครื่องมือแต่ละชนิดได้ถูกต้อง
- สมัครใช้งาน Canva และเลือกใช้เทมเพลตในการออกแบบได้
- สร้างผลงานกราฟิก (เช่น โปสเตอร์, เรซูเม่, อินโฟกราฟิก) ด้วย Canva ได้
- ประเมินและสะท้อนการเรียนรู้ของตนเองจากการใช้ Canva เพื่อการสร้างสร้งผลงาน

## 2 สารสำคัญ / ความรู้พื้นฐาน

Canva เป็นเครื่องมือออกแบบกราฟิกออนไลน์ที่ใช้งานง่าย มีเทมเพลตให้เลือกหลากหลาย เหมาะสำหรับออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ สื่อการสอน หรือแฟ้มสะสมผลงาน ทั้งในรูปแบบภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ผู้เรียนสามารถสร้างสร้งผลงานและแบ่งปันผ่านระบบออนไลน์ได้

## 3 กิจกรรมการเรียนรู้

### ขั้นที่ 1: ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- ครูเปิดวิดีโอแนะนำ Canva หรือแสดงผลงานที่ออกแบบด้วย Canva
- ตั้งคำถามกระตุ้นคิด เช่น “ถ้าอยากทำโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์โรงเรียน ครูจะใช้โปรแกรมอะไรดี?” “เคยได้ยินชื่อ Canva หรือไม่? ใช้ทำอะไรได้บ้าง?”
- ครูอธิบายวัตถุประสงค์ของบทเรียน

## 3 กิจกรรมการเรียนรู้ (ต่อ)

### ขั้นที่ 2: ขั้นสอนเนื้อหา

- ความหมายและประโยชน์ของ Canva
- เครื่องมือสำคัญของ Canva
- การสมัครและเริ่มต้นใช้งาน Canva
- การออกแบบสื่อสร้งสร้ง

## 3 กิจกรรมการเรียนรู้ (ต่อ)

### ขั้นที่ 3: ขั้นปฏิบัติจริง

- ให้ผู้เรียนออกแบบ “โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมโรงเรียน” หรือ “เรซูเม่ส่วนตัว”
- ใช้เครื่องมืออย่างน้อย 4 ชนิด (Text, Elements, Upload, Template)
- เมื่อเสร็จแล้ว ให้แชร์ลิงก์ผลงานผ่านเมนู Share

## 3 กิจกรรมการเรียนรู้ (ต่อ)

### ขั้นที่ 4: ขั้นสะท้อนและอภิปราย

- ผู้เรียนแต่ละคนอธิบายแนวคิดในการออกแบบของตนเอง
- ครูและเพื่อนให้ข้อเสนอแนะ (Feedback)
- ครูสร้งแนวคิดสำคัญ เช่น การเลือกเทมเพลตให้เหมาะกับเนื้อหา สีที่สื่ออารมณ์ และความคิดสร้งสร้ง



# กิจกรรม การเรียนรู้

Canva

Great work!

## แนวทางเพื่อประเมิน ทักษะในการใช้ Canva

Canva

4

แนวทางการประเมินผล



ประเภทการประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
1. การประเมินก่อนเรียน	แบบทดสอบ 20 ข้อ	แบบทดสอบออนไลน์	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
3. การประเมินผลงาน	การออกแบบสื่อด้วย Canva	แบบประเมินชิ้นงาน	ถูกต้องตามวัตถุประสงค์ ความคิดสร้างสรรค์ การใช้ เครื่องมือเหมาะสม
4. การประเมินหลังเรียน	แบบทดสอบ 20 ข้อ	แบบทดสอบออนไลน์	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

5

ผลลัพธ์การเรียนรู้เชิงสมรรถนะ

1. สมรรถนะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)
  - ใช้ Canva ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม
2. สมรรถนะด้านการสื่อสาร (Communication)
  - นำเสนอผลงานได้อย่างมีเหตุผลและสร้างสรรค์
3. สมรรถนะด้านการคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ (Creative Thinking)
  - ออกแบบสื่อที่แสดงแนวคิดและเอกลักษณ์ของตนเอง



Canva



Saleh (n.d.). ได้กล่าวถึง การทดสอบหลังเรียน เรื่อง Quizizz โดยมีข้อคำถาม จำนวน 15 ข้อ มีดังต่อไปนี้

1. โปรแกรม Quizizz คืออะไร

- a) เกมออนไลน์
- b) แบบทดสอบออนไลน์
- c) ทิวเตอร์ออนไลน์
- d) บทเรียนออนไลน์

2. วัตถุประสงค์ของครูผู้สอนในการใช้แอปพลิเคชัน Quizizz ในการวัดและประเมินผลกับผู้เรียนคือสิ่งใด

- a) เพื่อให้นักเรียนเกิดการตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา ไม่น่าเบื่อ
- b) เพื่อครูผู้สอนมีความเข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น
- c) เพื่อให้นักเรียนในชั้นเรียนไม่ต้องอ่านหนังสือสอบ
- d) ลดเวลาในการสอนของครูผู้สอน

3. ในการใช้งานแอปพลิเคชัน Quizizz ข้อใดเป็นสิ่งจำเป็นมากที่สุด

- a) เครื่องคอมพิวเตอร์
- b) มีอีเมลได้ก็ได้อ
- c) ต้องมีบัญชีผู้ใช้ Google
- d) ระบบอินเทอร์เน็ต

4. การประเมินผลการเรียนรู้ที่ดี ควรเป็นอย่างไร

- a) ช่วยให้ผู้เรียน ผู้สอน และคุณภาพข้อสอบ
- b) ช่วยให้ผู้เรียน ผู้สอน และการออกข้อสอบ
- c) ช่วยให้ผู้เรียน ผู้สอน และคุณภาพข้อสอบได้ในภาพรวม
- d) ช่วยให้ผู้เรียน ผู้สอน ได้เป็นรายบุคคลเท่านั้น

5. แอปพลิเคชัน ช่วยประเมินผลมีข้อดี คือข้อใด

- a) ระบุรายบุคคลได้
- b) ใช้อินเทอร์เน็ต
- c) แม่นยำ
- d) ประเมินผลได้ทันที

6. เราจะรู้ได้อย่างไรว่าข้อสอบผู้วัดประเมินผลง่ายเกินไป

- a) ดูแถบสี รายคน รายข้อ
- b) ดูแถบสี รายคน รายห้อง

- c) ดูแถบสี รายคน ทางเดียว
- d) ดูแถบสี รายคน ภาพเฉลี่ย

7. วิวัฒนาการแบบวัดผลและประเมินผล จากอดีตถึงยุคปัจจุบันจะเรียงลำดับ ข้อคำตอบใดต่อไปนี้

- A Quizizz
- B ตอบคำถามปากเปล่า
- C เขียนตอบในกระดาษ
- D กากบาทตัวเลือก
- E รูปภาพแทนสัญลักษณ์
- F ระบายคำตอบบนกระดาษคาร์บอน ใช้ AI ในการตรวจคำตอบ

- a) B C D E F A
- b) E C B D E A
- c) E B D C F A
- d) B F C D F A

8. รูปแบบของการวัดผลเพื่อวัดระดับความรู้ คือข้อใด

- a) การประเมินผล
- b) การหาคำตอบหวังผล
- c) การออกข้อสอบหวังผล
- d) การทดสอบหวังผล

9. เมื่อสอบเสร็จแล้วผู้สอนสามารถดูรายงานผลของผู้เข้าสอบทุกคน และดาวน์โหลดเครื่องคอมพิวเตอร์ได้โดยเลือกเมนูใด

- a) Explore
- b) Create
- c) Report
- d) Setting

10. ข้อดีของ Quizizz ที่ช่วยครูผู้สอนได้ดีอีกทางหนึ่ง คือข้อใด

- a) สามารถเป็นช่องทาง ระหว่างผู้เรียน ผู้ปกครอง และครูได้
- b) สามารถสร้างภาพ จินตนาการ ในรูปแบบไร้ขีดจำกัด
- c) ทุกข้อที่กล่าวมาไม่มีข้อใดถูก
- d) สามารถวัดและประเมินผลได้เฉพาะผู้เข้าร่วมเท่านั้น

11. ถ้าจะแทรกรูปภาพหรือคลิปวิดีโอในแบบทดสอบ Quizizz มีขั้นตอนอย่างไร

- a) กด Icon รูปภาพ/วิดีโอ \right arrow → เลือกรูป \right arrow → Done
- b) กด Icon รูปภาพ/วิดีโอ \right arrow → เลือกรูป \right arrow → close
- c) กด Icon รูปภาพ/วิดีโอ \right arrow → เลือกรูป \right arrow → Doing
- d) กด Icon รูปภาพ/วิดีโอ \right arrow → เลือกรูป \right arrow → use

12. การเข้า Quizizz ของผู้เรียน คือ ข้อใดเป็นลำดับแรก

- a) เข้า Quizizz \right arrow → Join
- b) เข้า Quizizz \right arrow → admin
- c) เข้า Quizizz \right arrow → login
- d) เข้า Quizizz \right arrow → user

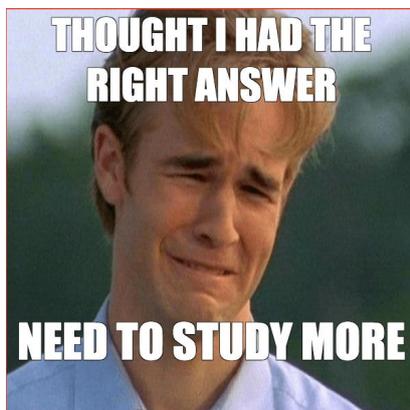
13. ข้อใดเป็นข้อจำกัดการใช้โปรแกรม Quizizz

- a) ผู้เรียนสามารถเห็นคำถามจากอุปกรณ์ผู้สอนเท่านั้น
- b) มีข้อจำกัดด้านความยาวของคำถามและคำตอบ
- c) ไม่สามารถกำหนดให้ผู้เรียนทุกคนทราบเฉลยพร้อมกันได้
- d) ระยะเวลาตอบคำถามได้สูงสุดเพียง 2 นาทีเท่านั้น

14. การมีคำตอบได้หลายข้อ แสดงว่ามีจุดประสงค์ เพื่อข้อใด

- a) หาคำตอบที่ชัดเจน ตรงจุดมุ่งหมาย
- b) หาคำตอบที่ชัดเจน บรรลุเป้าหมาย
- c) หาคำตอบที่ชัดเจน มีระดับความสำคัญ
- d) หาคำตอบที่ชัดเจน ให้ความหลากหลาย

15. ภาพที่ปรากฏให้ผู้เล่นดูทุกครั้งที่ตอบคำถามเรียกว่าอะไร



- a) "lemmings".
- b) "images".
- c) "memes".**
- d) emoticons.

**Chukamlang (n.d.).** ได้กล่าวถึง แบบทดสอบการใช้เว็บ Quizizz โดยมีข้อคำถาม จำนวน 10 ข้อคำถาม มีดังต่อไปนี้

**1. ผู้เล่นเมื่อเข้าหน้า [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com) ต้องกดปุ่มไหน**

- a) sign up
- b) join a game**
- c) login
- d) get started

**2. code ในการ join game มีกี่ตัว**

- a) 5
- b) 7
- c) 8
- d) 6**

**3. เว็บในการเข้าใช้งาน quiz คืออะไร**

- a) [www.quiz.ac.th](http://www.quiz.ac.th)
- b) [www.quizizz.ac.th](http://www.quizizz.ac.th)
- c) [www.quiz.com](http://www.quiz.com)
- d) [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com)**

**4. เว็บไซต์ quizzes คือ**

- a) ระบบติวเตอร์ออนไลน์
- b) การสอนออนไลน์
- c) การสร้างคำถามออนไลน์**
- d) บทเรียนออนไลน์

**5. เมื่อผู้เล่นทำแบบทดสอบเสร็จหมดทุกคน เว็บจะสรุปผู้ชนะกี่ลำดับ**

- a) 1-5**
- b) 1-4
- c) 1-3
- d)

6. หลักการทำงานของ quizzex แบ่งออกเป็นกี่ขั้นตอน

a) 4 ขั้นตอน

b) 3 ขั้นตอน

c) 5 ขั้นตอน

d) 2 ขั้นตอน

7. หลักการทำงานของ quizziz ขั้นตอนที่ 1 คือ

a) ดำเนินการสอน

b) เก็บรายงานผล

c) การลงทะเบียน

d) เปิดห้องสอบ

8. หลักการทำงานของ quizziz ขั้นตอนที่ 2 คือ

a) เก็บรายงานผล

b) ดำเนินการสอน

c) การลงทะเบียน

d) เปิดห้องสอบ

9. ในการสร้างคำถาม เมื่อสร้างคำถามครบทุกข้อ ให้คลิกที่ปุ่ม

a) Flash

b) the end

c) Finish

d) Fished

10. เว็บไซต์อื่นที่การทำงานคล้ายกับ Quizizz คือ

a) yahoo

b) kahoot

c) classroom

d) sanook



# กิจกรรมการเรียนรู้



## QUIZZIZZ แนวทางเพื่อประเมิน ทักษะในการใช้ Quizizz



### ขั้นตอนที่ 1 จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายความหมาย ความสำคัญ และประโยชน์ของการใช้แอปพลิเคชัน Quizizz ได้
2. บอกขั้นตอนการใช้งาน Quizizz ตั้งแต่การเข้าสู่ระบบจนถึงการรายงานผลได้
3. สร้างและจัดทำแบบทดสอบออนไลน์ผ่าน Quizizz ได้อย่างถูกต้อง
4. ประเมินผลและสะท้อนผลการเรียนรู้ด้วยตนเองได้



### ขั้นตอนที่ 2 สารสำคัญ

แอปพลิเคชัน Quizizz เป็นเครื่องมือวัดและประเมินผลออนไลน์ที่สนุกและโต้ตอบได้ทันที ผู้สอนสามารถสร้างข้อสอบในรูปแบบเกม มีการให้คะแนนอัตโนมัติ และสรุปผลรายบุคคล ช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนและลดภาระการตรวจข้อสอบของครู



### ขั้นตอนที่ 3 ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นที่ 1: ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

- ครูเปิดเกม Quizizz ตัวอย่าง (Topic: “เทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน”) ให้ผู้เรียนเข้าร่วมด้วยได้ดัดเกม
- ผู้เรียนตอบคำถามแบบแข่งขันกัน
- ครูอภิปรายว่า “Quizizz คืออะไร และแตกต่างจากแบบทดสอบทั่วไปอย่างไร?”
- สรุปเข้าสู่บทเรียน “การใช้ Quizizz เพื่อการวัดและประเมินผลผู้เรียน”



# กิจกรรมการเรียนรู้



## QUIZZIZZ แนวทางเพื่อประเมิน ทักษะในการใช้ Quizizz



### ขั้นตอนที่ 3 ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นที่ 2: ขันเรียนรู้เนื้อหา

1. ครูอธิบายเนื้อหาหลัก โดยอ้างอิงจาก Saleh (n.d.) และ Chukamlang (n.d.)
  - ความหมายของ Quizizz (ข้อ 1)
  - วัตถุประสงค์ของการใช้ Quizizz (ข้อ 2)
  - ขั้นตอนการเข้าใช้งาน, การสร้างข้อสอบ, การแทรกรูปภาพ/วิดีโอ, และการดูรายงานผล (ข้อ 3-13)
2. ครูสาธิตการใช้งาน Quizizz จริงบนหน้าจอ เช่น
  - การเข้าสู่ระบบด้วยบัญชี Google
  - การสร้างคำถาม (Quiz)
  - การเพิ่มภาพหรือวิดีโอประกอบคำถาม
  - การตั้งค่าเวลา และการแชร์รหัสเกม
3. ผู้เรียนจดบันทึกขั้นตอนการใช้งาน Quizizz ลงในใบงาน “คู่มือการสร้างแบบทดสอบออนไลน์ของฉัน”

### ขั้นตอนที่ 3 ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นที่ 3: ขันฝึกปฏิบัติ

1. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 3-4 คน
2. ให้แต่ละกลุ่มเลือกหัวข้อ เช่น
  - วิชาที่เรียนในห้องเรียน (ภาษาอังกฤษ คณิตศาสตร์ ฯลฯ)
  - หัวข้อทั่วไป เช่น สิ่งแวดล้อม เทคโนโลยีดิจิทัล หรือสื่อออนไลน์
3. ผู้เรียนร่วมกัน สร้างแบบทดสอบใน Quizizz จำนวน 10-15 ข้อ
  - มีการใช้ภาพหรือวิดีโอประกอบอย่างน้อย 2 ข้อ
  - ตั้งเวลาในแต่ละข้อให้เหมาะสม
4. เมื่อสร้างเสร็จ ให้ แชร์รหัสเกมให้เพื่อนกลุ่มอื่นเล่นและตอบคำถาม



# กิจกรรมการเรียนรู้



## Quizizz แนวทางเพื่อประเมิน ทักษะในการใช้ Quizizz



### ขั้นตอนที่ 4 แนวทางการประเมินผล

#### ประเภทการประเมิน

ประเภทการประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
1. การประเมินก่อนเรียน	แบบทดสอบ (10 ข้อ)	แบบทดสอบ Google Form / Quizizz	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60
3. การประเมินหลังเรียน	แบบทดสอบ (10 ข้อ)	แบบทดสอบ Google Form / Quizizz	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

### ขั้นตอนที่ 5 ผลลัพธ์การเรียนรู้เชิงสมรรถนะ

- สมรรถนะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Competency): ใช้แอป Quizizz เพื่อวัดผลและสร้างสรรค์กิจกรรมการเรียนรู้ได้
- สมรรถนะด้านการสื่อสาร (Communication): อธิบายและนำเสนอผลงานได้อย่างมีเหตุผล
- สมรรถนะด้านความคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ (Critical and Creative Thinking): วิเคราะห์ข้อดีข้อจำกัดของเครื่องมือและปรับใช้ได้อย่างจริงในการเรียนการสอน



**Online Exam Maker (2024)** ได้กล่าวถึง ChatGPT เป็นแบบจำลองภาษาขนาดใหญ่ที่พัฒนาโดย OpenAI โดยใช้เทคโนโลยี GPT-4 (Generative Pre-trained Transformer 4) มีความสามารถในการทำความเข้าใจและสร้างข้อความที่มีความซับซ้อนในหลายภาษา รวมถึงภาษาไทยด้วย จุดประสงค์ของ ChatGPT คือเพื่อให้บริการการสนทนาที่มีความเป็นธรรมชาติและมีประสิทธิภาพแก่ผู้ใช้ ChatGPT เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสูงในการสร้างและตอบข้อความต่าง ๆ ด้วยการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ช่วยให้การสื่อสารและการค้นหาข้อมูลเป็นไปอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ แต่ผู้ใช้งานควรใช้ด้วยความระมัดระวังและตรวจสอบข้อมูลเพิ่มเติมเสมอ โดยมีข้อคำถามและคำตอบแบบทดสอบ ChatGPT จำนวน 15 ข้อคำถาม มีดังต่อไปนี้

### 1. ChatGPT คืออะไร

- ก. โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ
  - ข. แบบจำลองภาษาขนาดใหญ่
  - ค. โปรแกรมแอนตี้ไวรัส
  - ง. เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูล
- คำตอบ: ข. แบบจำลองภาษาขนาดใหญ่

### 2. ChatGPT พัฒนาโดยใคร

- ก. Google
  - ข. Apple
  - ค. OpenAI
  - ง. Microsoft
- คำตอบ: ค. OpenAI

### 3. ChatGPT ใช้เทคโนโลยีใด

- ก. DNN
- ข. CNN
- ค. GPT-4
- ง. RNN

คำตอบ: ค. GPT-4

### 4. ChatGPT สามารถทำอะไรได้บ้าง

- ก. ตอบคำถาม
- ข. สร้างเนื้อหา
- ค. แปลภาษา
- ง. ถูกทุกข้อ

คำตอบ: ง. ถูกทุกข้อ

5. ข้อจำกัดของ ChatGPT คืออะไร

- ก. ตอบคำถามผิดพลาดได้
- ข. ให้คำแนะนำที่ไม่เหมาะสมได้
- ค. ข้อมูลอ้างอิงถึงปี 2023
- ง. ถูกทุกข้อ

คำตอบ: ง. ถูกทุกข้อ

6. การใช้งาน ChatGPT ทำได้ผ่านช่องทางใด

- ก. เว็บไซต์และแอปพลิเคชัน
- ข. โทรศัพท์
- ค. วิดีโอ
- ง. หนังสือพิมพ์

คำตอบ: ก. เว็บไซต์และแอปพลิเคชัน

7. ChatGPT ใช้สำหรับการสนทนาแบบใดได้บ้าง

- ก. สนทนาแบบเป็นกันเอง
- ข. การอภิปรายทางวิชาการ
- ค. การให้คำปรึกษา
- ง. ถูกทุกข้อ

คำตอบ: ง. ถูกทุกข้อ

8. ChatGPT มีประสิทธิภาพสูงในการทำอะไร

- ก. การสร้างและตอบข้อความ
- ข. การวิเคราะห์ตลาดหุ้น
- ค. การออกแบบกราฟิก
- ง. การเล่นเกม

คำตอบ: ก. การสร้างและตอบข้อความ

9. ChatGPT สามารถใช้เทคโนโลยี GPT-4 ในการทำอะไรได้บ้าง

- ก. การแปลภาษา
- ข. การสร้างเนื้อหา
- ค. การตอบคำถาม
- ง. ถูกทุกข้อ

คำตอบ: ง. ถูกทุกข้อ

**10. ข้อใดไม่ใช่คุณสมบัติของ ChatGPT**

- ก. การตอบคำถาม
- ข. การตัดต่อวิดีโอ
- ค. การสนทนา
- ง. การสร้างเนื้อหา

คำตอบ: ข. การตัดต่อวิดีโอ

**11. ข้อจำกัดของ ChatGPT ที่ควรระวังคืออะไร**

- ก. อาจตอบคำถามผิดพลาดหรือไม่ครบถ้วน
- ข. ข้อมูลอ้างอิงถึงปี 2023
- ค. ให้คำแนะนำที่ไม่เหมาะสมได้
- ง. ถูกทุกข้อ

คำตอบ: ง. ถูกทุกข้อ

**12. ChatGPT เหมาะสำหรับการใช้งานใดบ้าง**

- ก. การสนทนาและการให้คำปรึกษา
- ข. การเขียนบทความ
- ค. การแปลภาษา
- ง. ถูกทุกข้อ

คำตอบ: ง. ถูกทุกข้อ

**13. ChatGPT พัฒนาโดยบริษัทใด**

- ก. Google
- ข. Microsoft
- ค. OpenAI
- ง. IBM

คำตอบ: ค. OpenAI

**14. ChatGPT ใช้เทคโนโลยีรุ่นใด**

- ก. GPT-3
- ข. GPT-2
- ค. GPT-4
- ง. GPT-1

คำตอบ: ค. GPT-4

**15. ChatGPT มีความสามารถใดที่เกี่ยวข้องกับภาษา**

- ก. การแปลภาษา
- ข. การสร้างเนื้อหา
- ค. การตอบคำถาม
- ง. ถูกทุกข้อ

คำตอบ: ง. ถูกทุกข้อ

Kevin (n.d.). ได้กล่าวถึง ความเข้าใจเบื้องต้นในการใช้งาน ChatGPT 3.5 โดยมีข้อคำถาม และคำตอบแบบทดสอบ ChatGPT จำนวน 15 ข้อคำถาม มีดังต่อไปนี้

**1. ในการใช้ ChatGPT 3.5 สำหรับออกแบบบทเรียน, ควรใช้ข้อมูลจาก ChatGPT อย่างไร**

- a) ใช้เป็นข้อมูลหลัก
- b) ตรวจสอบและแก้ไขก่อนใช้
- c) ใช้เฉพาะข้อมูลทางเทคนิค
- d) ใช้เพื่อความบันเทิงเท่านั้น

**2. ChatGPT 3.5 มีข้อจำกัดใดในการช่วยออกแบบแผนการสอน**

- a) ใช้เวลานานในการสร้างเนื้อหา
- b) ข้อมูลอาจล้าสมัย
- c) ไม่สามารถสร้างคำถาม
- d) ไม่สามารถให้คำปรึกษา

**3. ChatGPT 3.5 ช่วยในการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาได้อย่างไร**

- a) สร้างแบบทดสอบและประเมินคำตอบ
- b) ติดตามผลการเรียนแบบเรียลไทม์
- c) ให้คะแนนสอบ
- d) สร้างรายงานผลการเรียน

**4. ข้อควรพิจารณาหลักในการใช้ ChatGPT 3.5 เพื่อสร้างเนื้อหาการสอนคืออะไร**

- a) ความเร็วในการสร้างเนื้อหา
- b) ความน่าสนใจของเนื้อหา
- c) ความเข้าใจของนักเรียน
- d) ความถูกต้องแม่นยำของข้อมูล

5. ความสามารถของ ChatGPT 3.5 ในการสร้างแผนการสอนเหมาะกับระดับการศึกษาใด

- a) ทุกระดับ
- b) ระดับประถม
- c) ระดับมัธยม
- d) ระดับอุดมศึกษา

6. ChatGPT 3.5 สามารถใช้เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนในวิชาใดได้บ้าง

- a) การบัญชีขั้นสูง
- b) เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่องานสำนักงาน
- c) การจัดการทางการเงินเพื่อการตัดสินใจ
- d) ทุกวิชา

7. ChatGPT ถูกพัฒนาโดยบริษัทใด

- a) Microsoft
- b) Facebook
- c) Google
- d) OpenAI

8. การใช้ ChatGPT ในการเรียนการสอนประโยชน์หลักคืออะไร

- a) ช่วยครูในการเตรียมหลักสูตร
- b) ทำให้นักเรียนฉลาดขึ้น
- c) สอนแทนครู
- d) สร้างแบบทดสอบ

9. ข้อมูลจาก ChatGPT ควรถูกใช้งานอย่างไร

- a) ตรวจสอบก่อนนำไปใช้
- b) ใช้ในงานวิจัยเท่านั้น
- c) ใช้เพื่อความบันเทิง
- d) ใช้เป็นข้อมูลสุดท้าย

10. ChatGPT ใช้เทคโนโลยีใดในการทำงาน

- a) ความเป็นจริงเสมือน
- b) บล็อกเชน
- c) ปัญญาประดิษฐ์
- d) ความจำประสิทธิภาพสูง

11. ข้อจำกัดของ ChatGPT คือ

- a) ใช้งานได้เฉพาะในเวลากลางวัน
- b) ไม่สามารถใช้งานแบบออฟไลน์ได้
- c) ไม่สามารถสร้างข้อความได้
- d) ใช้งานได้เฉพาะภาษาอังกฤษเท่านั้น

12. ข้อใดคือความสามารถของ ChatGPT 3.5

- a) ควบคุมอุปกรณ์ไฟฟ้าในบ้าน
- b) แปลภาษาอัตโนมัติ
- c) สร้างไฟล์ Excel ตามคำสั่ง
- d) ทำนายอนาคต

13. การพัฒนา ChatGPT ต่อไปในอนาคต อาจนำไปสู่ผลกระทบใด

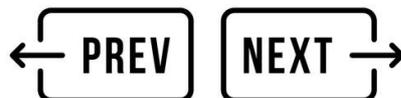
- a) ก่อให้เกิดปัญหาด้านจริยธรรม
- b) ลดความสำคัญของการทำงานจากมนุษย์
- c) ทำให้งานบางอาชีพหายไป
- d) ถูกทุกข้อ

14. ChatGPT 3.5 สามารถช่วยอาจารย์ในการทำงานใดเมื่อออกแบบแผนการสอน

- a) จัดทำตารางเรียน
- b) ประเมินผลงานของนักเรียน
- c) จัดการเวลาสอน
- d) สร้างเนื้อหาบทเรียน

15. ChatGPT 3.5 ถูกออกแบบมาเพื่อใช้งานในด้านใดเป็นหลัก

- a) การเล่นเกม
- b) การเขียนโปรแกรม
- c) การสร้างเนื้อหาและการสื่อสาร
- d) การจัดการฐานข้อมูล





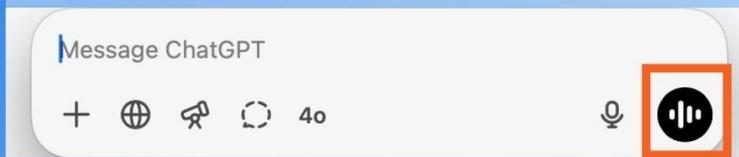
# กิจกรรมการเรียนรู้



แนวทางเพื่อประเมินทักษะในการใช้ ChatGPT

## 1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- อธิบายแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับ ChatGPT และเทคโนโลยี GPT ได้
- วิเคราะห์ข้อดีและข้อจำกัดของ ChatGPT ในบริบททางการศึกษาได้
- ออกแบบแนวทางการประเมินความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ ChatGPT ได้
- สะท้อนความคิดเชิงวิพากษ์และจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี AI ได้อย่างเหมาะสม



## 2. ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้ (5 ขั้นตอนตามแนว Active Learning)

### ขั้นที่ 1: ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

- ครูเปิดวิดีโอหรือข่าวเกี่ยวกับ ChatGPT ในการศึกษา (2-3 นาที)
- ตั้งคำถามกระตุ้นคิด เช่น “คุณเคยใช้ ChatGPT ทำอะไรบ้าง?” “คิดว่า ChatGPT มีข้อดีและข้อจำกัดอย่างไร?” ครูสรุปสั้น ๆ ว่า วันนี้จะเรียนรู้เรื่อง “แนวทางการประเมินผลการเรียนรู้เกี่ยวกับ ChatGPT”



# กิจกรรมการเรียนรู้



## แนวทางเพื่อประเมินทักษะในการใช้ ChatGPT

### 2. ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้ (5 ขั้นตอนตามแนว Active Learning)

#### ขั้นที่ 2: สำรวจและสร้างความรู้

- ครูแจก แบบทดสอบ 20 ข้อ จาก Online Exam Maker และ Kevin (n.d.)
- นักเรียนทำแบบทดสอบรายบุคคลในระบบออนไลน์ (Google Form)
- ครูเฉลยคำตอบร่วมกัน พร้อมอธิบายเพิ่มเติมแต่ละข้อ เช่น
- เทคโนโลยี GPT-4 คืออะไร
- เหตุใดจึงต้องตรวจสอบข้อมูลจาก ChatGPT
- นักเรียนบันทึก “สิ่งที่ได้เรียนรู้ใหม่” ลงในสมุดหรือ Google Docs



### 2. ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้ (5 ขั้นตอนตามแนว Active Learning)

#### ขั้นที่ 3: ลงมือปฏิบัติ

- แบ่งนักเรียนเป็น 4-5 กลุ่ม
- ให้แต่ละกลุ่มเลือก “แนวทางการประเมิน” ที่จะออกแบบ เช่น
- แบบทดสอบวัดความรู้เกี่ยวกับ ChatGPT
- แบบประเมินการใช้ ChatGPT อย่างมีจริยธรรม
- แบบสังเกตพฤติกรรมการใช้ AI Tools เพื่อการเรียนรู้
- นักเรียนร่วมกันออกแบบแบบประเมิน (5-10 ข้อ) โดยระบุ
- จุดประสงค์ของการประเมิน
- ตัวชี้วัด / เกณฑ์การให้คะแนน
- รูปแบบการประเมิน (เช่น แบบทดสอบ / แบบสังเกต / แบบตรวจรายการ)
- ครูให้คำแนะนำและตรวจสอบความถูกต้อง





# กิจกรรมการเรียนรู้



## แนวทางเพื่อประเมินทักษะในการใช้ ChatGPT

### 2. ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้ (5 ขั้นตอนตามแนว Active Learning)



#### ขั้นที่ 4: นำเสนอและอภิปราย

- แต่ละกลุ่มนำเสนอ “แบบประเมิน” ที่ออกแบบต่อเพื่อนในชั้น
- เพื่อนกลุ่มอื่นให้ข้อเสนอแนะผ่าน “แบบประเมินเพื่อน” (Peer Assessment)
- ครูร่วมสรุปแนวคิดสำคัญของการประเมิน เช่น การกำหนดเกณฑ์ชัดเจน ความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์และเครื่องมือประเมิน และการใช้ ChatGPT อย่างมีความรับผิดชอบ



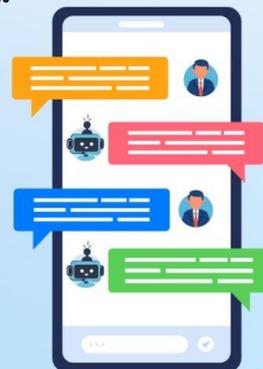
### 2. ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้ (5 ขั้นตอนตามแนว Active Learning)

#### ขั้นที่ 5: สรุปและประเมินผลการเรียนรู้

- ครูสรุปแนวทางการประเมินผลการเรียนรู้ที่ดี พร้อมเชื่อมโยงกับการใช้ ChatGPT
- นักเรียนทำ แบบสะท้อนคิด (Reflection Form) ตอบคำถาม เช่น
- วันนี้อย่างไรที่คุณสนใจ ChatGPT มากขึ้นอย่างไร?
- การประเมินผลมีความสำคัญอย่างไรต่อการเรียนรู้?
- คุณจะใช้ ChatGPT อย่างมีวิจารณญาณได้อย่างไร?

#### เครื่องมือประเมิน:

- แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน
- แบบสะท้อนคิดรายบุคคล





# กิจกรรมการเรียนรู้



## แนวทางเพื่อประเมินทักษะในการใช้ ChatGPT

### 5. แนวทางการประเมินผลตามกิจกรรม

ประเภทการประเมิน	เครื่องมือ	จุดประสงค์
การประเมินก่อนเรียน	แบบทดสอบ 20 ข้อ	ตรวจสอบความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ ChatGPT
การประเมินหลังเรียน	แบบประเมินกลุ่มที่ออกแบบเอง + Reflection	ตรวจสอบความเข้าใจแนวทางการประเมิน
การประเมินเพื่อน (Peer)	แบบประเมินผลงานกลุ่มอื่น	ฝึกการให้ข้อเสนอแนะเชิงสร้างสรรค์



### 6. ผลลัพธ์ที่คาดหวัง

- ผู้เรียนมีความเข้าใจในแนวทางการประเมินผลการเรียนรู้
- สามารถออกแบบเครื่องมือประเมินที่เหมาะสมกับบริบทของการใช้ ChatGPT
- มีทักษะคิดวิเคราะห์ วิพากษ์ และใช้เทคโนโลยี AI อย่างมีจริยธรรม



นริศรา ไชยอัษฎาพร (ม.ป.ป.) ได้กล่าวถึง คู่มือประกอบการสร้างเกม Kahoot! สร้างกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning by Kahoot!) ซึ่งจากการศึกษาเอกสารสามารถสร้างข้อคำถามได้จำนวน 10 ข้อ แบบ 4 ตัวเลือก (Multiple Choice) ดังนี้

**1. Kahoot! คืออะไร**

- a) โปรแกรมสร้างแผนการสอน
- b) แอปพลิเคชันสร้างคำถามและตอบคำถาม
- c) ซอฟต์แวร์ตัดต่อวิดีโอ
- d) แพลตฟอร์มสำหรับประชุมออนไลน์

**คำตอบที่ถูกต้อง: 2**

**2. ประโยชน์หลักของ Kahoot! สำหรับการสอนคืออะไร**

- a) สร้างสไลด์การนำเสนอ
- b) กระตุ้นการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- c) ทำให้ผู้เรียนทำการบ้านได้เร็วขึ้น
- d) เพิ่มเวลาสอนในชั้นเรียน

**คำตอบที่ถูกต้อง: 2**

**3. Kahoot! เหมาะสำหรับอุปกรณ์ใด**

- a) คอมพิวเตอร์เท่านั้น
- b) โทรศัพท์มือถือเท่านั้น
- c) ทุกอุปกรณ์ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต
- d) เครื่องพิมพ์

**คำตอบที่ถูกต้อง: 3**

**4. Kahoot! สามารถใช้เพื่อทำอะไรได้บ้าง**

- a) ทดสอบก่อนและหลังการสอน
- b) วาดภาพ
- c) แปลภาษา
- d) จัดการงานวิจัย

**คำตอบที่ถูกต้อง: 1**

5. ขั้นตอนแรกในการสร้าง Kahoot! คืออะไร

- a) เลือก Play
- b) คลิก Sign up
- c) สร้างคำถามทันที
- d) ดาวน์โหลดโปรแกรม

คำตอบที่ถูกต้อง: 2

6. ข้อใดไม่ใช่บทบาทที่เลือกได้ในการสมัคร Kahoot!

- a) ผู้สอน
- b) นักเรียน
- c) นักกีฬา
- d) ผู้ใช้งานทั่วไป

คำตอบที่ถูกต้อง: 3

7. Kahoot! รองรับการเล่นเกมในรูปแบบใด

- a) การเล่นส่วนตัว
- b) การแข่งขันในทีม
- c) ทั้ง 1 และ 2
- d) เล่นเกมแบบออฟไลน์

คำตอบที่ถูกต้อง: 3

8. ในการสร้างคำถามใน Kahoot! สามารถเพิ่มอะไรได้บ้าง

- a) รูปภาพและลิงก์วิดีโอ
- b) เพลงและไฟล์ PDF
- c) แบบสำรวจ
- d) สไลด์พรีเซนต์

คำตอบที่ถูกต้อง: 1

9. การตั้งค่าการมองเห็น (Visibility) ใน Kahoot! หมายถึงอะไร

- a) การเลือกคำถาม
- b) การกำหนดชื่อเกม
- c) การกำหนดว่าใครสามารถเห็น Kahoot!
- d) การเลือกคะแนนที่ได้

คำตอบที่ถูกต้อง: 3

## 10. Kahoot! รองรับการประเมินผลในรูปแบบใด

- a) แบบอัตโนมัติ
- b) แบบปรนัย
- c) แบบปฏิสัมพันธ์
- d) ทั้งหมดที่กล่าวมา

**คำตอบที่ถูกต้อง: 4**

**Suksabai (2018)** ได้กล่าวถึง Kahoot! For Teacher Kahoot! คือแอปพลิเคชันที่สำหรับสร้างคำถามและตอบคำถาม โดยมีรูปแบบที่ผู้ตอบนั้นต้องอยู่ในสถานที่เดียวกับผู้ถามจึงจะสามารถมองเห็นคำตอบได้ซึ่งคำถามนั้นมีทั้งรูปแบบของคำถามหลายตัวเลือก แบบสอบถามความคิดเห็น และแบบสำรวจ เป็นแอปพลิเคชันที่ฟรีโดยไม่มีค่าใช้จ่ายสามารถใช้งานได้ผ่านทุกอุปกรณ์ที่สามารถเชื่อมต่อ Internet ได้และจากการศึกษาเอกสารสามารถสร้างข้อคำถามได้จำนวน 20 ข้อ แบบ 4 ตัวเลือก (Multiple Choice) ดังนี้

### 1. Kahoot! เป็นแอปพลิเคชันสำหรับอะไร

- a. สร้างคำถามและตอบคำถาม
- b. แก้ไขเอกสารออนไลน์
- c. ดูคะแนนสอบ
- d. แบ่งปันไฟล์

**คำตอบ: A สร้างคำถามและตอบคำถาม**

### 2. Kahoot! มีคุณสมบัติเด่นอะไรที่ช่วยในการเรียนการสอน

- a. ใช้งานได้ฟรี
- b. รองรับอุปกรณ์หลายประเภท
- c. สร้างความสนุกสนานในห้องเรียน
- d. ทั้งหมดข้างต้น

**คำตอบ: D ทั้งหมดข้างต้น**

### 3. ประโยชน์ข้อใดที่ไม่เกี่ยวข้องกับการใช้ Kahoot!

- a. เพิ่มความสนุกในห้องเรียน
- b. ช่วยตรวจสอบคะแนนรวดเร็ว
- c. ใช้แทนการสอนในห้องเรียนทั้งหมด
- d. ประหยัดเวลาในการสร้างคำถาม

**คำตอบ: C ใช้แทนการสอนในห้องเรียนทั้งหมด**

4. หากต้องการสมัครใช้งาน Kahoot! จะต้องเข้าสู่เว็บไซต์ใด

- a. kahoot.com
- b. create.kahoot.it
- c. kahoot.co.th
- d. kahootapp.org

คำตอบ: A kahoot.com

5. เมื่อสมัครใช้งาน ควรเลือกประเภทบัญชีใดสำหรับครู

- a. I'm a student
- b. I'm a teacher
- c. I'm a trainer
- d. I'm a parent

คำตอบ: B I'm a teacher

6. รูปแบบคำถามใน Kahoot! มีทั้งหมดกี่ประเภท

- a. 2
- b. 3
- c. 4
- d. 5

คำตอบ: C 4

7. คำถามแบบใดที่เหมาะสมสำหรับการเลือกคำตอบ

- a. Quiz
- b. Jumble
- c. Survey
- d. Discussion

คำตอบ: A Quiz

8. ขั้นตอนแรกในการสร้างคำถามคืออะไร

- a. คลิก "Add question"
- b. เลือก "Create a new Kahoot"
- c. กรอกข้อมูลคำตอบ
- d. กำหนดเวลา

คำตอบ: B เลือก "Create a new Kahoot"

9. ความยาวสูงสุดของหัวข้อแบบทดสอบใน Kahoot! คือกี่ตัวอักษร

- a. 60 ตัวอักษร
- b. 95 ตัวอักษร
- c. 120 ตัวอักษร
- d. 150 ตัวอักษร

คำตอบ: B 95 ตัวอักษร

10. การดูตัวอย่างคำถามทำได้โดยคลิกที่ปุ่มใด

- a. Preview
- b. Edit
- c. Save
- d. Play

คำตอบ: A Preview

11. เมื่อสร้างคำถามครบแล้ว ควรทำอะไรต่อไป

- a. คลิก Finish
- b. คลิก Save
- c. คลิก Submit
- d. คลิก Exit

คำตอบ: B คลิก Save

12. การแก้ไขคำถามทำได้โดยคลิกไอคอนใด

- a. ไอคอนดินสอ
- b. ไอคอนถังขยะ
- c. ไอคอนดาว
- d. ไอคอนรูปไฟล์

คำตอบ: A ไอคอนดินสอ

13. การลบคำถามใน Kahoot! ต้องคลิกไอคอนใด

- a. ดินสอ
- b. ถังขยะ
- c. รูปไฟล์
- d. ดาว

คำตอบ: B ถังขยะ

14. รูปแบบคำถาม "Jumble" เหมาะสำหรับอะไร

- a. เลือกคำตอบ
- b. เรียงลำดับคำตอบ
- c. แสดงความคิดเห็น
- d. ทำแบบสำรวจ

คำตอบ: B เรียงลำดับคำตอบ

15. พีเจอร์ "Survey" ใน Kahoot! ใช้เพื่ออะไร

- a. เลือกคำตอบ
- b. แสดงความคิดเห็น
- c. เก็บข้อมูลความคิดเห็น
- d. สุ่มคำตอบ

คำตอบ: C เก็บข้อมูลความคิดเห็น

16. การคัดลอกชุดคำถามใน Kahoot! ต้องคลิกปุ่มใด

- a. Duplicate
- b. Save As
- c. Copy
- d. Clone

คำตอบ: A Duplicate

17. การตั้งเวลาสำหรับแต่ละคำถามใน Kahoot! มีตัวเลือกกี่วินาที

- a. 10-30 วินาที
- b. 5-120 วินาที
- c. 15-90 วินาที
- d. 10-60 วินาที

คำตอบ: B 5-120 วินาที

18. หากต้องการดาวน์โหลดผลลัพธ์ในรูปแบบ Excel ต้องคลิกที่ใด

- a. View All Yours Results
- b. Export Data
- c. Download Results
- d. Save Report

คำตอบ: A View All Yours Results

19. การเริ่มต้นเล่นเกมในโหมด "Classic" ต้องทำอะไร

- a. ใส่ชื่อแล้วกด OK
- b. คลิก Preview
- c. คลิก Start
- d. เลือกคำถาม

คำตอบ: C คลิก Start

20. การประเมินผลใน Kahoot! จะแสดงข้อมูลใด

- a. คะแนนเฉลี่ย
- b. คำตอบที่ถูกต้องและผิด
- c. จำนวนคำถามที่ตอบได้
- d. ระยะเวลาที่ใช้ในการตอบ

คำตอบ: B คำตอบที่ถูกต้องและผิด

**NEXT PAGE**

# กิจกรรมการเรียนรู้

แนวทางเพื่อประเมินทักษะในการใช้ Kahoot!

## Kahoot!



### 1. วัตถุประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายแนวคิดและประโยชน์ของการใช้ Kahoot! เพื่อการเรียนการสอนได้
2. สร้างเกม Kahoot! แบบ 4 ตัวเลือก (Multiple Choice) ได้อย่างถูกต้อง
3. ใช้ Kahoot! เพื่อประเมินผลผู้เรียนได้จริง
4. วิเคราะห์ผลการตอบแบบทดสอบจากรายงาน Kahoot! ได้

### 2. ขั้นตอนกิจกรรม

#### ขั้นที่ 1: สร้างแรงจูงใจ (Motivation)



กิจกรรม:

1. ครูเปิดเกม Kahoot! สั้นๆ (5 ข้อคำถาม) เกี่ยวกับเทคโนโลยีในห้องเรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้ร่วมตอบ
2. หลังจบเกม ครูถามผู้เรียนว่า
3. “รู้สึกอย่างไรกับกิจกรรมนี้?” “สิ่งเกตใหม่ที่เราทำไมเราสนุกและมีส่วนร่วม?”
4. เป้าหมาย: กระตุ้นความสนใจและสร้างประสบการณ์ตรงกับ Kahoot!

### 2. ขั้นตอนกิจกรรม

#### ขั้นที่ 2: ศึกษาแนวคิดและความรู้พื้นฐาน (Concept Formation)

กิจกรรม:

- ครูนำเสนอข้อมูลจากเอกสารของ Kahoot!
- ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายคำถาม เช่น
  - Kahoot! คืออะไร
  - มีประโยชน์ต่อการสอนและการประเมินผลอย่างไร
  - สามารถใช้ผ่านอุปกรณ์อะไรได้บ้าง
  - เครื่องมือ: สไลด์หรือแผ่นพับสรุปข้อมูล
  - ผลลัพธ์ที่คาดหวัง: ผู้เรียนเข้าใจแนวคิดพื้นฐานและคุณสมบัติของ Kahoot!



# กิจกรรมการเรียนรู้

แนวทางเพื่อประเมินทักษะในการใช้ Kahoot!

## Kahoot!



### 2. ขั้นตอนกิจกรรม

#### ขั้นที่ 3: ฝึกปฏิบัติสร้าง Kahoot! (Practice & Application)

กิจกรรม:

1. ผู้เรียนสมัครเข้าใช้งานที่ [kahoot.com](https://kahoot.com)
  2. เลือกประเภทบัญชี "I'm a teacher" หรือ "I'm a student" ตามบทบาท
  3. ครูสาธิตขั้นตอนการสร้าง Kahoot!
    - เลือก "Create a new Kahoot"
    - เพิ่มคำถามแบบ Multiple Choice จำนวนอย่างน้อย 5 ข้อ
    - ใส่รูปภาพหรือวิดีโอประกอบ
    - ตั้งเวลาและคะแนนต่อข้อ
  4. ผู้เรียนลงมือสร้าง Kahoot! ของตนเองในหัวข้อวิชาที่เรียนอยู่
  5. ครูเดินดูและให้คำแนะนำรายกลุ่ม
- ผลลัพธ์ที่คาดหวัง: ผู้เรียนสร้าง Kahoot! ได้ถูกต้องและสามารถอธิบายขั้นตอนการสร้างได้



### 2. ขั้นตอนกิจกรรม

#### ขั้นที่ 4: ทดลองเล่นและประเมินผล (Implementation & Assessment)

กิจกรรม:

1. ผู้เรียนผลัดกันนำเสนอ Kahoot! ของตนให้เพื่อนในห้องเล่น
  2. ครูสาธิตการใช้โหมด Classic / Team Mode
  3. หลังเล่นเกม ให้ผู้เรียนดูรายงานผล (View All Your Results)
    - วิเคราะห์คำตอบถูก-ผิด
    - สะท้อนผลการเรียนรู้จากการเล่นเกม
- ผลลัพธ์ที่คาดหวัง: ผู้เรียนสามารถใช้ Kahoot! เพื่อประเมินผลได้จริง และเข้าใจวิธีดูผลลัพธ์เชิงวิเคราะห์



# กิจกรรมการเรียนรู้

แนวทางเพื่อประเมินทักษะในการใช้ Kahoot!

## Kahoot!

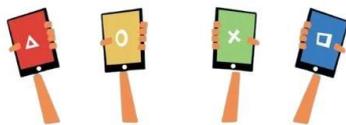


### 2. ขั้นตอนกิจกรรม

#### ขั้นที่ 5: สรุปและสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection)

กิจกรรม:

- ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ เช่น
  - ข้อดี-ข้อจำกัดของ Kahoot!
  - การนำไปใช้ประเมินผลในห้องเรียนจริง
- ผู้เรียนตอบแบบสะท้อนคิด (Reflection Sheet) เช่น “ฉันจะนำ Kahoot! ไปใช้กับนักเรียนของฉันอย่างไร?”



### 3. การประเมินผล

รายการประเมิน	เกณฑ์	คะแนน
ความเข้าใจเนื้อหา Kahoot!	ตอบคำถามถูกต้องตามเนื้อหา	10
ความถูกต้องของ Kahoot! ที่สร้าง	มีคำถามครบ 5 ข้อขึ้นไป พร้อมรูป/เวลา/คำตอบถูกต้อง	10
การนำเสนอและการเล่นเกม	สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ มีส่วนร่วม	10
การสะท้อนผลการเรียนรู้	แสดงความเข้าใจและการนำไปใช้จริง	10
<b>รวม</b>		<b>40 คะแนน</b>

# กิจกรรมการเรียนรู้

แนวทางเพื่อประเมินทักษะในการใช้ Kahoot!

## Kahoot!



### 4. สื่อและอุปกรณ์

- เครื่องคอมพิวเตอร์หรือสมาร์ทโฟนที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต
- เว็บไซต์ <https://kahoot.com>
- บัญชีผู้ใช้ Kahoot! (Teacher / Student)





- Kruchiangrai. (2012). *ข้อสอบ Canva พร้อมเฉลย*. Retrieved January 5, 2025, from <https://www.kruchiangrai.net/2021/03/23/%E0%B8%82%E0%B9%89%E0%B8%AD%E0%B8%AA%E0%B8%AD%E0%B8%9A-canva-%E0%B8%9E%E0%B8%A3%E0%B9%89%E0%B8%AD%E0%B8%A1%E0%B9%80%E0%B8%89%E0%B8%A5%E0%B8%A2/>
- Rujiratwork. (n.d.) *แบบทดสอบโปรแกรม Canva*. Retrieved January 5, 2025, from <https://wordwall.net/th/resource/94992527/%E0%B9%81%E0%B8%9A%E0%B8%9A%E0%B8%9A%E0%B8%97%E0%B8%94%E0%B8%AA%E0%B8%AD%E0%B8%9A%E0%B9%82%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B9%81%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%A1-canva>
- Yareeeyah m. (n.d.). *แบบทดสอบหลังเรียน*. Retrieved January 6, 2025, from <https://wayground.com/admin/quiz/5f9adc0e9b9fe9001bfc74a9/%E0%B9%81%E0%B8%9A%E0%B8%9A%E0%B8%97%E0%B8%94%E0%B8%AA%E0%B8%AD%E0%B8%9A%E0%B8%AB%E0%B8%A5%E0%B8%B1%E0%B8%87%E0%B9%80%E0%B8%A3%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%99>
- Chukamlang, P. (n.d.). *แบบทดสอบการใช้เว็บ Quizizz*. Retrieved January 6, 2025, from <https://wayground.com/admin/quiz/5e44f3f5bf9387001bf3c4b9/quizizz>
- Onlineexammaker. (2024). *15 คำถามและคำตอบแบบทดสอบ ChatGPT*. Retrieved January 6, 2025, from <https://onlineexammaker.com/kb/th/15-chatgpt-quiz-questions-and-answers-10/>
- Kevin K. (n.d.). *ความเข้าใจเบื้องต้นในการใช้งาน ChatGPT 3.5*. Retrieved January 6, 2025, from <https://wayground.com/admin/quiz/6555d82fe1e3be72c689c638/chatgpt-35>
- นริศรา ไชยอัษฎาพร (ม.ม.ป). *คู่มือประกอบการสร้างเกม Kahoot! สร้างกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม*. ค้นเมื่อ 6 มกราคม 2568 จาก <https://shorturl.at/Q8yFm>

Suksabai, T. (2018). *Kahoot! For Teacher*. Retrieved January 7, 2025, from <http://sciso.sakaeo.buu.ac.th/scisobuusk/wp-content/uploads/2018/06/%E0%B8%84%E0%B8%B9%E0%B9%88%E0%B8%A1%E0%B8%B7%E0%B8%AD-Kahoot-for-Teacher.pdf>

## โครงการที่ 2

### โครงการครูนำผลการเรียนรู้สู่การปฏิบัติ

01

คำชี้แจง



02

สรุปเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สำหรับการเรียนการสอน



03

สรุปเครื่องมือ AI สำหรับการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาตนเองของครูสู่การปฏิบัติกับนักเรียน 3.1 Canva 3.2 Quizizz 3.3 ChatGPT 3.4 Kahoot



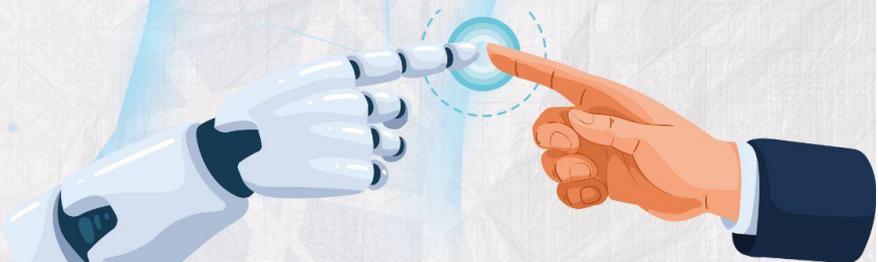
04

แบบทดสอบทักษะการใช้เครื่องมือ AI



05

แบบฟอร์มสะท้อนผลการพัฒนาของตนเอง



<PREV

NEXT>



# 1 คำชี้แจง

คู่มือการเรียนรู้สู่การปฏิบัติ (Work Manual) ประกอบโครงการครุภัณฑ์นำผลการเรียนรู้สู่การปฏิบัติ ประกอบด้วยประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

- คำชี้แจง
- สรุปเครื่องมือปัญหาประดิษฐ์สำหรับการเรียนการสอน
- สรุปเครื่องมือ AI สำหรับการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาตนเองของครูสู่การปฏิบัติกับนักเรียน ได้แก่

3.1 Canva

3.2 Quizizz

3.3 ChatGPT

3.4 Kahoot

- แบบทดสอบทักษะการใช้เครื่องมือ AI
- แบบฟอร์มสะท้อนผลการพัฒนาของตนเอง

โปรดศึกษา ทบทวน และทำความเข้าใจให้ลึกซึ้งในประเด็นต่าง ๆ เพื่อให้การปฏิบัติของท่านประสบความสำเร็จตามที่คาดหวัง



## 2

## สรุปเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ สำหรับการเรียนการสอน



เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สำหรับครู (AI Tools for Teachers to Use) หมายถึง เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ (AI) สำหรับครู คือ เทคโนโลยีที่ช่วยลดภาระงานซ้ำซ้อน เช่น การตรวจข้อสอบ การประเมินผล และการวางแผนการสอน พร้อมทั้งสร้างสื่อและแบบทดสอบที่เหมาะสมกับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ AI ยังสนับสนุนการเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล ช่วยให้นักเรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่ตรงกับความต้องการ เพิ่มปฏิสัมพันธ์ ความคิดสร้างสรรค์ และคุณภาพการเรียนการสอน อีกทั้งยังช่วยครูจัดการเวลา พัฒนาทักษะการสอน และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้เรียน ทำให้การศึกษาในยุคดิจิทัลมีความทันสมัยและมีคุณภาพยิ่งขึ้น ซึ่งเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สำหรับครู (AI Tools for Teachers to Use) ได้แก่

1. Audio Pen แปลงเสียงเป็นข้อความ ช่วยเขียนบทความ อีเมล และแผนการสอนได้รวดเร็ว
2. Canva Magic Write ช่วยสร้างแรงบันดาลใจและออกแบบกราฟิกในชั้นเรียน
3. Curipod สร้างบทเรียนโต้ตอบ เช่น โพลและคำถามปลายเปิด
4. Eduaide.AI ช่วยสร้างเนื้อหาคุณภาพ เช่น แผนการสอน และการประเมิน
5. OpenAI (ChatGPT) วางแผนบทเรียนและช่วยสอน พร้อมคำแนะนำการใช้ AI ในห้องเรียน
6. Slidesgo มีเทมเพลต AI สำหรับงานนำเสนอที่มีอาชีพ
7. iSpring Page สร้างแบบทดสอบ ตรวจไวยากรณ์ และแปลภาษา
8. Canva Magic Write ระดมความคิดและสร้างโครงร่างบทเรียน
9. Magic School ช่วยลดเวลางานเอกสารด้วย AI
10. Education Copilot ออกแบบบทเรียนและติดตามความก้าวหน้าของนักเรียน
11. Quizizz เพิ่มเกมการศึกษาจากแบบทดสอบ
12. ChatGPT ช่วยครูสร้างบทเรียนและหาแรงบันดาลใจ
13. Turnitin ตรวจสอบการลอกเลียนและงานที่สร้างด้วย AI
14. Beautiful.ai สร้างงานนำเสนอที่ดูสวยงามด้วย AI
15. Eduaide.ai สร้างสื่อการสอนและแผนการเรียนแบบครบวงจร
16. Class Point AI ช่วยสร้างคำถามจากสไลด์ PowerPoint และรองรับหลายภาษา

17. QuillBot ช่วยพาราเฟรส สร้างสื่อการสอน ตรวจสอบไวยากรณ์ และป้องกันการคัดลอก
18. PowerPoint Speaker Coach วิเคราะห์การนำเสนอของครู พร้อมคำแนะนำปรับปรุงจังหวะและน้ำเสียง
19. Gamma AI สร้างสไลด์และเพิ่มพีเจอร์โต้ตอบ เช่น ฟอรัมและมัลติมีเดีย
20. Gradescope ช่วยตรวจให้คะแนนแบบทดสอบ และวิเคราะห์ผลการเรียน
21. Formative AI ประเมินผลนักเรียนทันที พร้อมปรับการเรียนรู้อิงเฉพาะบุคคล
22. Brisk Teaching สร้างหลักสูตร แปลข้อความ และปรับระดับการอ่าน
23. School AI สร้างบทช่วยสอน ติดตามความก้าวหน้านักเรียน
24. Diffit ปรับสื่อการสอนตามระดับการอ่านของนักเรียน
25. Curipod สร้างบทเรียนแบบโต้ตอบพร้อมเมฆคำและแบบสำรวจ
26. Skybox by Blockade Labs สร้างภาพ 360° เพื่อการเรียนรู้ที่สมจริง
27. Ideograms สร้างภาพประกอบเนื้อหาจากคำอธิบาย
28. Tome AI สร้างงานนำเสนอโดยใช้คำสั่งข้อความ
29. Grammarly ตรวจสอบไวยากรณ์และลอกเลียนผลงาน
30. DALL-E2 สร้างภาพจากข้อความ
31. KahootGPT ช่วยออกแบบแบบทดสอบเฉพาะบุคคล
32. Duolingo Max เรียนภาษาด้วย AI (GPT-4)
33. Notion AI ช่วยสร้างและสรุปข้อความ



### 3 **สรุปเครื่องมือ AI สำหรับการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาตนเองของคุณสู่การปฏิบัติกับนักเรียน**



#### ทักษะการใช้ Canva

#### 1. วัตถุประสงค์ของหน่วยการเรียนรู้ สามารถปฏิบัติได้เป็นขั้นตอนดังนี้

- 10) อธิบายความหมาย คุณสมบัติ และประโยชน์ของการใช้ Canva ได้อย่างถูกต้อง
- 11) สมัครใช้งานและเข้าสู่ระบบ Canva ได้ด้วยตนเอง
- 12) เลือกรูปแบบการใช้งาน (Templates) ที่เหมาะสมกับงานที่ต้องการออกแบบ
- 13) ใช้เครื่องมือ Text เพื่อพิมพ์ ปรับแต่ง และจัดรูปแบบข้อความในงานออกแบบได้
- 14) ใช้เครื่องมือ Upload เพื่อนำเข้ารูปภาพ วิดีโอ หรือไฟล์อื่น ๆ มาประกอบผลงานได้

อย่างเหมาะสม

15) ประยุกต์ใช้ Templates ในการออกแบบชิ้นงานให้สวยงามและตรงตามวัตถุประสงค์

16) ออกแบบ Resume โดยใช้เครื่องมือและฟังก์ชันของ Canva ได้อย่างถูกต้องและสร้างสรรค์

17) จัดเก็บผลงานเมื่อออกแบบเสร็จแล้ว ได้อย่างเป็นระบบและค้นหาได้ง่าย

18) ใช้เครื่องมือ Share เพื่อเผยแพร่หรือแบ่งปันผลงานกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม

2. **ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ Canva** คือ แพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับการออกแบบกราฟิก (Graphic Design) ที่ใช้งานง่าย เหมาะสำหรับทั้งมือใหม่และมืออาชีพ สามารถสร้างสื่อหลากหลาย เช่น โปสเตอร์ ใบปลิว งานนำเสนอ อินโฟกราฟิก นามบัตร โลโก้ รวมถึงงานเพื่อใช้บนโซเชียลมีเดีย

#### คุณสมบัติพื้นฐานของ Canva

- ใช้งานผ่านเว็บและแอป : สามารถใช้ได้ทั้งคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน และแท็บเล็ต
- เทมเพลตสำเร็จรูป (Templates) : มีแบบสำเร็จรูปหลายพันรายการให้เลือกใช้งาน
- การแก้ไขแบบลากและวาง (Drag & Drop) : แก้ไขได้ง่ายเพียงลากและวาง

องค์ประกอบ

- ตัวเลือกฟอนต์และสี : มีฟอนต์ สัญลักษณ์ และโทนสีให้เลือกมากมาย
- คลังภาพและไอคอนฟรี : Canva มีรูปภาพ ไอคอน กราฟิก และสติ๊กเกอร์ให้ใช้งาน
- ระบบบันทึกอัตโนมัติ : ทุกการแก้ไขจะถูกบันทึกไว้ในบัญชีของผู้ใช้
- การแชร์และทำงานร่วมกัน : แชร์ผลงานให้ผู้อื่นเข้ามาแก้ไขหรือแสดงความเห็นได้

### ขั้นตอนพื้นฐานการใช้งาน Canva

- สมัครสมาชิก / เข้าสู่ระบบ ผ่านอีเมล Google หรือ Facebook
- เลือกประเภทงาน ที่ต้องการ เช่น Presentation, Poster, Instagram Post
- เลือกเทมเพลต หรือเริ่มออกแบบจากหน้าว่าง
- แก้ไขงานออกแบบ ด้วยการเพิ่มข้อความ รูปภาพ ไอคอน สี และองค์ประกอบต่าง ๆ
- บันทึกและดาวน์โหลดผลงาน ในรูปแบบไฟล์ JPG, PNG, PDF หรือแชร์ออนไลน์

### ประโยชน์ของ Canva

- ช่วยให้ผู้ใช้สามารถสร้างสื่อการสอน สื่อการตลาด และสื่อออนไลน์ได้อย่างรวดเร็ว
- ลดต้นทุนการออกแบบ ไม่จำเป็นต้องใช้โปรแกรมซับซ้อนอย่าง Photoshop หรือ

Illustrator

- ใช้ได้ทั้งในงานส่วนตัว การศึกษา และงานธุรกิจ
- ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และทักษะการสื่อสารผ่านงานออกแบบ

### 3. ขั้นตอนการสมัครสมาชิก Canva

#### วิธีที่ 1 : สมัครด้วย อีเมล

1. เข้าเว็บไซต์ [www.canva.com](http://www.canva.com) หรือเปิดแอป Canva
2. กดปุ่ม Sign up (สมัครสมาชิก)
3. เลือก Sign up with email
4. กรอกข้อมูล
  - ชื่อ-นามสกุล
  - อีเมล
  - รหัสผ่าน
5. กด Get started / ลงทะเบียน
6. ยืนยันตัวตนในอีเมล (ถ้ามีการแจ้งเตือน)

#### วิธีที่ 2 : สมัครด้วย บัญชี Google

1. กดปุ่ม Sign up with Google
2. เลือกบัญชี Google ของคุณ

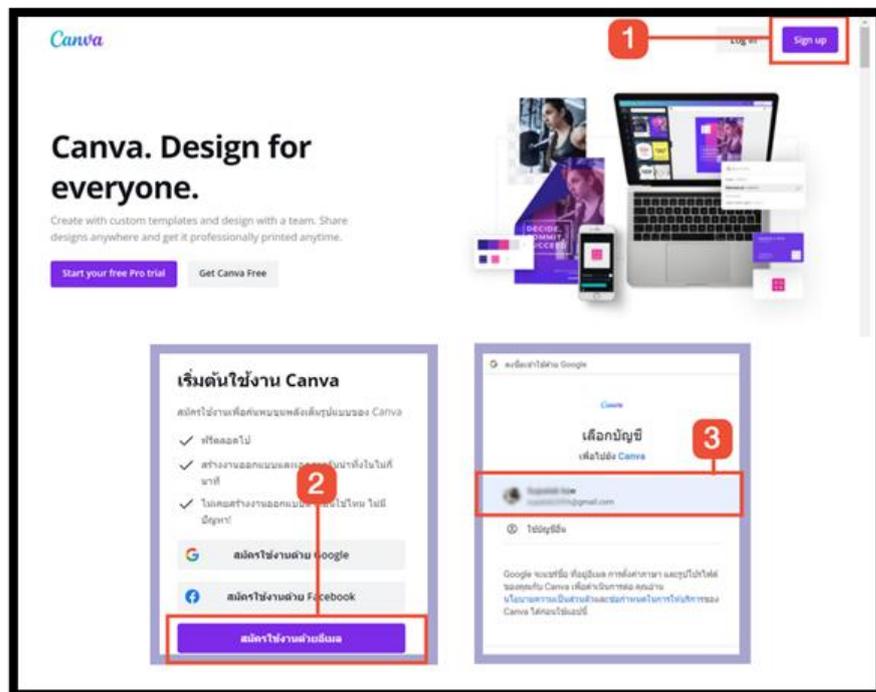
3. อนุญาตการเชื่อมต่อระบบ Canva
4. เข้าสู่ Canva ได้ทันที ไม่ต้องยืนยันอีเมลซ้ำ

### วิธีที่ 3 : สมัครด้วย บัญชี Facebook

1. กดปุ่ม Sign up with Facebook
2. เข้าสู่ระบบ Facebook ของคุณ
3. อนุญาตการเชื่อมต่อกับ Canva
4. Canva จะดึงข้อมูลจาก Facebook ให้เข้าใช้งานได้ทันที

### ขั้นตอนการ เข้าสู่ระบบ (Login)

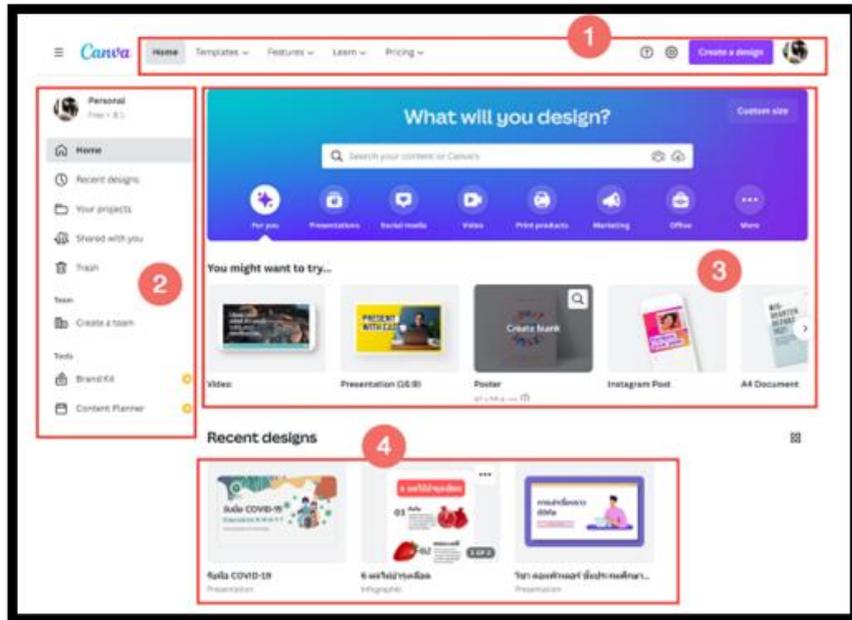
1. เปิดเว็บหรือแอป Canva
2. กดปุ่ม Log in (เข้าสู่ระบบ)
3. เลือกวิธีที่คุณสมัครไว้
  - อีเมล + รหัสผ่าน
  - Google
  - Facebook
4. เข้าสู่หน้าแรก Canva พร้อมใช้งาน



### 1. แถบเมนูหลัก ประกอบด้วย

- Template แยกเป็นหมวดตามประเภทงานออกแบบ
- Feature ค้นหารูปประกอบ Icon ที่นำมาใช้ในงานออกแบบ

- Learn บทเรียนสอนการใช้งาน Canva การออกแบบกราฟิกต่าง ๆ
- Pricing รายละเอียดราคา Package ถ้าต้องการซื้อโปรแกรม Canva
- Account Setting การตั้งค่าข้อมูลส่วนตัว กำหนดภาษา จัดการอีเมล  
เมื่อ Login เข้ามาแล้วจะเห็นหน้าจอโปรแกรมดังภาพ



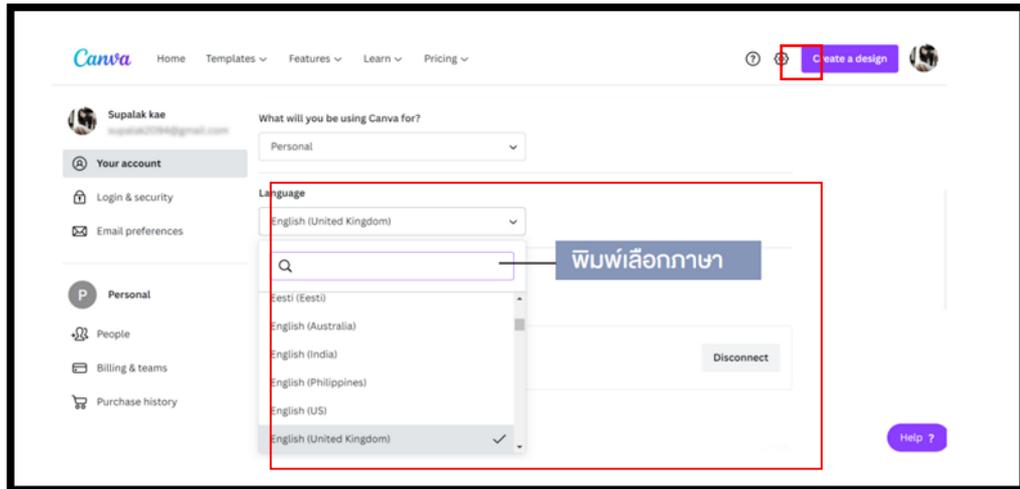
## 2. แถบเมนูซ้ายมือ ประกอบไปด้วย

- Home กลับหน้าหลัก
- Recent Design Template ที่เคยใช้งาน
- Your Project งานออกแบบที่ออกแบบไว้
- Share with you
- Trash
- Team ออกแบบร่วมกันเป็นทีม โดย Create Team และป้อนอีเมลของคนที่ต้องการเชิญ เป็นสมาชิกใน Team จากนั้นก็ออกแบบและแชร์สิ่งที่สร้างด้วย Canva กับคนอื่น ๆ ใน Team

3. แม่แบบตัวอย่าง Template สำเร็จรูปกรอกแบบที่ Canva แนะนำ

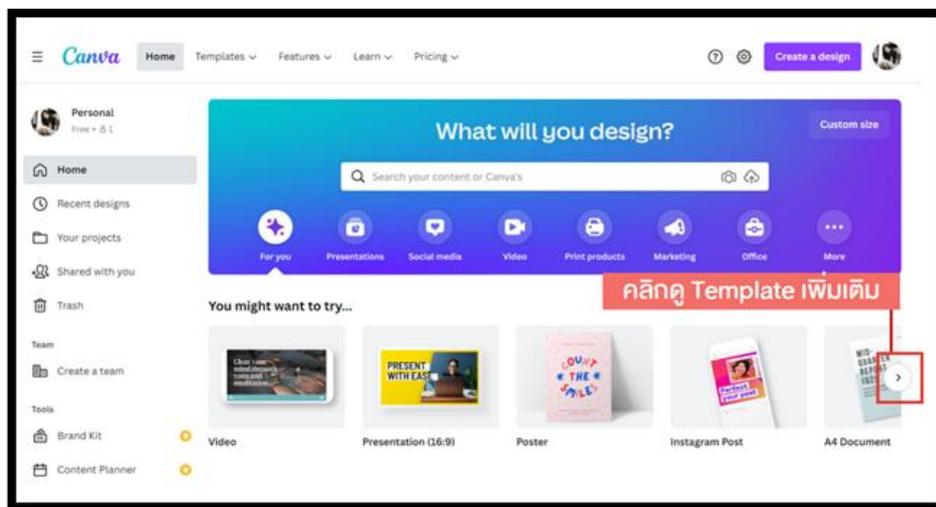
4. แลงานออกแบบของผู้ใช้งาน หากเคยออกแบบมาแล้วจะมีรายการออกแบบในส่วนนี้ เพื่อคลิกเข้าไปแก้ไขได้

5. การตั้งค่าบัญชี (Account Setting) ตั้งค่าการใช้งาน เช่น เปลี่ยนภาษาและรายละเอียดบัญชีการใช้งาน Canva คลิกที่ ตั้งค่า



6. หน้าจอประเภทของงานออกแบบใน Template Canva

สมัครสมาชิก และ Login เข้าที่โปรแกรม Canva แล้ว จะเห็นว่า มีประเภทการออกแบบอยู่มากมาย ซึ่ง Canva จะมี Template หรือแม่แบบสำเร็จรูปสวย ๆ เตรียมไว้ให้โดยแยกเป็นประเภทต่าง ๆ เช่น สร้างนำเสนอองานพิมพ์ โซเชียลมีเดีย วิดีโอ Infographic ออกแบบกราฟ ออกแบบปกหนังสือ เป็นต้น



## 7. ส่วนประกอบของโปรแกรมในหน้าออกแบบชิ้นงาน

หมายเลข 1 กลุ่มเมนูหลัก ประกอบด้วย ไฟล์ ปรับขนาด Undo Redo

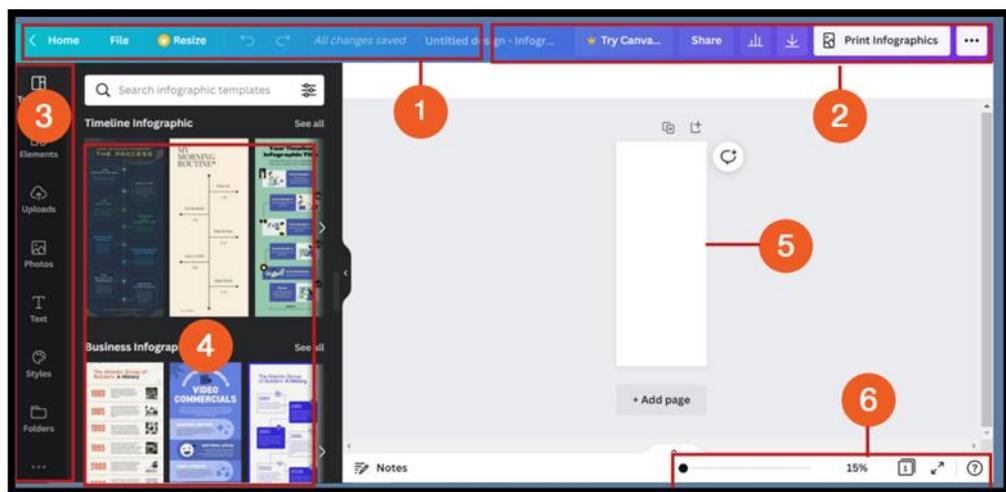
หมายเลข 2 กลุ่มเมนูการส่งออกชิ้นงาน ประกอบด้วย ชื่อกำหนดชื่อไฟล์ แชร์ ดาวน์โหลด

หมายเลข 3 กลุ่มเครื่องมือ แถบที่รวมเครื่องมือในการสร้างงานออกแบบ

หมายเลข 4 ตัวอย่าง Template ให้เลือกใช้งาน

หมายเลข 5 พื้นที่การทำงาน และเครื่องมือ เพิ่มหน้า และทำสำเนา

หมายเลข 6 การจัดการมุมมอง ย่อส่วน ขยายส่วน ดูแบบเต็มจอและดูเส้นกริด



## 8. คำอธิบายแถบเครื่องมือ

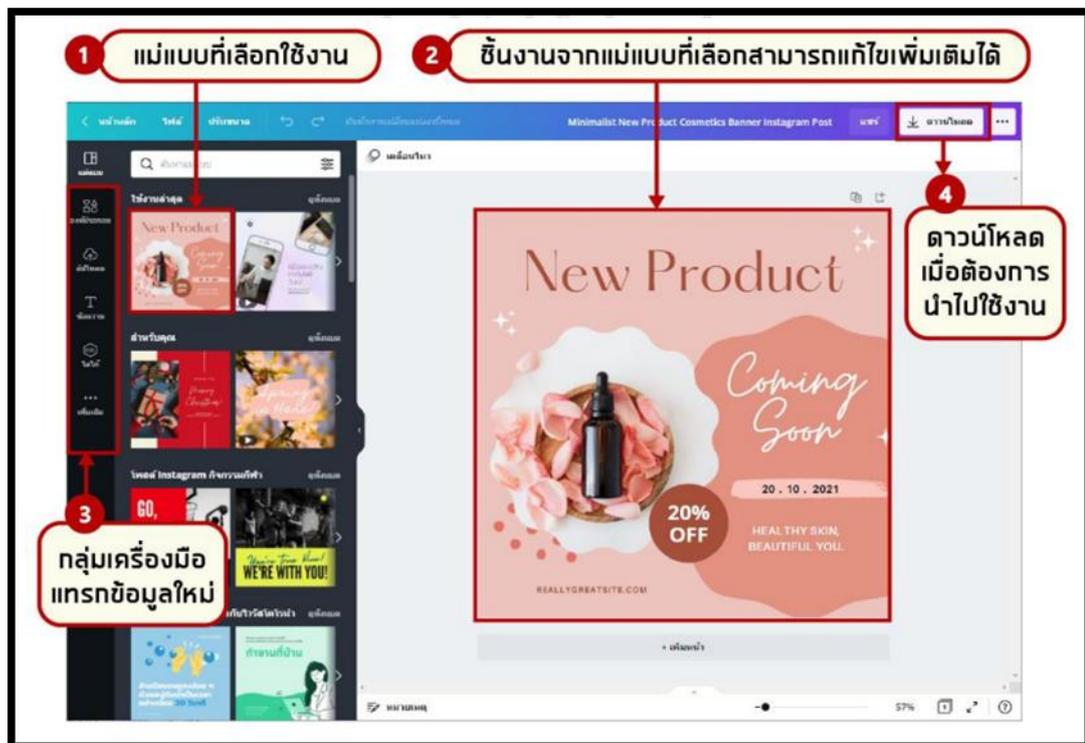


## 9. การสร้างงานออกแบบจาก Canva

เมื่อเลือกชนิดของงานออกแบบที่ต้องการแล้ว จะปรากฏหน้าจอสำหรับการออกแบบโดยมีเมนูต่าง ๆ ด้าน ซ้ายมือ สำหรับการเลือก Template (แม่แบบ) ที่ต้องการซึ่งจะมีทั้งแบบฟรีและเสียเงินโดยผู้ใช้งานสามารถคลิกเลือกแม่แบบที่ต้องการได้ตามต้องการ ที่เหมาะกับชิ้นงานของผู้ใช้งานเองเมื่อคลิกเลือกแม่แบบแล้วจะปรากฏผลงานด้านขวามือ ดังต่อไปนี้

1. เลือกแม่แบบที่ต้องใช้เป็นตัวอย่างในการออกแบบชิ้นงาน
2. เมื่อคลิกเลือกแม่แบบที่ต้องการแล้ว แม่แบบจะปรากฏในส่วนของหน้าจอการทำงานและสามารถแก้ไขส่วนต่าง ๆ ของแม่แบบได้ไม่ว่าจะเป็นข้อความ ภาพ การเคลื่อนไหว เป็นต้น
3. คลิกเลือกใช้งานเพื่อปรับแก้ไขข้อมูลส่วนต่าง ๆ ของงานออกแบบด้วยกลุ่มเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อการตกแต่งชิ้นงานและเมื่อเลือกเทมเพลตได้แล้วก็สามารถแต่งชิ้นงานด้วยการแก้ไขข้อความและรูปและแก้ไขชิ้นงานของ Canva หากต้องการแก้ไขตรงส่วนใด ให้นำเมาส์ไปคลิกเลือกตรงส่วนนั้น เช่น หากต้องการที่จะพิมพ์ข้อความให้นำเมาส์คลิกเลือกที่ข้อความที่ต้องการแก้ไข 1 ครั้ง และพิมพ์ข้อความที่ต้องการลงไป ซึ่งแต่ละองค์ประกอบผู้ใช้งานสามารถแก้ไขตกแต่งได้ตามใจชอบเลยด้วยวิธีง่าย ๆ ดังนี้

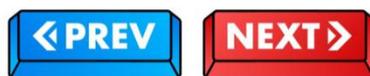
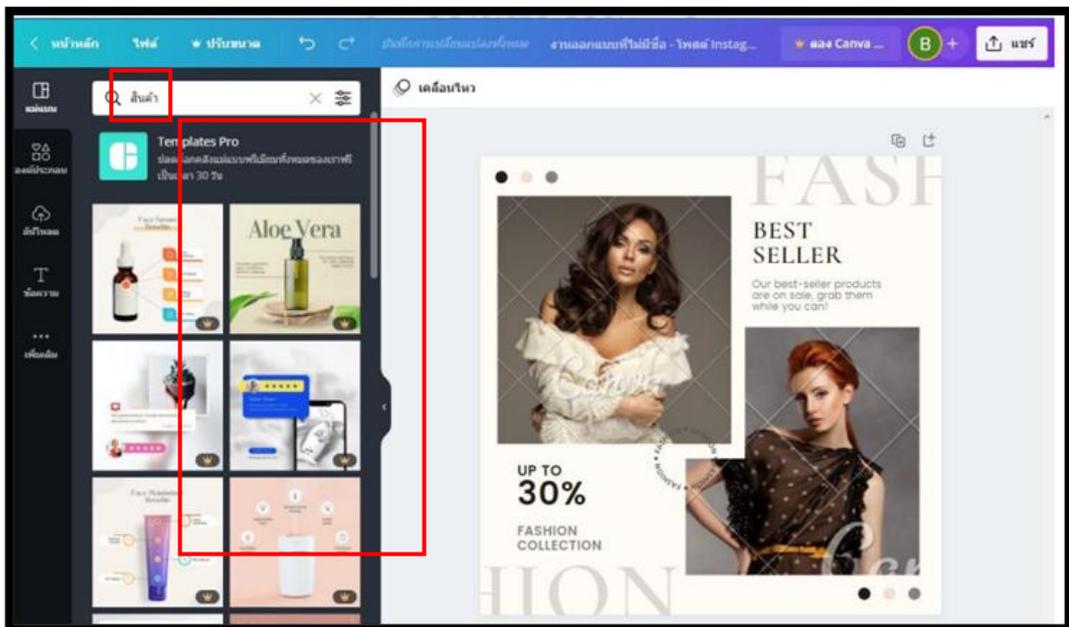
ในส่วนของ Templates ตัวอย่างสำหรับการใช้งานแบบฟรี จะมีตัวอย่างให้ใช้งานน้อยกว่าเลือกเป็นแบบ Pro หรือแบบทดลองใช้ฟรี 30 วัน



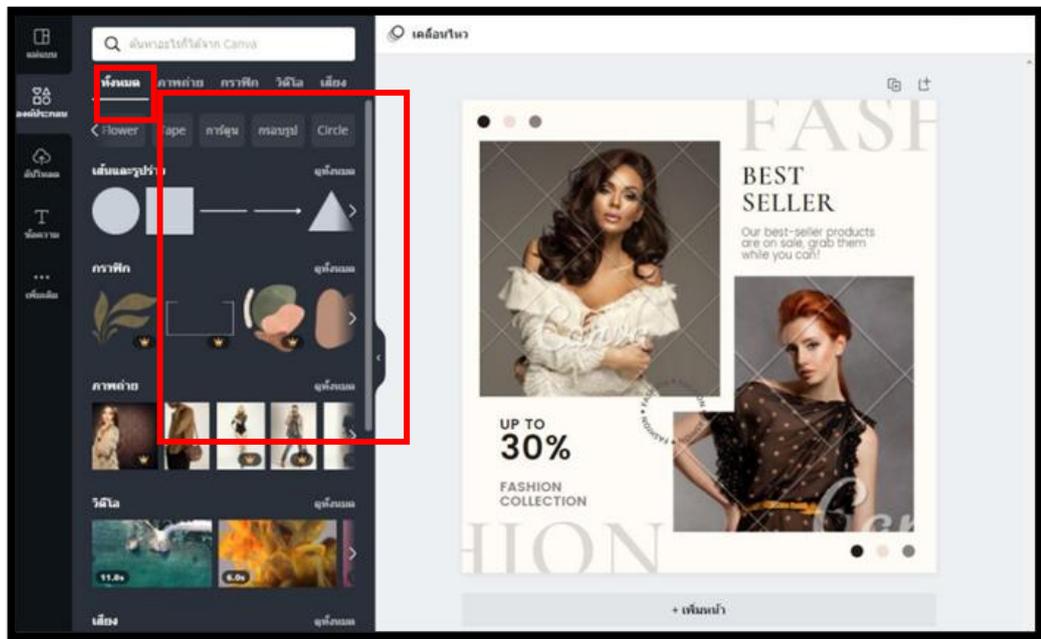
4. เครื่องมือของ Canva ในการออกแบบ Template มีดังต่อไปนี้

	<b>แม่แบบ (Template)</b>	เป็นเมนูตัวเลือกสำหรับสร้างรูปแบบ สามารถค้นหารูปแบบได้ ซึ่งมีทั้งฟรีและมีค่าใช้จ่าย
	<b>องค์ประกอบ (Elements)</b>	เป็นเมนูย่อยสำหรับใส่ภาพถ่าย กราฟิก วิดีโอ เสียงแบบต่าง ๆ
	<b>อัปโหลด (Upload)</b>	เป็นเมนูตัวเลือกการแทรกไฟล์รูป วิดีโอ และเสียง ที่นำเข้าจากไฟล์ของเรา เช่น จากเครื่องคอมพิวเตอร์ จากสื่อ เช่น Google Drive, One Drive, Facebook, Instagram หรือบัญชีอื่น ๆ บนระบบออนไลน์
	<b>ข้อความ (Text)</b>	เป็นเมนูตัวเลือกสำหรับเลือกชุดตัวอย่างตัวอักษร ข้อความและรูปแบบสีที่ใช้
	<b>เพิ่มเติม</b>	เป็นเมนูตัวเลือกการใช้งานฟังก์ชันเพิ่มเติมประกอบไปด้วย ภาพถ่าย สติลล์ เสียง วิดีโอ ฟันหลัง แผนภูมิ โฟลเตอร์ แอปและการรวมระบบ และสื่อออนไลน์อื่นๆ ในส่วนของคุณอาจจะชอบแอปเหล่านี้

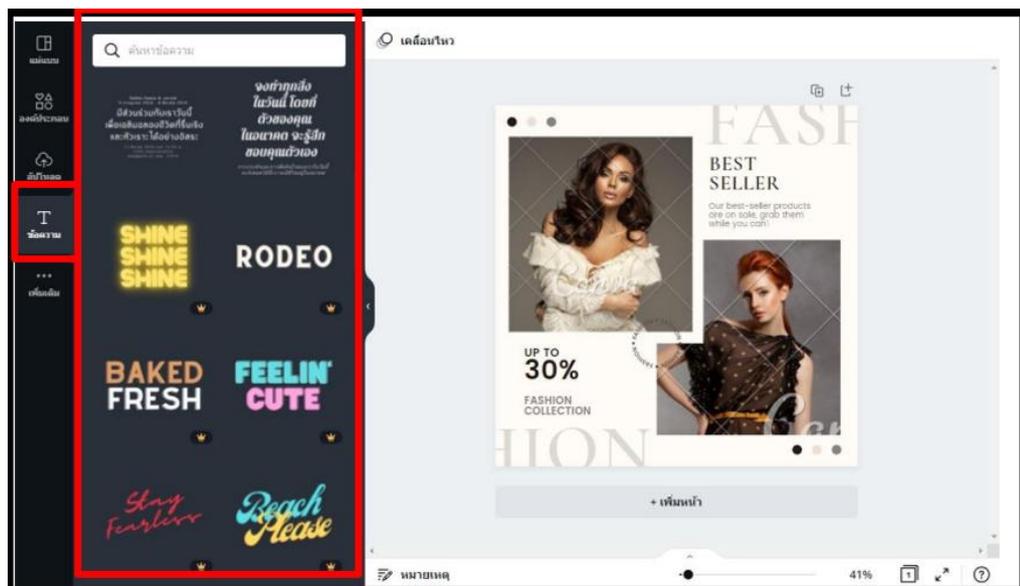
6. หน้าจอคำสั่ง แม่แบบ (Template)



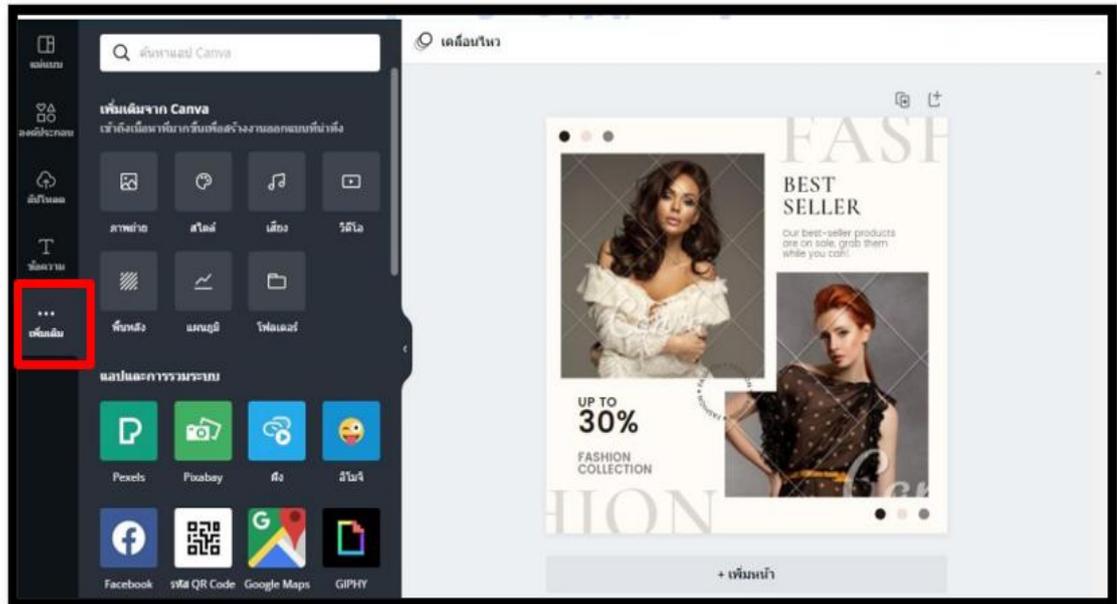
7. หน้าจอคำสั่ง องค์ประกอบ (Elements) มีเมนูย่อยสำหรับใส่รูปทรง กรอบรูป กราฟชาร์ต สติกเกอร์ และสัญลักษณ์ต่าง ๆ



8. ข้อความ (Text) เป็นเมนูสำหรับเลือกข้อความ เพิ่ม จัดการข้อความใส่ลงในงานออกแบบของผู้ใช้งาน



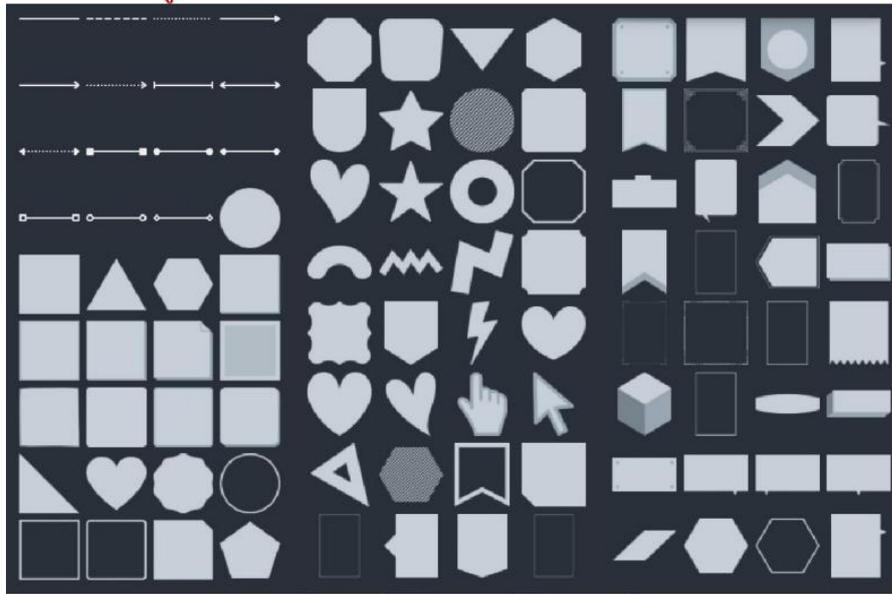
## 9. หน้าจocalสั่งเพิ่มเติม



## 10. ขั้นตอนการเพิ่มหรือแก้ไของค์ประกอบใน Canva ซึ่งประกอบด้วย ดังต่อไปนี้

- การเพิ่มองค์ประกอบ ผู้ใช้สามารถแทรกองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น เส้นและรูปร่าง กราฟิก ภาพถ่าย วิดีโอเสียง แผนภูมิ กรอบ และเส้นกริด ได้ตามความต้องการ
- การเลือกใช้งาน ในแต่ละหมวดหมู่ขององค์ประกอบจะมีปุ่ม “ดูทั้งหมด” เพื่อให้สามารถเรียกดูตัวเลือกเพิ่มเติมได้ หากต้องการดูข้อมูลหรือรายการเพิ่มเติม ให้คลิกที่ปุ่มนี้ ระบบจะแสดงคำสั่งเพิ่มเติมของหมวดหมู่ที่ซ่อนอยู่
- ตัวอย่างการใช้งาน ตัวอย่างเช่น ในหมวดเส้นและรูปร่าง ผู้ใช้สามารถเลือกปรับแต่งองค์ประกอบต่าง ๆ ตามรูปแบบที่ต้องการได้อย่างอิสระ



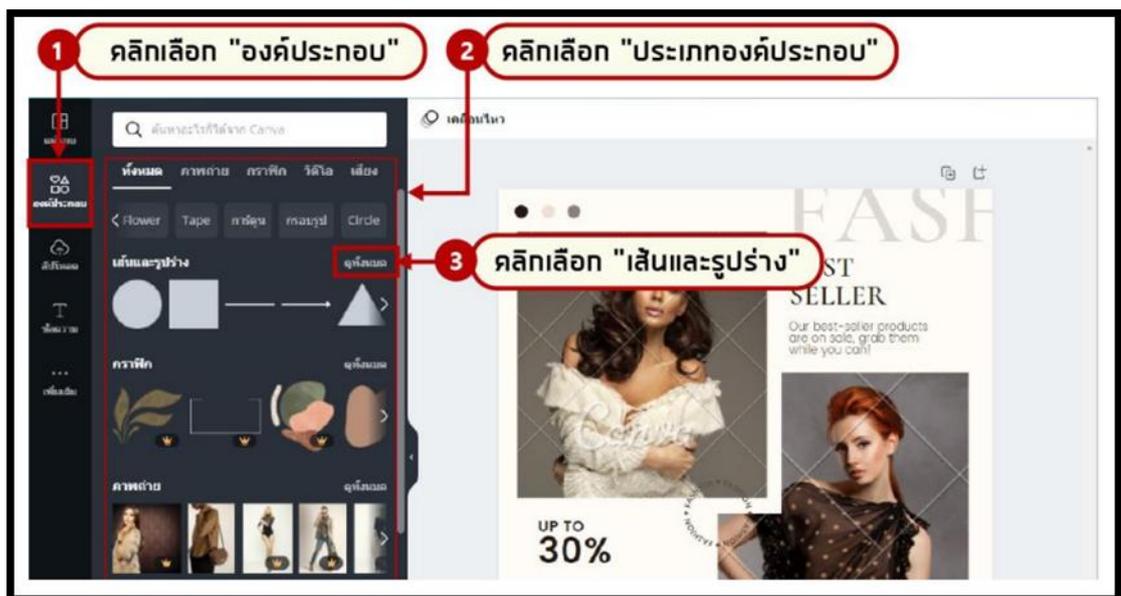


### ตัวอย่างที่ 1 การเพิ่มหรือแก้ไของค์ประกอบประเภทเส้นและรูปร่าง

การแก้ไขหรือเพิ่มองค์ประกอบใน Canva สามารถทำได้ง่าย ๆ ตามขั้นตอนดังนี้

4. คลิกที่เครื่องมือ “องค์ประกอบ” บนแถบเมนูด้านซ้าย
5. เลือกประเภทองค์ประกอบที่ต้องการ เช่น เส้นและรูปร่าง

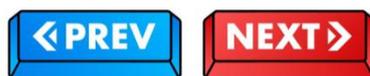
6. หากต้องการดูตัวเลือกเพิ่มเติม ให้คลิกปุ่ม “ดูทั้งหมด” ในหมวดที่เลือกคลิกเลือกองค์ประกอบที่ต้องการแทรกหรือแก้ไข แล้วปรับแต่งได้ตามต้องการเมื่อเลือกองค์ประกอบแล้วสามารถคลิกที่ชิ้นงานเพื่อแก้ไขหรือปรับแต่ง เช่น เปลี่ยนสี ปรับขนาด หรือหมุนตำแหน่งได้อย่างอิสระตามความต้องการ

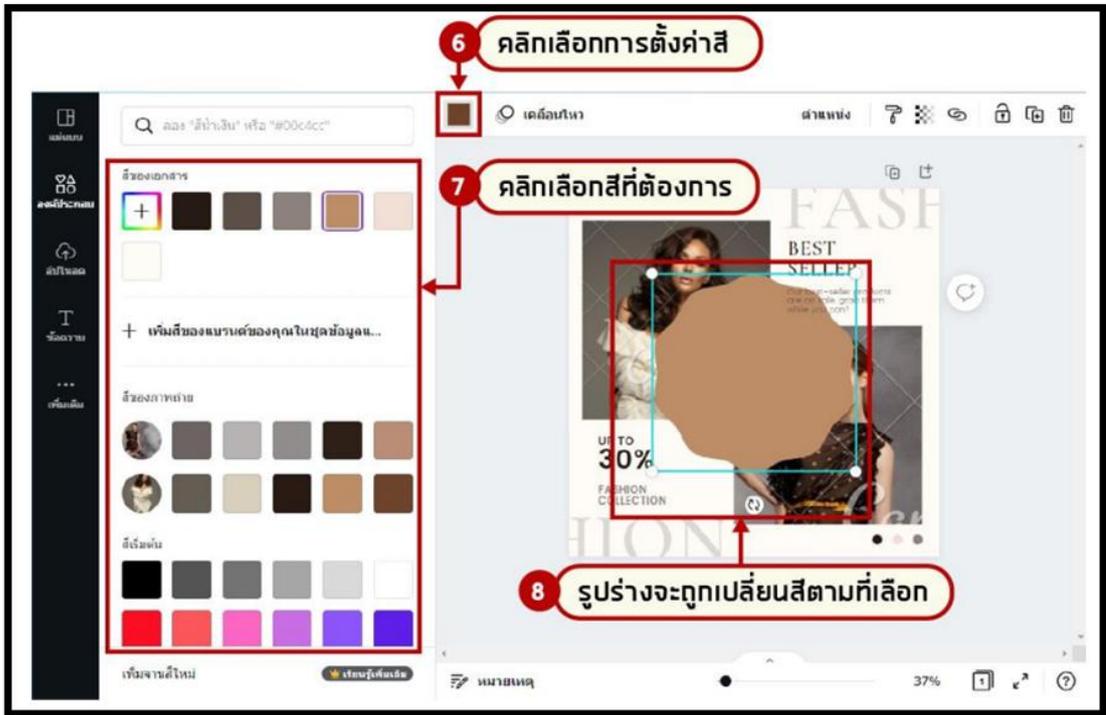


4. เลือกรูปร่างที่ต้องการดัดภาพ > เส้นและรูปร่าง
5. รูปร่างที่เลือกจะแสดงลงในพื้นที่งาน

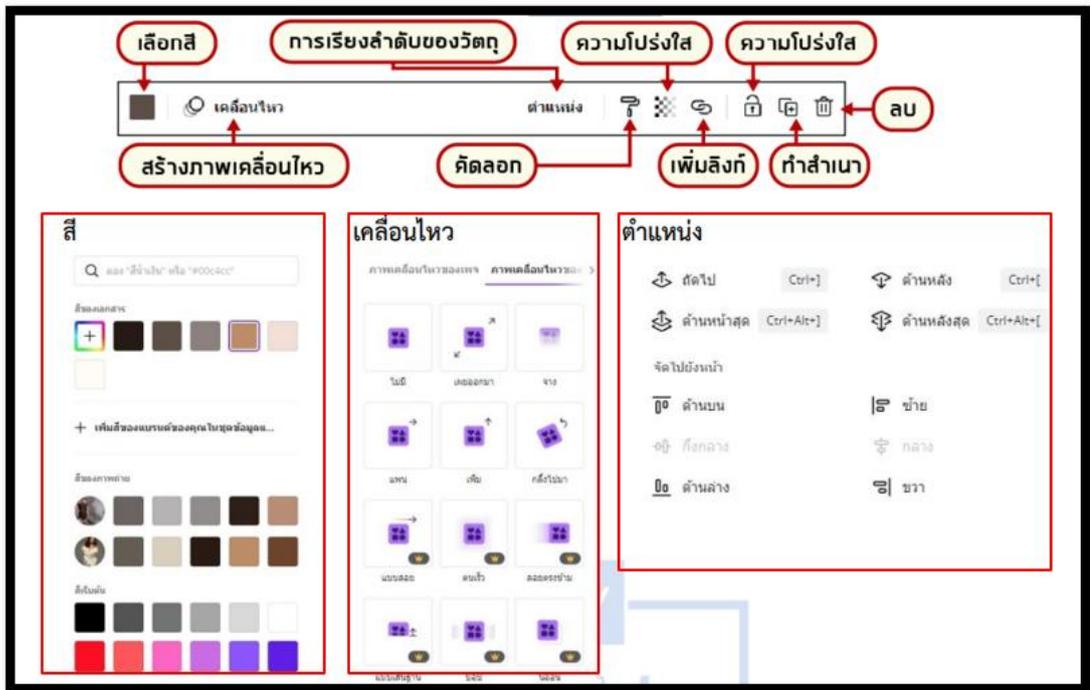


6. การแก้ไขสีของรูปร่างใน Canva โดยการคลิกเลือกที่ รูปร่าง ที่ต้องการแก้ไขสี
7. คลิกที่การตั้งค่าสี บนแถบเมนูด้านบนบนเลือกสีที่ต้องการเปลี่ยน โดยสามารถเลือกจาก สีเอกสารและชุดสีที่สร้างจากองค์ประกอบในงานออกแบบและเลือกสีของภาพถ่ายชุดสีที่สอดคล้องกับโทนสีของภาพถ่ายในงาน Canva จะช่วยจัดการชุดสีให้อยู่ในโทนเดียวกับงานออกแบบโดยอัตโนมัติ ซึ่งเป็นจุดเด่นของโปรแกรม
8. เมื่อเลือกสีที่ต้องการรูปร่างที่เลือกจะเปลี่ยนสีตามที่กำหนดสามารถปรับแต่งค่าหรือรายละเอียดเพิ่มเติมได้ตามต้องการ





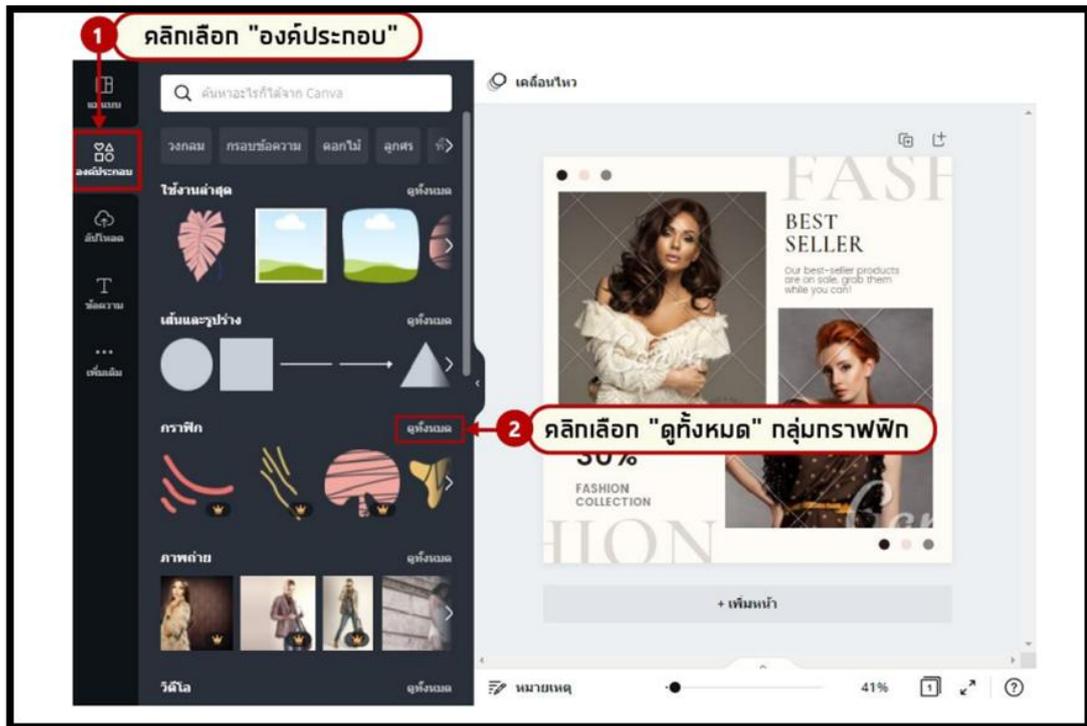
9. การใช้ไอคอนต่าง ๆ ของคำสั่งกลุ่มเส้นและรูปร่าง



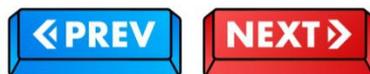
## ตัวอย่าง 2 การเพิ่มหรือแก้ไของค์ประกอบประเภทกราฟฟิก

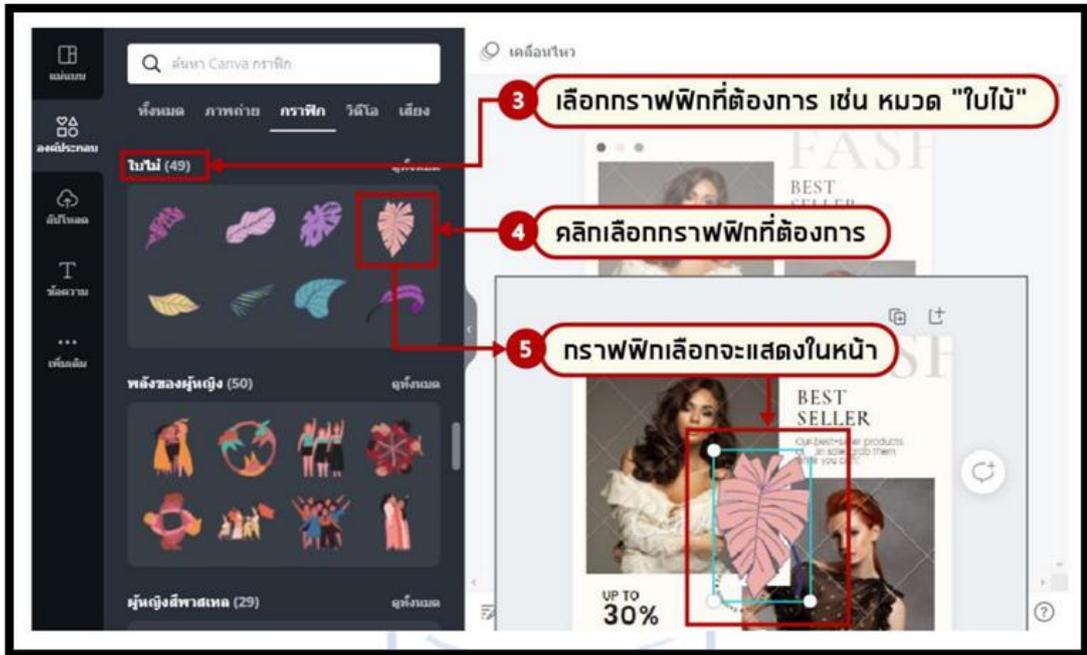
การแก้ไขส่วนต่าง ๆ ใน Canva หากต้องการแก้ไขอะไรให้นำเมาส์คลิกเลือกที่ชิ้นงานที่ต้องการแก้ไข

1. คลิกเลือกเครื่องมือ “องค์ประกอบ”
2. ที่คำว่า กราฟฟิก คลิกเลือก “ดูทั้งหมด”

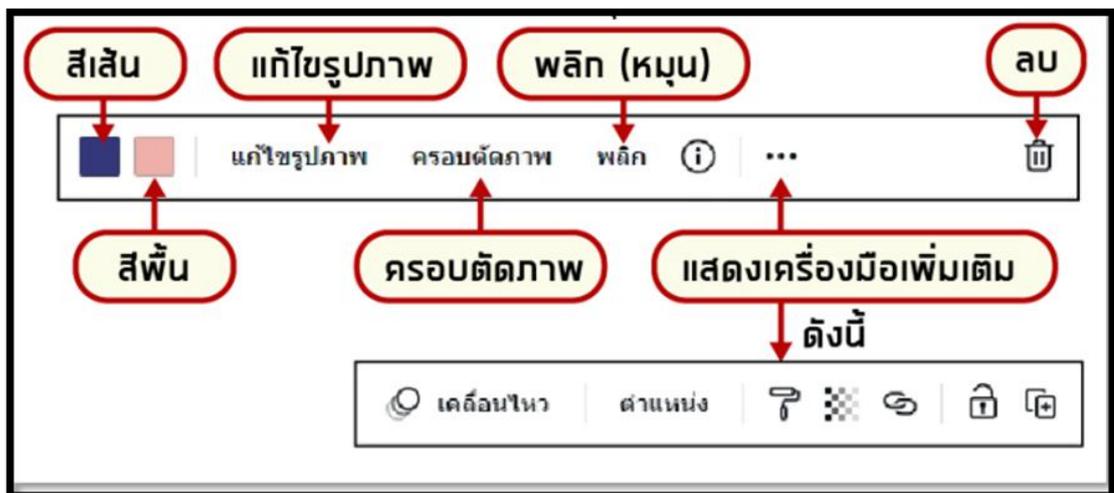


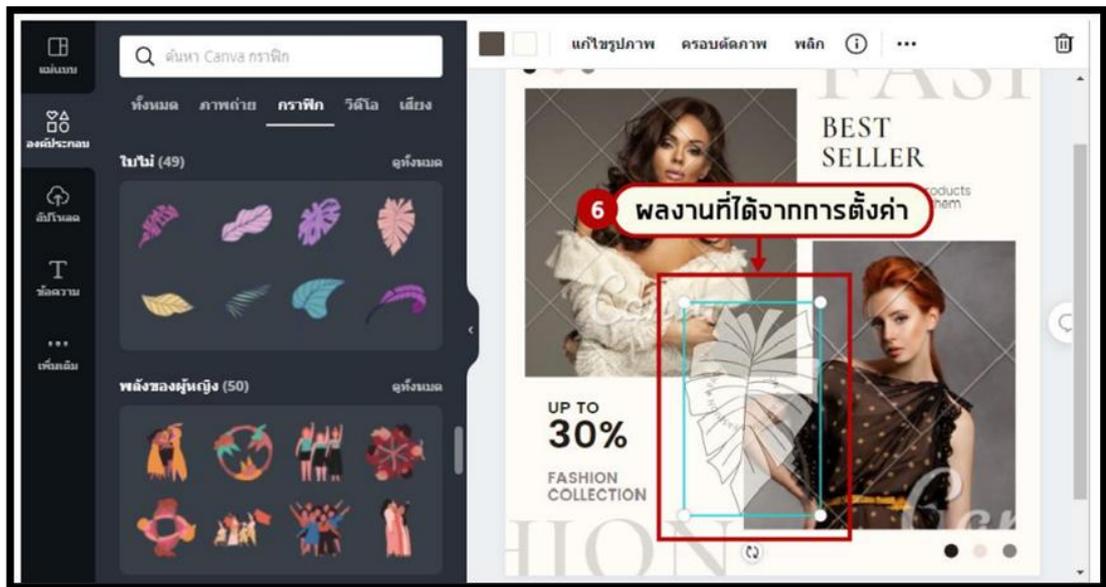
3. เลือกกราฟฟิกที่ต้องการ เช่น หมวดเลือกกราฟฟิก “ใบไม้”
4. คลิกเลือกกราฟฟิกที่ต้องการ
5. หลังจากนั้น กราฟฟิกที่เลือกจะแสดงลงในพื้นที่งาน





6. กราฟฟิกที่แทรกไว้ในชิ้นงานเราสามารถตั้งค่าต่าง ๆ เพิ่มเติมได้เช่น สีพื้น สีเส้นขอบ ความจาง เคลื่อนย้ายตำแหน่ง เป็นต้น เมื่อเลือกตั้งค่าตามที่ต้องการได้แล้ว ใบไม้ก็จะถูกเปลี่ยนสีไปเป็นสีที่เลือกและสามารถกำหนดค่าต่าง ๆ เพิ่มเติมได้ ซึ่งสามารถดูคำอธิบายของเครื่องมือได้จากภาพดังต่อไปนี้



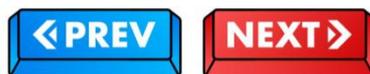
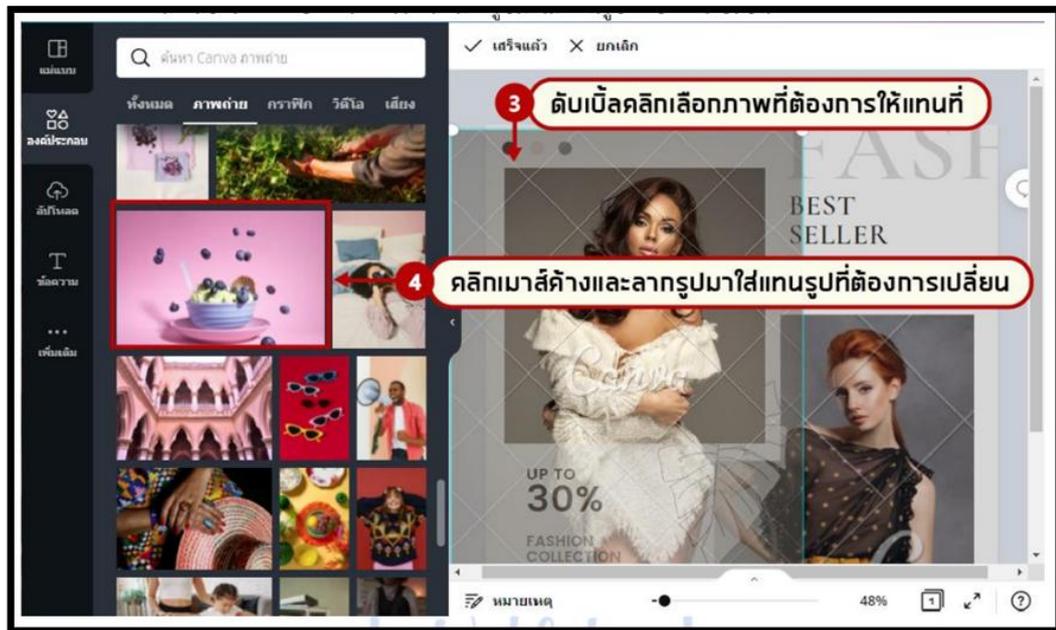
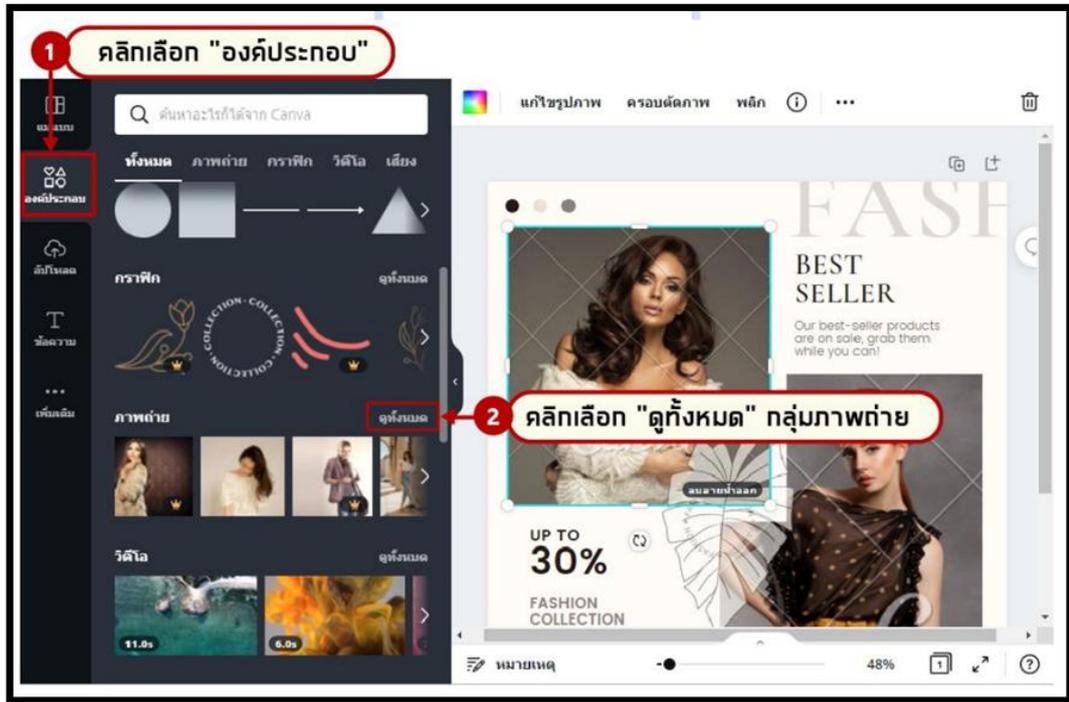


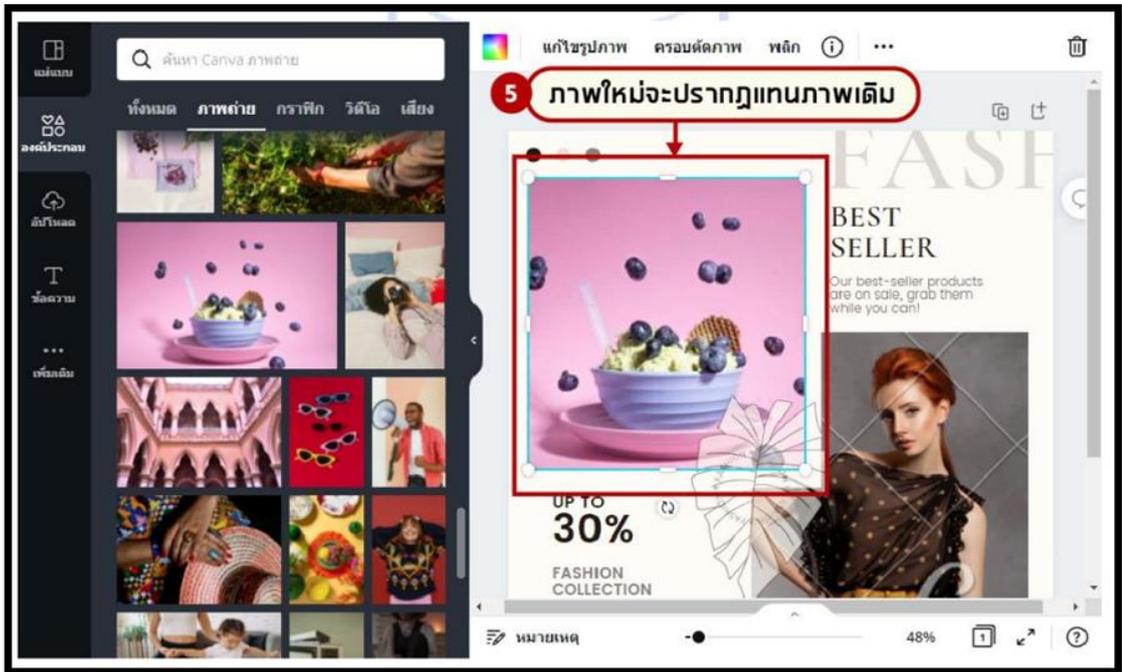
### ตัวอย่างที่ 3 การเพิ่มหรือแก้ไของค์ประกอบประเภทภาพถ่าย

การแก้ไขส่วนต่าง ๆ ใน Canva หากต้องการแก้ไขให้นำเมาส์คลิกเลือกที่ชิ้นงานที่ต้องการแก้ไข

1. คลิกเลือกเครื่องมือ “องค์ประกอบ”
2. ไปที่คำว่า ภาพถ่าย คลิกเลือก “ดูทั้งหมด”
3. คลิกหรือดับเบิลคลิกภาพที่ต้องการแทนที่ด้วยภาพใหม่
4. คลิกเลือกภาพที่ต้องการค้างไว้ และลากรูปมาใส่แทนรูปที่ต้องการเปลี่ยน
5. ภาพที่เลือกจะปรากฏแทนที่ภาพเดิม



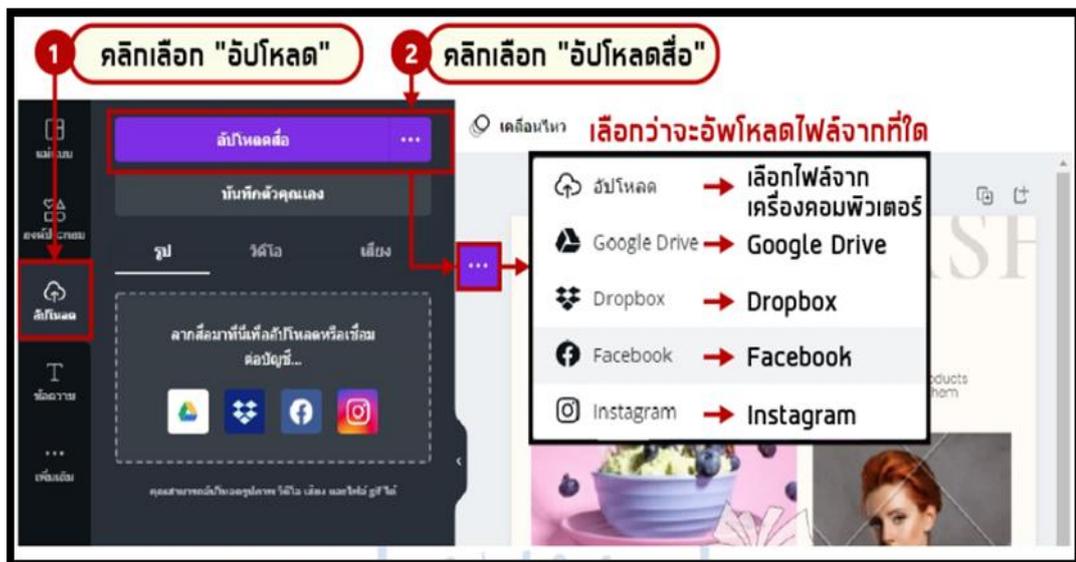




## 11. ขั้นตอนการอัปโหลดไฟล์ ใน Canva

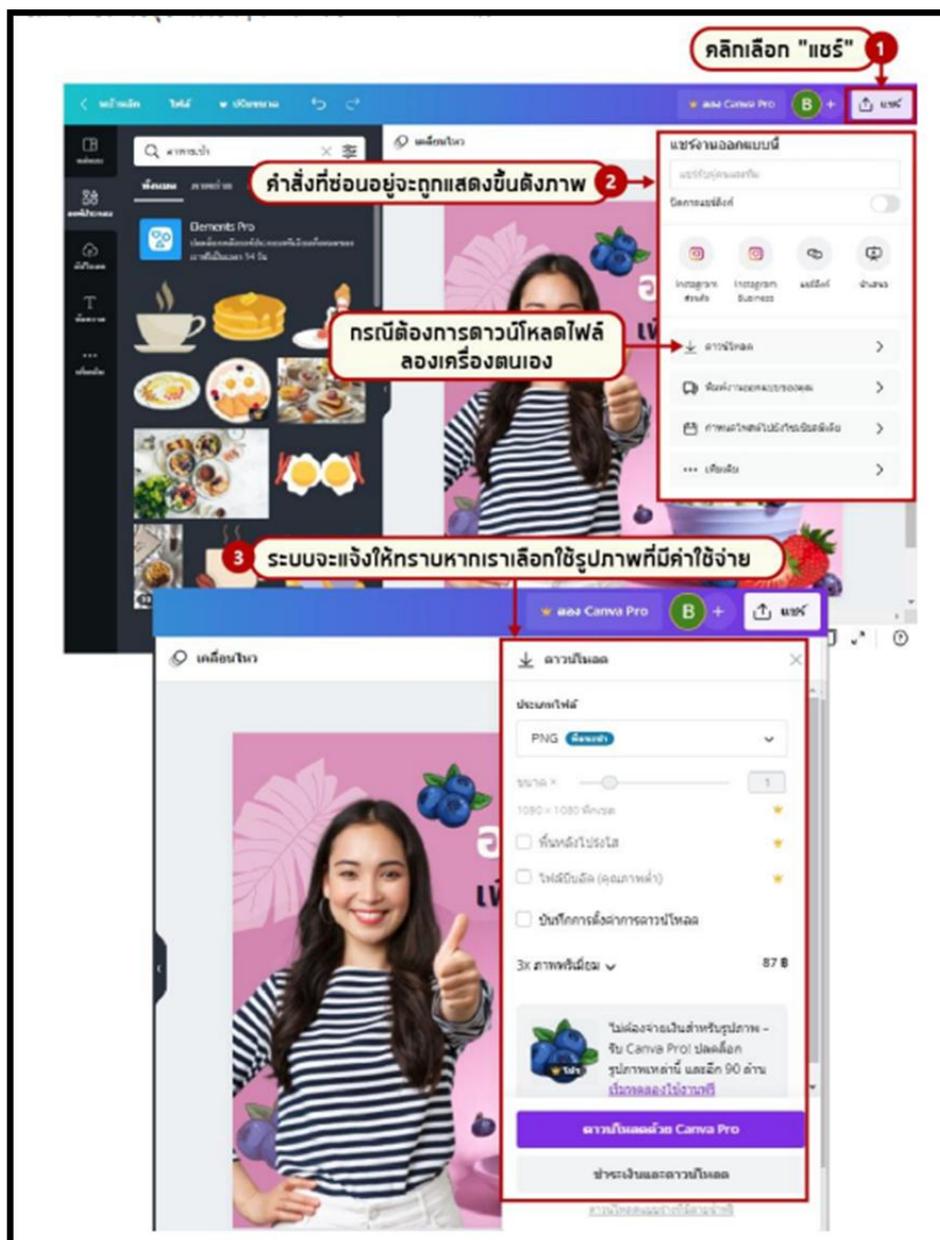
การอัปโหลดไฟล์ สามารถเลือกไฟล์ได้จากเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือจากสื่อออนไลน์

1. คลิกเลือกไอคอน อัปโหลด
2. คลิกเลือกเมนูอัปโหลดสื่อหรือลากสื่อมาที่นี่เพื่ออัปโหลดหรือเชื่อมต่อบัญชี



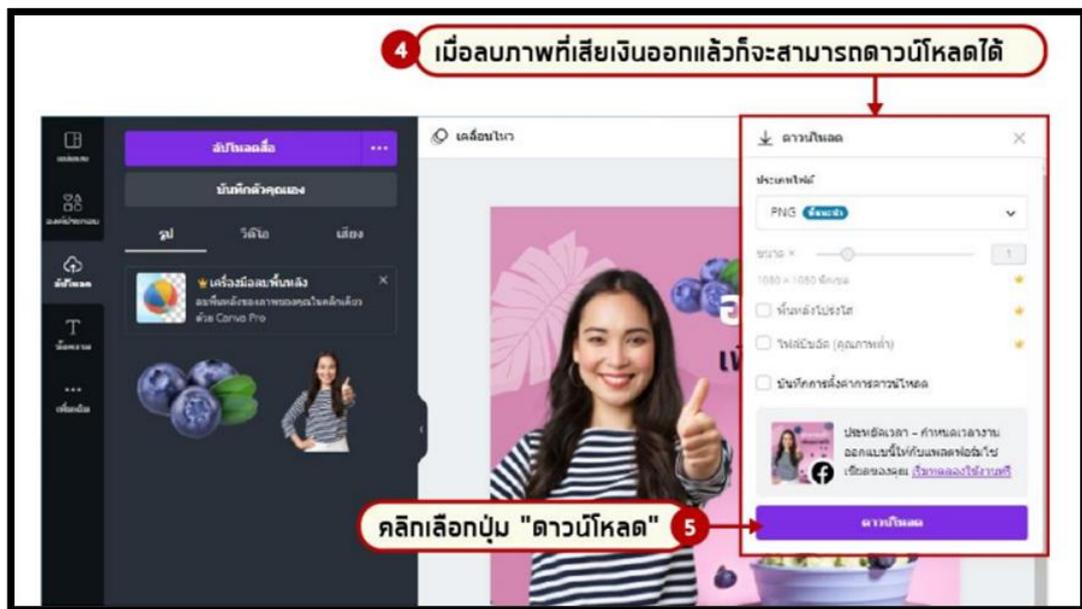
## 12. ขั้นตอนการแชร์ไฟล์หรือบันทึกไฟล์เพื่อนำไปใช้งาน

1. คลิกเลือกที่คำสั่ง “แชร์”
2. เครื่องมือในกลุ่มแชร์จะแสดงคำสั่งย่อย ๆ ที่มีอยู่ให้คลิกเลือกใช้งาน กรณีที่ต้องการดาวน์โหลดไฟล์ลงเครื่องคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์อื่น ๆ ให้คลิกเลือกที่คำสั่ง “ดาวน์โหลด”
3. ระบบจะประมวลผลหากมีภาพที่เสียเงิน ระบบจะแจ้งให้ทราบแต่ถ้าหากผู้ใช้งานต้องการใช้ฟรี ก็ให้ลบภาพ ดังกล่าวออกและนำภาพเข้าจากเครื่องของตนเองแทน เช่น ค้นหาไฟล์ภาพใหม่จาก Google เป็นต้น



4. ปรับแก้ไขรูปภาพที่เสียเงินออก และหาภาพฟรีมาใช้แทน และไปที่ปุ่มแชร์ใหม่อีกครั้ง เมื่อรูปภาพที่มี ค่าใช้จ่ายออกหมดแล้วจะมีปุ่มดาวน์โหลด

5. ให้คลิกเลือกที่ปุ่ม “ดาวน์โหลด” เพื่อนำไฟล์ลงเครื่อง ซึ่งสามารถเลือกดาวน์โหลดเป็นไฟล์นามสกุล .PNG .JPG .PDF .GIF MP4 ซึ่งสามารถ Make public ทำให้งานออกแบบของผู้ใช้งานเป็นสาธารณะซึ่งผู้ใช้ Canva อื่นจะสามารถเห็นงานของคนอื่นได้ 3 จุด (...)





## ทักษะการใช้ Quizizz

### 1. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ทักษะการใช้ Quizizz

สามารถปฏิบัติได้เป็นขั้นตอนดังนี้

- 1) อธิบาย คุณสมบัติและประโยชน์ของ Quizizz ได้อย่างถูกต้อง
- 2) เข้าสู่ระบบและใช้งานผ่าน [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com) ได้ด้วยตนเอง
- 3) ใช้ รหัส (Code) ในการ Join Game เพื่อเข้าร่วมการทำแบบทดสอบได้
- 4) อธิบายและตีความ การแสดงลำดับ (Leaderboard) หลังการทำแบบทดสอบได้
- 5) อธิบาย หลักการทำงานของ Quizizz ในแต่ละขั้นตอน ตั้งแต่การสร้างเกมจนถึงสรุปผลได้
- 6) ตรวจสอบและ ดาวนโหลดรายงานผลการทำแบบทดสอบของผู้เข้าสอบ ได้อย่างถูกต้อง
- 7) แทรก รูปภาพหรือคลิปวิดีโอ ในข้อคำถาม เพื่อเพิ่มความน่าสนใจของแบบทดสอบได้
- 8) ประยุกต์ใช้ Quizizz เป็นเครื่องมือสร้างสื่อการเรียนรู้และประเมินผล ได้อย่างสร้างสรรค์

### 2. คุณสมบัติพื้นฐานของทักษะการใช้ Quizizz

#### 1) ความเข้าใจเกี่ยวกับแพลตฟอร์ม

— รู้ว่า Quizizz คือเครื่องมือออนไลน์สำหรับสร้างเกมการเรียนรู้และแบบทดสอบแบบอินเทอร์แอคทีฟ

— ใช้ได้ทั้งในรูปแบบการสอนสด (Live Game) และการบ้าน (Homework/Assignment)

#### 2) การเข้าใช้งาน

- เข้าสู่ระบบผ่าน [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com) หรือแอป Quizizz
- สมัครใช้งานได้ด้วยอีเมล Google หรือบัญชีโซเชียล

#### 3) การเข้าร่วมกิจกรรมด้วยรหัส (Join Game Code)

- ใช้รหัสที่ครู/ผู้จัดกิจกรรมให้ เพื่อเข้าทำแบบทดสอบ
- กรอกชื่อผู้เล่นก่อนเริ่มเกม

#### 4) การทำแบบทดสอบและการแสดงผล

- ตอบคำถามแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) หรือรูปแบบอื่น ๆ
- เห็นคะแนนและ ลำดับ (Leaderboard) ของตนเองและเพื่อนเมื่อทำเสร็จ

#### 5) หลักการทำงานของ Quizizz

- ครูสร้าง Quiz หรือเลือกจากคลัง
- แชร์รหัสให้ผู้เรียนเข้าร่วม
- ผู้เรียนทำแบบทดสอบ → ระบบตรวจคำตอบอัตโนมัติ → สรุปผล

#### 6) การตรวจสอบผลการทำงานแบบทดสอบ

- ครูตรวจสอบผลการทำงานรายบุคคล/รายชั้นเรียนได้ทันที
- ดาวน์โหลดยางานผลเป็นไฟล์ Excel/CSV ได้

#### 7) การเพิ่มสื่อประกอบในแบบทดสอบ

- แทรก รูปภาพ วิดีโอ หรือเสียง ในข้อคำถามเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ
- ใช้สื่อช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน

### 3. ขั้นตอนพื้นฐานการใช้งาน Quizizz

#### 1) ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคุณสมบัติการใช้งาน

– Quizizz เป็นแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับการสร้างเกมการเรียนรู้และแบบทดสอบแบบโต้ตอบ

- ใช้งานได้ทั้งบน เว็บไซต์ ([www.quizizz.com](http://www.quizizz.com)) และแอปพลิเคชัน
- รองรับการสอนแบบ สด (Live Game) และการบ้าน (Homework

Assignment)

#### 2) การเข้าใช้งาน

- เข้าเว็บไซต์ [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com) หรือเปิดแอป Quizizz
- สมัครสมาชิก / เข้าสู่ระบบด้วย อีเมล Google, Microsoft หรือบัญชีโซเชียล

#### 3) การเข้าร่วมเกมด้วย Code (Join Game)

- ครู/ผู้จัดกิจกรรมจะแชร์ Game Code ให้ผู้เรียน
- ผู้เรียนเข้าไปที่หน้า [joinmyquiz.com](http://joinmyquiz.com)
- กรอกรหัส (Code) → ใส่ชื่อนักเรียน → กด Start เพื่อเริ่มทำแบบทดสอบ

#### 4) การทำแบบทดสอบและการแสดงลำดับ

- ผู้เรียนตอบคำถามตามเวลาที่กำหนด (แบบเลือกตอบ ช่องว่าง หรือคำถามอื่น ๆ)

– เมื่อเสร็จสิ้น ระบบจะแสดง คะแนนและลำดับ (Leaderboard) เพื่อเปรียบเทียบกับเพื่อน

#### 5) หลักการทำงานของ Quizizz (สำหรับครูผู้สอน)

- สร้างแบบทดสอบ (Quiz) เอง หรือเลือกจากคลัง Quizizz Library
- ตั้งค่าโหมดการเล่น → Live หรือ Homework
- แชร์รหัส (Game Code/Link) ให้ผู้เรียน
- ระบบตรวจคำตอบอัตโนมัติ และสรุปผล

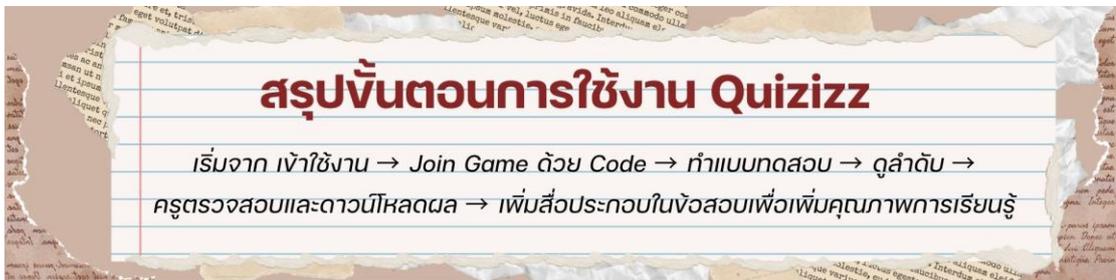
#### 6) การตรวจสอบและดาวน์โหลดรายงานผล

- หลังจบเกม ครูสามารถตรวจสอบผลรายบุคคลหรือรายชั้นเรียนได้
- ดาวน์โหลดรายงานเป็นไฟล์ Excel/CSV เพื่อเก็บเป็นหลักฐานหรือใช้วิเคราะห์ผล

#### 7. การแทรกรูปภาพหรือคลิปวิดีโอในข้อสอบ

– ครูสามารถเพิ่ม รูปภาพ วิดีโอ หรือเสียง ในคำถาม เพื่อให้แบบทดสอบน่าสนใจมากขึ้น

– ช่วยเพิ่มความเข้าใจและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน



#### ข้อดีของ Quizizz

1. ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมโดยการเรียนการสอนแบบ “Active Learning in Online Teaching”
2. มีความสวยงาม ใช้งานง่าย ไม่จำกัดจำนวนนักเรียน ผู้เล่น และผู้เข้าทำแบบทดสอบ
3. ทำการเชื่อมต่อได้กับห้องเรียนกูเกิล (Google classroom)
4. ผู้เรียนมีความสนใจในคลาสเรียนมากขึ้น
5. มีการจัดการสอบแข่งขันเป็นทีมจากผู้เล่นทั้งหมดได้
6. ผู้เรียนสามารถทำแบบทดสอบผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์หลายแพลตฟอร์มที่เชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ตได้ เช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต อื่น ๆ

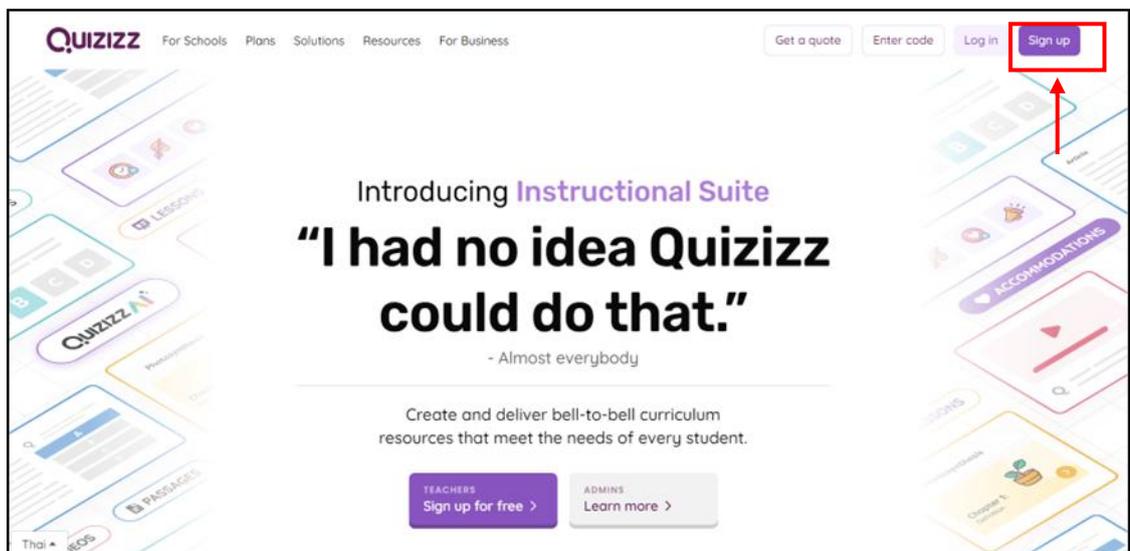
7. สามารถสร้างข้อคำถามได้หลากหลายรูปแบบสามารถเปลี่ยนรูปแบบคำถามได้ เพิ่มรูปภาพ เสียงหรือวิดีโอ
8. ไม่มีข้อจำกัดความยาวของข้อคำถามและคำตอบ
9. การรายงานผลการทำแบบทดสอบครูผู้สอนสามารถดาวน์โหลดข้อมูลภาพรวมของผู้เข้าร่วม สถิติในการตอบคำถาม ความยากง่าย ของชุดคำถามและคะแนนทั้งหมดในรูปแบบไฟล์ Excel ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อเก็บเป็นข้อมูลเพื่อทราบถึงความก้าวหน้าในการเรียน การวัดผล การเรียนการสอนว่านักเรียนมีความเข้าใจมากน้อยเพียงใดในบทเรียนและเนื้อหาของครูผู้สอน
10. การสมัครงาน Quizizz ฟรีในแพ็คเกจเริ่มต้นซึ่งเพียงพอต่อการใช้งานในการนำมาจัดการเรียนการสอนได้

ในครั้งนี้จะเป็นการเรียนรู้การสมัครเข้าใช้งาน การสร้างชุดคำถาม การเลือกใช้ชุดคำถามของผู้อื่นและการดูข้อมูลสถิติต่าง ๆ ในการตอบคำถามของแอปพลิเคชัน Quizizz

### การใช้งาน Quizizz

การเข้าใช้งานสามารถดำเนินการตามขั้นตอนได้ดังนี้

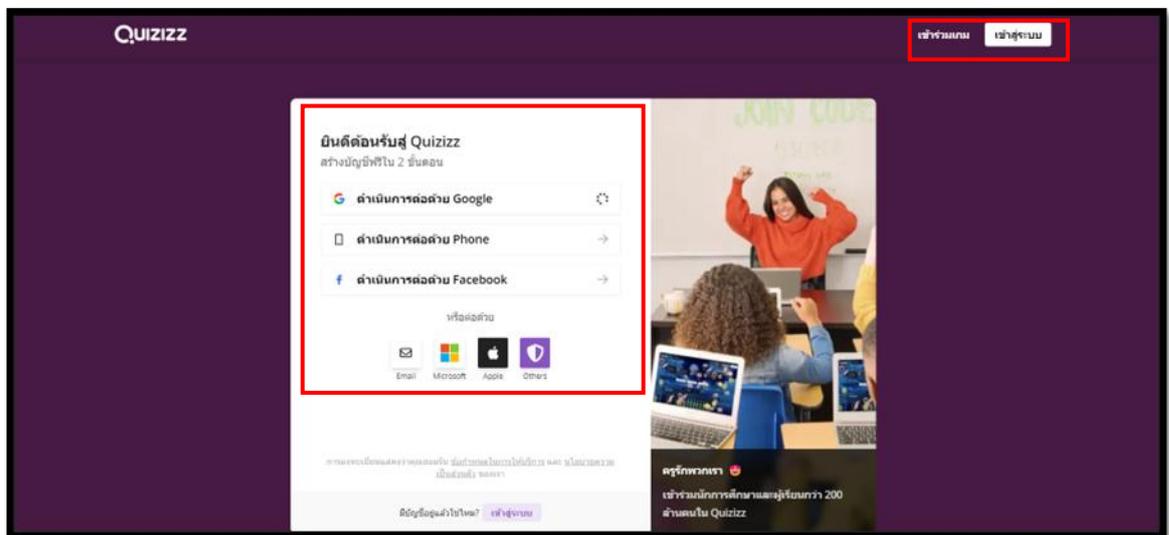
1. ขั้นตอนการสมัครเข้าใช้งาน
  - 1.1 เข้าสู่เว็บไซต์ [quizizz.com](https://quizizz.com) (<https://quizizz.com>)
  - 1.2 คลิกปุ่ม Sign Up มุมบนขวามือ



ภาพที่ 1 ขั้นตอนการสมัครเข้าใช้งาน

1.3 สามารถทำการสมัครเพื่อใช้งานเมื่อกดปุ่ม Sign up แล้วจะเข้าสู่หน้าจอการสมัครสมาชิกซึ่งมีมากกว่า 7 รูปแบบในการลงทะเบียนเป็นสมาชิก ดังนี้

1. สมัครสมาชิกโดยใช้บัญชีของ Google
2. สมัครสมาชิกโดยใช้เบอร์โทรศัพท์
3. สมัครสมาชิกโดยใช้บัญชี Facebook
4. สมัครสมาชิกโดยใช้ E-mail
5. สมัครสมาชิกโดยใช้บัญชี Microsoft
6. สมัครสมาชิกโดยใช้บัญชี Apple ID
7. สมัครสมาชิกโดยใช้บัญชีของหน่วยงานองค์กร SSO



ภาพที่ 2 สมัครเพื่อใช้งานเมื่อกดปุ่ม Sign up

1.4 หลังจากคลิก ดำเนินการต่อด้วย Google ให้ Sign up ที่เป็นเมลล์ของผู้เข้าใช้งาน จากนั้นคลิกถัดไป (NEXT)



ลงชื่อเข้าใช้ด้วย Google

ลงชื่อเข้าใช้

ไปยัง Quizizz

อีเมลหรือโทรศัพท์

Lattawan.wo@kls.ac.th

หากลืมอีเมล

คุณอ่านนโยบายความเป็นส่วนตัวและข้อกำหนดในการให้บริการของ Quizizz ได้ก่อนใช้แอปนี้

สร้างบัญชี

ถัดไป

ภาพที่ 3 ดำเนินการต่อด้วย Google ให้ Sign up

1.5 หลังจากใส่อีเมลของผู้ใช้งานจากนั้นคลิกถัดไป (NEXT) และจากนั้นใส่รหัสผ่านเมลล์ของผู้ใช้งานจากนั้นกดปุ่มต่อไป

ลงชื่อเข้าใช้ด้วย Google

สวัสดี ลัตตาวัน

lattawan.wo@kls.ac.th

หากต้องการดำเนินการต่อ โปรดยืนยันว่าคุณก่อน

กรอกรหัสผ่านของคุณ

.....

แสดงรหัสผ่าน

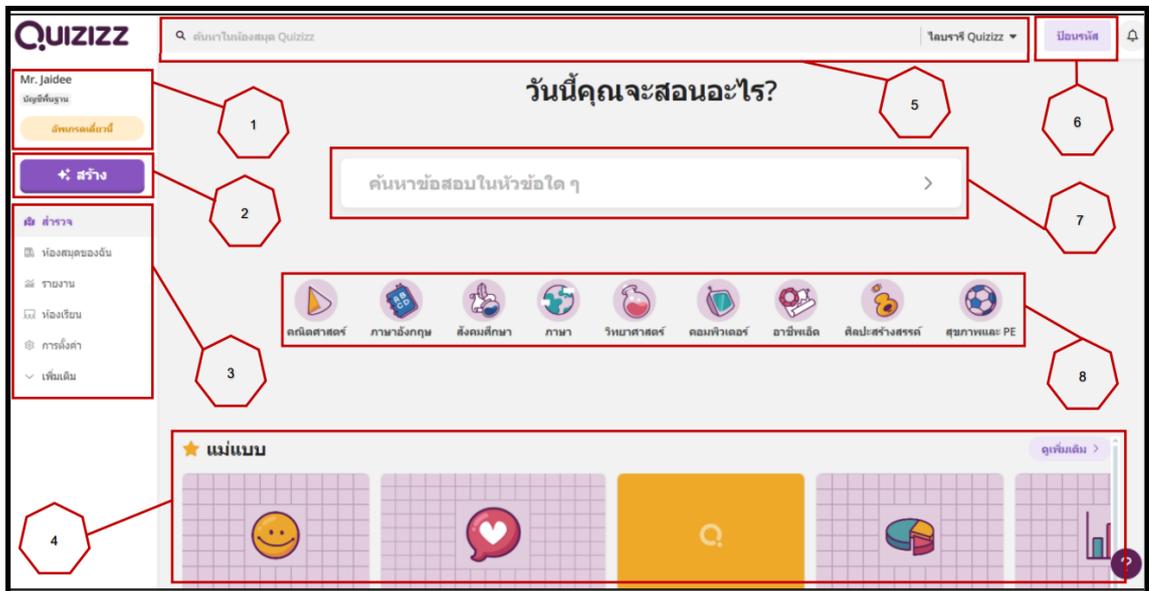
ก่อนที่จะใช้แอปนี้ คุณสามารถตรวจสอบนโยบายความเป็นส่วนตัวและข้อกำหนดในการให้บริการของ Quizizz ได้

ลืมรหัสผ่าน?

ต่อไป

ภาพที่ 4 กรอกข้อมูลรหัสผ่านของผู้ใช้งาน

1.6 เข้าหน้าหลักในการเข้าสู่ระบบเป็นขั้นตอนการสมัครสมาชิกเมื่อสมัครสำเร็จแล้วก็จะเข้าสู่ระบบทันที ดังนี้



ภาพที่ 5 หน้าหลักในการเข้าสู่ระบบ

การเข้าหน้าหลักในการเข้าสู่ระบบ จะประกอบด้วย

1. ข้อมูลบัญชีผู้ใช้ ซึ่งสามารถแก้ไขข้อมูลโปรไฟล์ผู้ใช้งานได้ตรงนี้ รวมไปถึงการอัปเดตแพ็คเกจเป็นแผนการใช้งานที่สูงขึ้น

2. สร้างข้อสอบ หรือบทเรียนซึ่งผู้ใช้งานสามารถสร้างข้อสอบจาก AI หรือจะนำเข้าจาก Google Forms หรือจะนำเข้าสไลด์จาก Google Slide ได้เช่นกัน

3. เมนูสำหรับผู้ใช้งาน ซึ่งประกอบไปด้วย

3.7) สํารวจโดยสามารถสร้าง Quizizz จาก AI หรือเนื้อหาที่เรามีอยู่แล้วหรือสร้างจากลิงค์ YouTube หรือสร้างจากข้อความที่เราพิมพ์ป้อนเข้าไป (ฟีเจอร์นี้อาจมีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม)

3.8) ห้องสมุดของฉันทจะแสดงไลบรารีของผู้ใช้งาน ซึ่งประกอบไปด้วย ที่สร้างขึ้นมานเอง นำเข้ามาจากที่อื่นที่ใช้ไปแล้วสุดที่เราไปกดถูกใจแบบทดสอบหรือสไลด์ของคนอื่น ที่แชร์ร่วมกันกับเรา และเนื้อหาทั้งหมดของเรา

3.9) รายงาน จะแสดงผลลัพธ์แบบทดสอบที่เราใช้งานไปแล้ว ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้ ประเภท ชื่อแบบทดสอบ ผู้เข้าร่วมทั้งหมด ความแม่นยำของแบบทดสอบ รหัส และระดับ ซึ่งเรา

รอสั่งอีเมลล์แจ้งผลการทดสอบให้กับผู้เข้าร่วมการทดสอบได้ และสามารถดาวน์โหลดผลการทดสอบแบบละเอียดมาเป็นไฟล์ Excel ได้

3.10) ห้องเรียนของฉัน เราสามารถสร้างห้องเรียนจาก Google Classroom หรือจะสร้างห้องเรียนใหม่เองได้ โดยการกรอกชื่อห้องเรียน และสีห้องเรียน เมื่อกดสร้าง จะได้ลิ้งค์เข้าห้องเรียนพร้อมรหัสเข้าห้องเรียน (ลิงก์นี้มีอายุ 14 วัน หลังจากนั้นจะต้องสร้างลิงก์ใหม่ได้เสมอ)

3.11) การตั้งค่า เราสามารถตั้งค่าบัญชีผู้ใช้ อีเมลล์ เบอร์โทรศัพท์ ชื่อผู้ใช้งาน กำหนดภาษาหลักที่ใช้งาน ตั้งรหัสผ่านใหม่ รวมไปถึงการเปลี่ยนประเภทบัญชี หรือลบบัญชี และลบบัญชีถาวรก็สามารถทำได้ที่นี่

3.12) เพิ่มเติม จะมีเมนูเพิ่ม เช่น มีมี คอลเล็กชัน โปรไฟล์ และปุ่มออกจากระบบได้

4. แม่แบบในการสร้างแบบทดสอบหรือสไลด์

5. ค้นหาเนื้อหาที่เราสนใจโดยการพิมพ์คีย์เวิร์ด เช่น คอมพิวเตอร์จะได้ผลลัพธ์อยู่ 3 แบบ  
ดังนี้

5.1) แบบทดสอบ

5.2) แบบทดสอบ และ เนื้อหา

5.3) เนื้อหา

6. ป้อนรหัส เป็นการเข้าร่วมกับเนื้อหา หรือแบบทดสอบของคนอื่น โดยการกรอกรหัสการเข้าร่วมลงไปในช่วงนี้ เปรียบเสมือนเราเป็นนักเรียน หรือผู้เข้าร่วมเล่นในแบบทดสอบ

7. ผลการค้นหาเดียวกันเหมือนกับ ไลบรารี Quizizz

8. กลุ่มเนื้อหา หรือ Category ที่ผู้ใช้งานมีความสนใจ เช่น คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ คอมพิวเตอร์ เป็นต้น

### การสร้างบทเรียน

ในหัวข้อนี้เป็นการสร้างบทเรียน ซึ่งจะมีลักษณะคล้ายกับการสร้างสไลด์เพื่อนำเสนอหรือเพื่อสอนนักศึกษาหรือถ้าเรามีสไลด์อยู่แล้วก็สามารถนำเข้ามาได้เลย

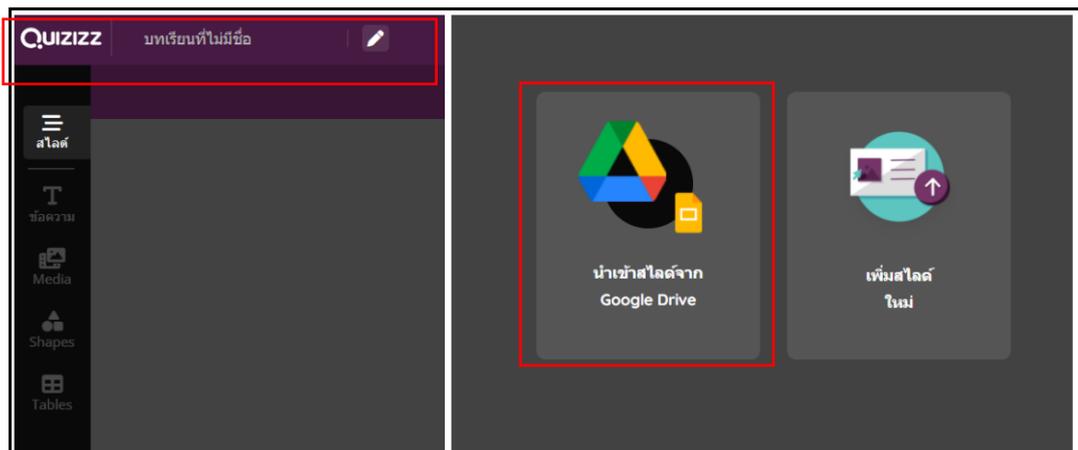
2. กดปุ่มสร้าง  จากนั้นจะขึ้นเมนูมาให้เลือก 2 รูปแบบด้วยกัน คือ สร้างข้อสอบ (สามารถสร้างข้อสอบจาก AI ได้ แต่อาจจะมีการใช้จ่ายเพิ่มเติม หรือต้องอัปเดตแพ็คเกจในการใช้งาน) และสร้างบทเรียน





ภาพที่ 6 การสร้างข้อสอบและสร้างบทเรียน

2. ตั้งชื่อบทเรียนและเลือกรูปแบบการสร้างบทเรียนว่าจะนำเข้าสไลด์มาจาก Google Slide หรือจะสร้างขึ้นเอง



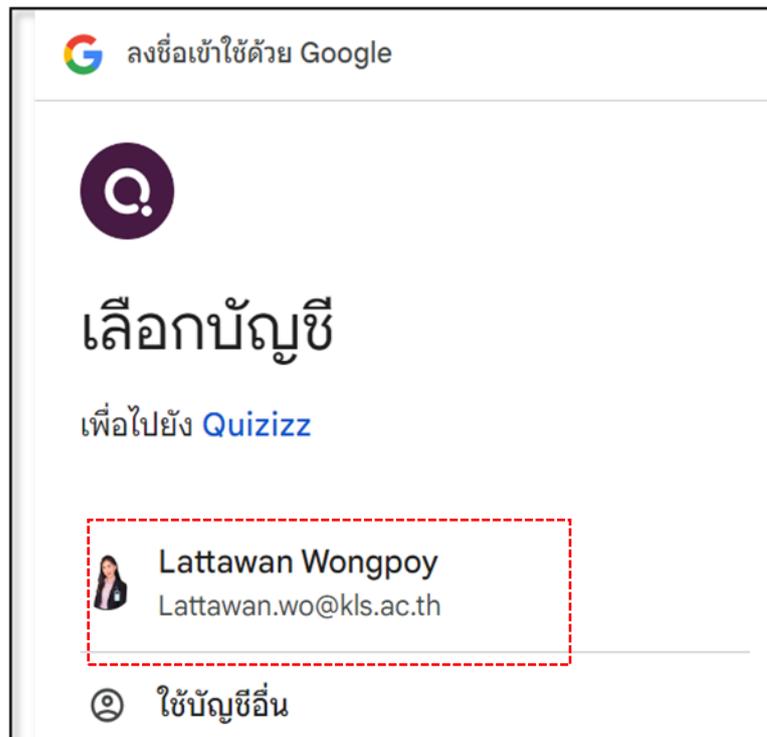
ภาพที่ 7 ตั้งชื่อบทเรียนและเลือกรูปแบบการสร้างบทเรียน

ที่ 7. จาก คู่มือการใช้งาน Quizizz โดย คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยธนบุรี, 2565, สืบค้นจาก <https://shorturl.at/E63zO>

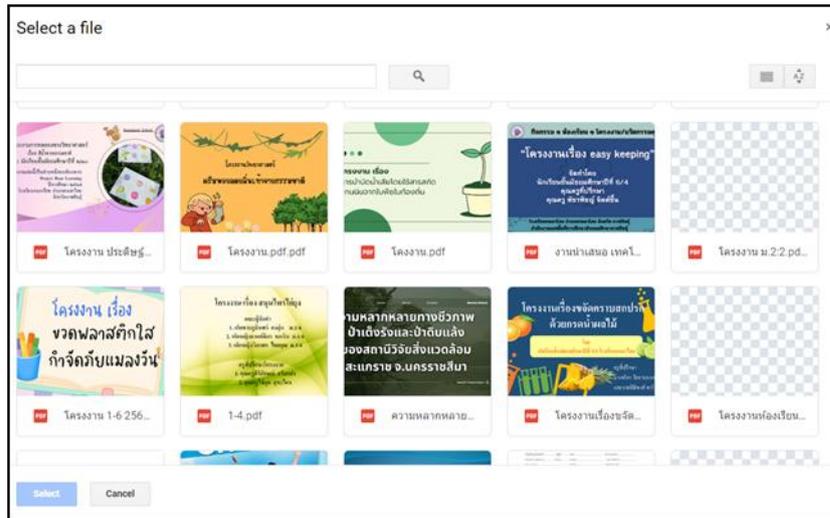
2.1 การนำเข้าสู่สไลด์จาก Google Drive จะมี 2 ตัวเลือก คือ นำเข้าจาก Google Drive  
อัปโหลดไฟล์ PDF ดังภาพข้างล่างนี้



ภาพที่ 8 นำเข้าสู่สไลด์จาก Google Drive และอัปโหลดไฟล์ PDF

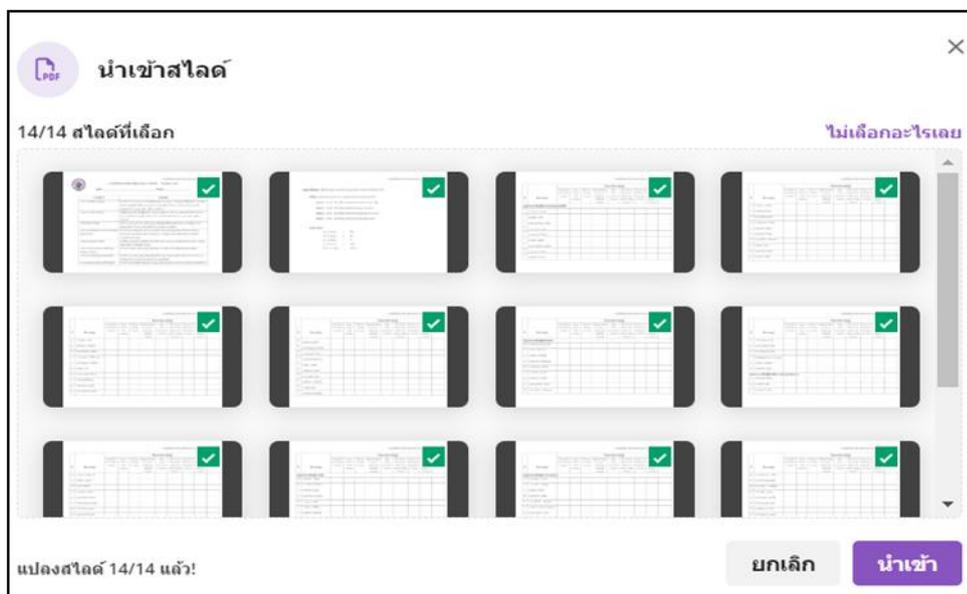


ภาพที่ 9 เลือกบัญชี Google เพื่อเชื่อมต่อเข้ากับ Quizizz



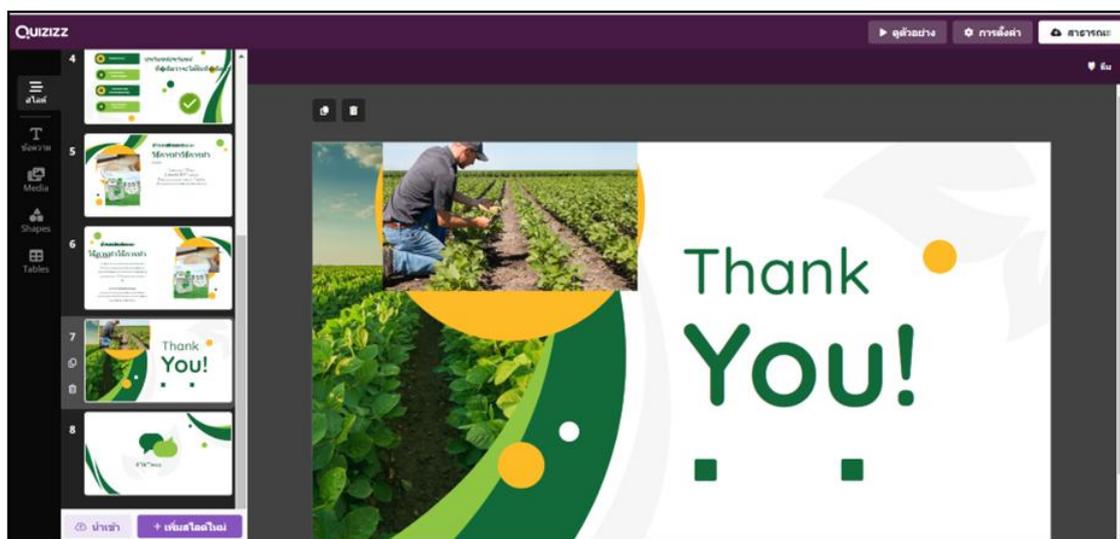
ภาพที่ 10 เลือกไฟล์จาก Google Drive

3) รอกการนำเข้าสไลด์จาก Google Drive (กระบวนการนี้จะนานหรือไม่ขึ้นอยู่กับจำนวนสไลด์และการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต) ตัวอย่างดังภาพด้านล่างนี้ จากนั้นกด นำเข้าจากนั้นกระบวนการนำเข้าสไลด์ก็จะเสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 11 โหลดไฟล์สไลด์จาก Google Drive

4) นอกจากนี้ Quizizz ยังสามารถแก้ไขสไลด์ได้ตามปกติ คล้ายกับการทำงานบน Google Slide หรือ Microsoft Power Point ดังภาพข้างล่างนี้จากนั้นกดปุ่ม Publish หรือสาธารณะ เพื่อบันทึกสไลด์



ภาพที่ 12 แก้ไขสไลด์บน Quizizz

#### การสร้างแบบทดสอบ

ในหัวข้อนี้เป็นการสร้างแบบทดสอบ ซึ่งจะมีหลายรูปแบบ เช่น ข้อสอบปรนัย แบบตอบคำถาม หรือการสร้างโพล ไปจนถึงการสร้างเวิร์ดคลาวด์ ก็สามารถทำได้

1. กดปุ่มสร้าง จากนั้นจะขึ้นเมนูมาให้เลือก 2 รูปแบบด้วยกัน คือ สร้างข้อสอบ (สามารถสร้างข้อสอบจาก AI ได้ แต่อาจจะมีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม หรือต้องอัปเดตแพ็คเกจในการใช้งาน) และสร้างบทเรียน ซึ่งในหัวข้อนี้เราจะเลือกสร้างแบบทดสอบ



## คุณต้องการสร้างอะไร



**ข้อสอบ**



สร้างตั้งแต่ต้น หรือใช้ Quizizz AI เพื่อสร้างแบบทดสอบอย่างรวดเร็วจากเอกสาร ลิงก์ หรือข้อความแจ้ง!



**บทเรียน**

เพิ่มสไลด์ที่สนุกสนานและโต้ตอบได้ในแบบประเมินที่นักเรียนชื่นชอบแล้ว

มีเนื้อหาพร้อมแล้วหรือยัง? มานำเข้ากันเถอะ



Google ฟอรม

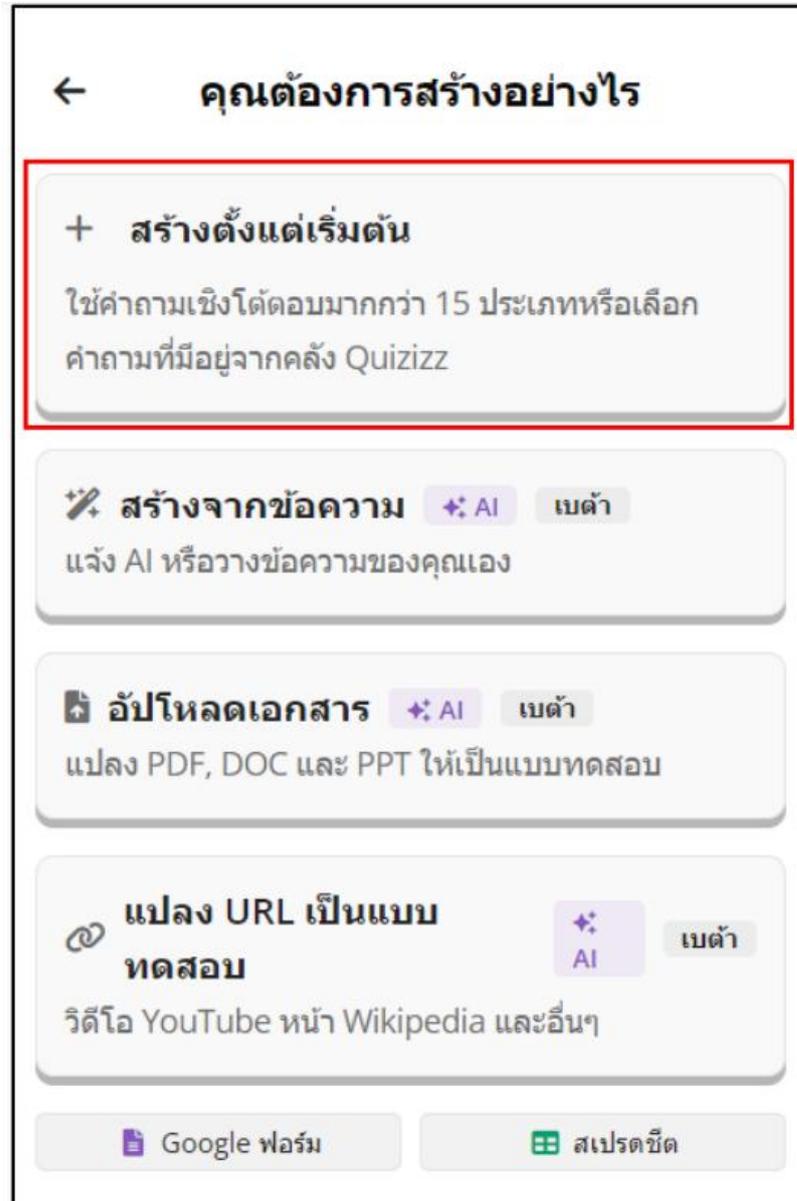


Google สไลด์

ภาพที่ 14 เมนูการสร้างแบบทดสอบ

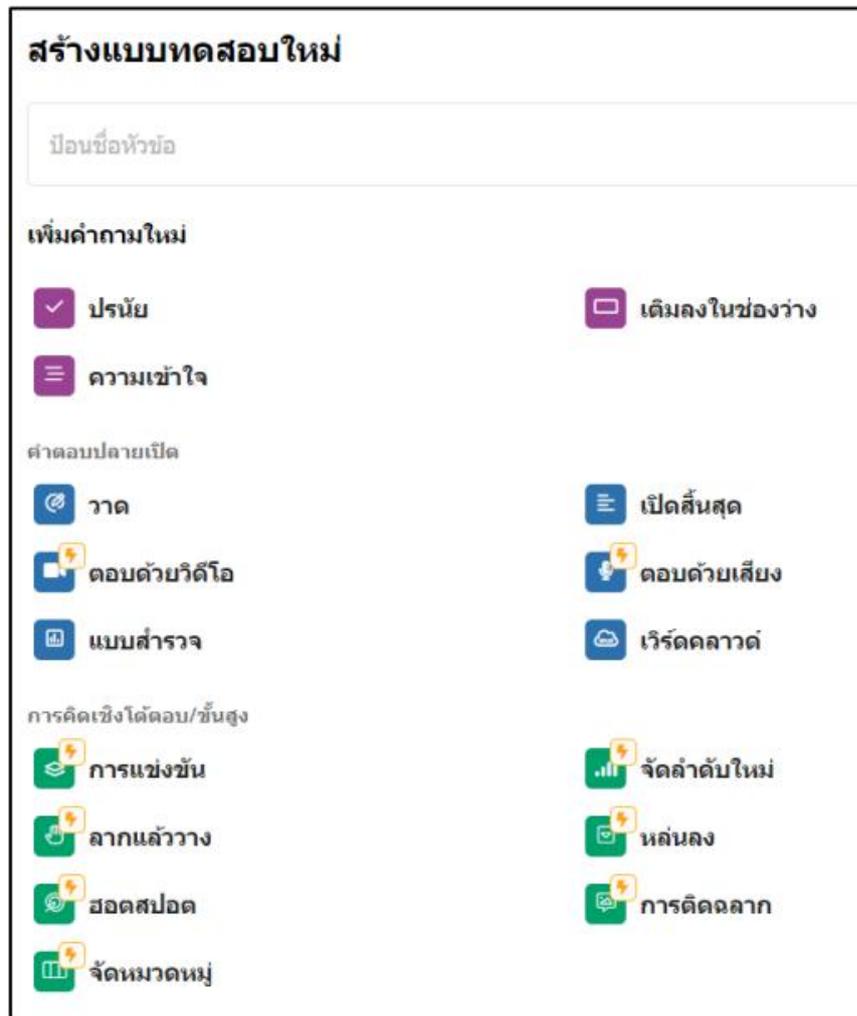


2. มีเมนูตัวเลือก จำนวน 4 เมนู ดังภาพข้างล่างนี้ ต่อไปนี้



**Next Page** >>

3. ใส่ชื่อแบบทดสอบ และแสดงตัวเลือกของแบบทดสอบว่าจะเป็นแบบไหน เช่น ปรนัย เติม คำในช่องว่าง ความเข้าใจ วาด แบบสำรวจ และการสร้างเวิร์ดคลาวด์ เป็นต้น รายละเอียดดังภาพด้านล่าง

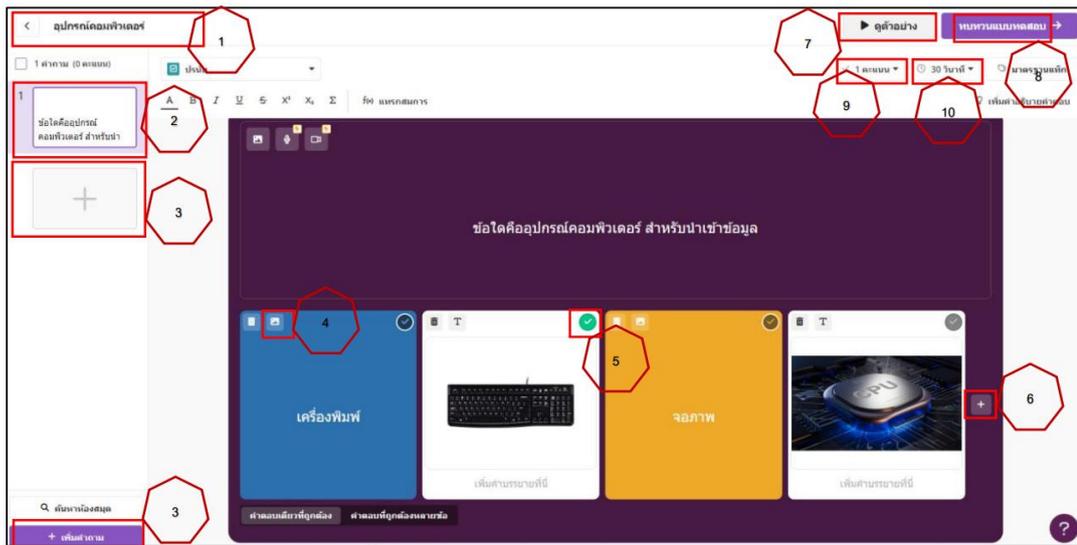


ภาพที่ 16 การสร้างแบบทดสอบในรูปแบบต่าง ๆ

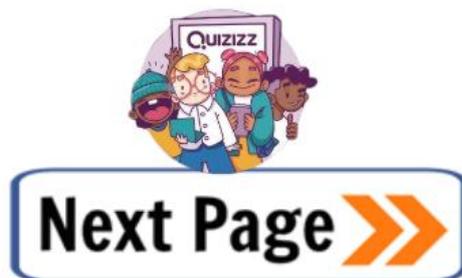
4. การสร้างแบบทดสอบแบบปรนัย เริ่มจากการตั้งค่าแบบทดสอบ โดยการกำหนดชื่อ วิชา ระดับชั้น ภาษา และการมองเห็น รวมไปถึงการกำหนดภาพหน้าปก ดังภาพข้างล่างนี้



5. ส่วนประกอบหน้าจอการสร้างข้อสอบ ดังภาพข้างล่างนี้



ภาพที่ 18 หน้าจอการสร้างแบบทดสอบแบบปรนัย



ชื่อแบบทดสอบ โดยผู้ใช้งานสามารถสร้างชื่อแบบทดสอบได้ตามต้องการ

5.13 คำถามข้อที่ 1

5.14 เพิ่มคำถาม ผู้ใช้งานสามารถทำได้ 2 ปุ่ม ได้แก่ 1 ปุ่มเครื่องหมายบวก และ 2 ปุ่มเพิ่มคำถาม

5.15 การเพิ่มรูปภาพลงในคำตอบหรือคำถามโดยผู้ใช้งานสามารถค้นหาภาพจากเครื่องมือที่ Quizizz เตรียมไว้ให้แล้วซึ่งเป็นการค้นหาภาพจากกูเกิล (Google Search) หรือจะเลือกภาพจากไฟล์ในเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้งานก็ได้เช่นกัน

5.16 คลิกลีเลือกคำตอบที่ถูกต้อง ซึ่งสามารถเลือกได้มากกว่า 1 คำตอบ

5.17 เพิ่มตัวเลือกคำตอบ ในกรณีที่มีคำตอบมากกว่า 4 คำตอบหรือสามารถลบคำตอบออกให้เหลือแค่ 2 ตอบคำก็ได้

5.18 ดูตัวอย่างข้อสอบจะดูเฉพาะข้อปัจจุบันที่เราทำการแก้ไขอยู่

5.19 ทบทวนแบบทดสอบ จะเป็นการดูข้อสอบทุกข้อในแบบทดสอบ

5.20 กำหนดคะแนนสำหรับข้อสอบ

5.21 กำหนดเวลาสำหรับข้อสอบ

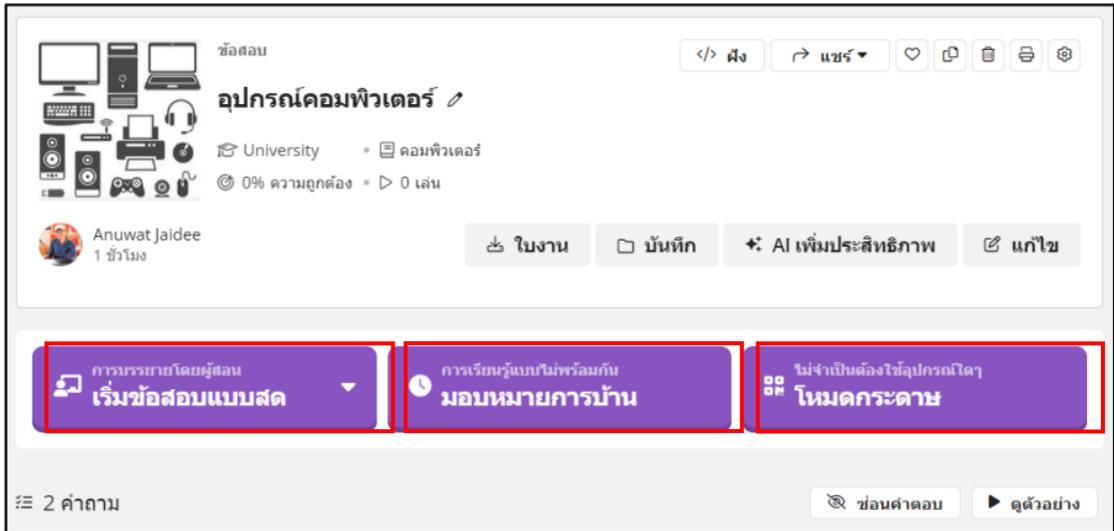
5.22 เมื่อสร้างแบบทดสอบเสร็จแล้วจะมีตัวเลือกการบันทึกให้ 2 แบบ ได้แก่ 1 บันทึกแบบร่าง และ 2 บันทึกแบบเผยแพร่สาธารณะ

5.23 เมื่อทำการสร้างข้อสอบครบแล้วก็สามารถบันทึกแบบทดสอบโดยการกดปุ่มสาธารณะ (Publish) เพื่อทำการเผยแพร่แบบทดสอบ (เมื่อทำการเผยแพร่แบบทดสอบแล้วเมื่อค้นหาผ่าน Google ข้อสอบของผู้ใช้งานที่สร้างไว้ก็จะขึ้นในรายการอันดับต้น ๆ เมื่อเราต้องการใช้แบบทดสอบนั้น ๆ ด้วย)

5.24 เสร็จสิ้นการสร้างแบบทดสอบแบบปรนัย

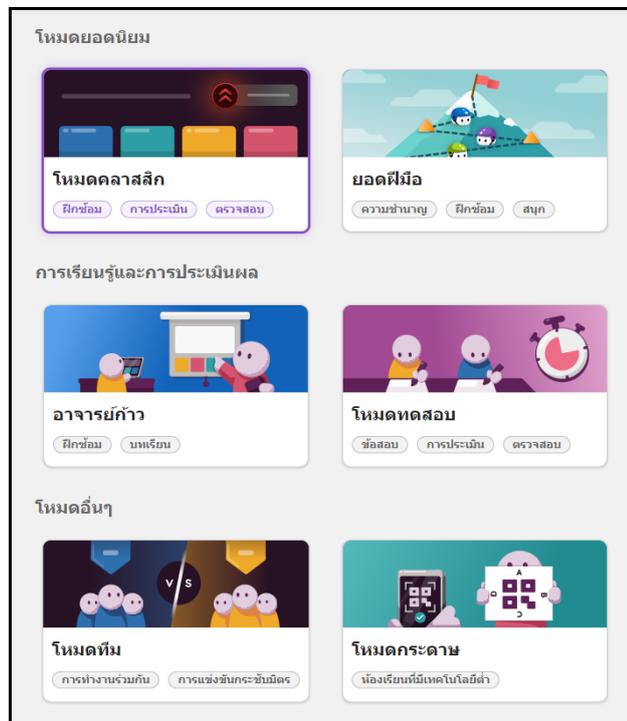


**Next Page** >>



ภาพที่ 19 สร้างแบบทดสอบแบบปรนัยเสร็จสิ้น

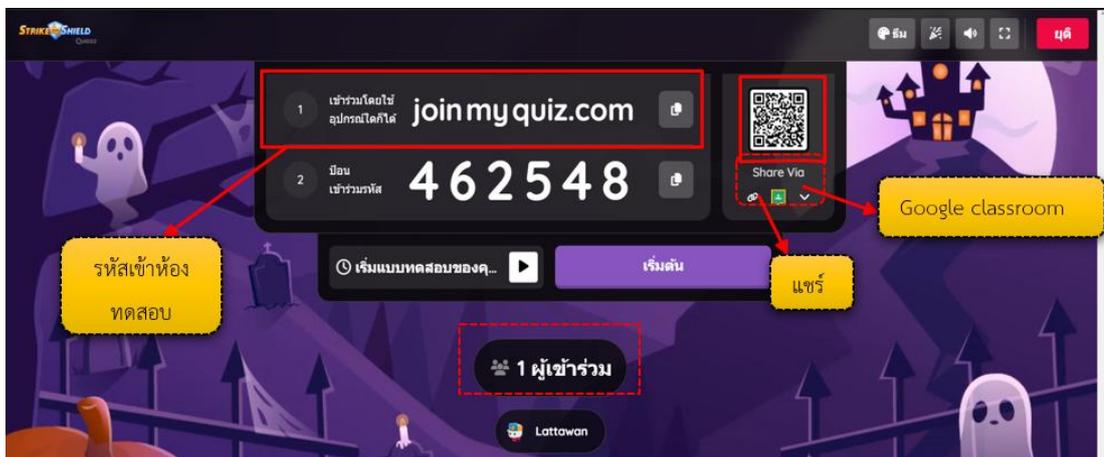
### การเปิดห้องสอบ



ภาพที่ 20 การทำแบบทดสอบแบบสดและการเลือกโหมดแบบทดสอบ

1. แบบทดสอบที่สร้างเสร็จแล้วเราสามารถให้นักเรียนหรือผู้เรียนทำแบบทดสอบได้เลยซึ่งจะมีอยู่ 3 รูปแบบ ซึ่งในหัวข้อถัดไปโดยจะยกตัวอย่างการสอบแบบไลฟ์ (Live) หรือการทำข้อสอบแบบสดการเริ่มข้อสอบแบบสดผู้ที่ทำแบบทดสอบสามารถใช้อุปกรณ์ใดก็ได้ในการทำแบบทดสอบ เช่น คอมพิวเตอร์สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต (แต่ต้องมีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตหรือไวไฟ) เข้ามาทำแบบทดสอบขณะนั้น ซึ่งจะมีการทำแบบทดสอบ 2 โหมด คือ โหมดคลาสสิกและตามผู้สอน

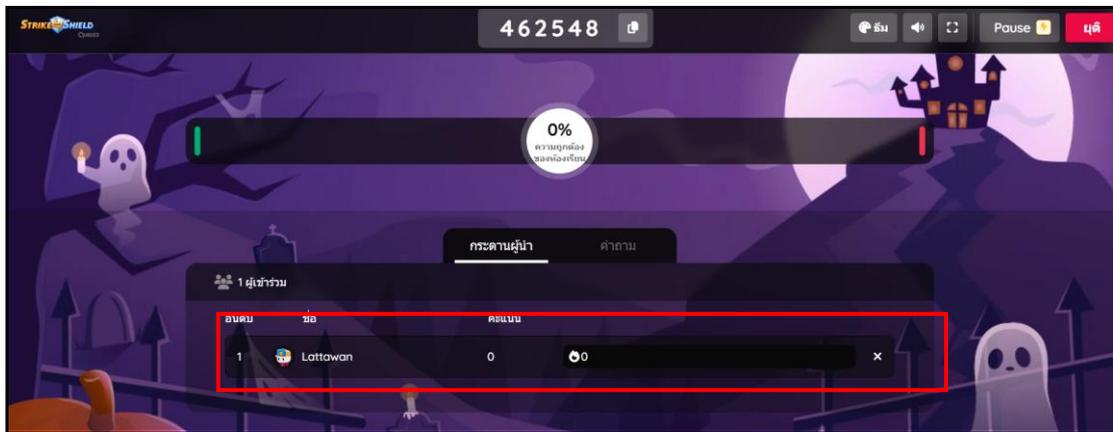
- **คลาสสิก** ผู้เรียนตอบคำถามตามจังหวะของตนเอง หรือตามเวลาที่เรากำหนดให้ในข้อสอบ และเราจะเห็นผลลัพธ์ในการทำข้อสอบบนแดชบอร์ดแบบตลอดเวลา (Real-Time)
- **ตามผู้สอน** คุณจังหวะการเปลี่ยนข้อสอบด้วยผู้สอนเองเพื่อให้นักเรียนหรือผู้ทดสอบทุกคนก้าวผ่านแต่ละคำถามไปด้วยกัน
- **มอบหมายการบ้าน** เป็นการส่งแบบทดสอบให้นักเรียนหรือผู้ทดสอบเข้าทำโดยกำหนดเวลาเช่น ให้ทำภายใน 2 วัน เป็นต้น
- **โหมดกระดาษ** เป็นการพิมพ์ Q - Card แล้วแจกจ่ายให้กับนักเรียนหรือผู้ทดสอบและสามารถสแกนคิวอาร์โค้ด (QR Code) เพื่อตรวจคำตอบได้



ภาพที่ 21 การทำแบบทดสอบลิงค์ (Link) และรหัสเข้าห้องทดสอบสแกนคิวอาร์โค้ด (QR Code) เพื่อเข้าห้องสอบและทำแบบทดสอบ



2. จากภาพด้านบนเราสามารถ กำหนดเวลาในการเริ่มแบบทดสอบ หรือจะกดปุ่มเริ่มต้นเมื่อนักเรียนหรือผู้เรียนได้เข้าห้องสอบเรียบร้อยแล้ว

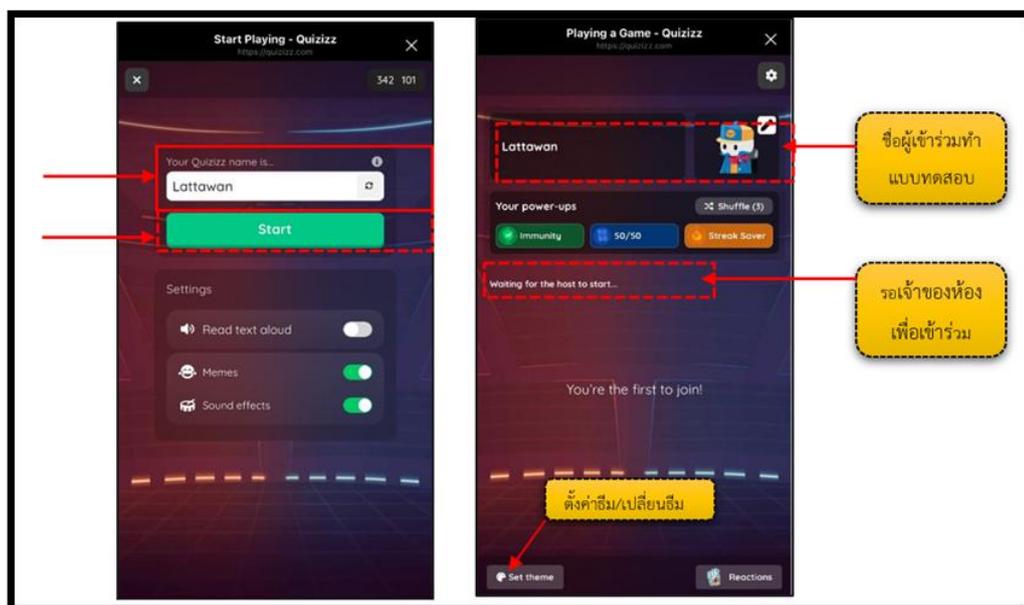


ภาพที่ 22 แสดงอันดับที่ ชื่อผู้เข้าร่วม และคะแนนของการทำแบบทดสอบ

3. มุมมองของผู้เข้าทำแบบทดสอบ

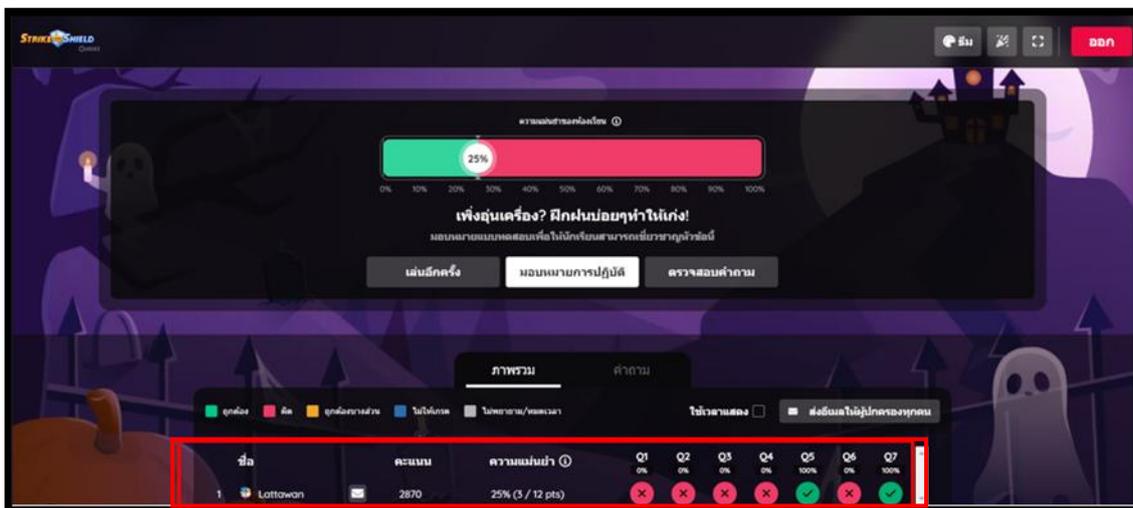
- Android เมื่อผู้เข้าทำแบบทดสอบใส่ชื่อ แล้วกดเข้าร่วมและจะเห็นเพื่อนที่เข้าร่วมทำแบบทดสอบ

- iOS เมื่อใส่ชื่อ แล้วกดเข้าร่วม จะเห็นรายชื่อเพื่อนที่เข้าร่วมทำแบบทดสอบ จากนั้นรอให้เจ้าห้องห้องแบบทดสอบและทำการทดสอบให้กดปุ่มเริ่มต้น (Start) สีเขียว



ภาพที่ 23 กรอกชื่อ/กดปุ่ม Start และภาพที่ 24 รอเข้าห้องและทำการทดสอบ

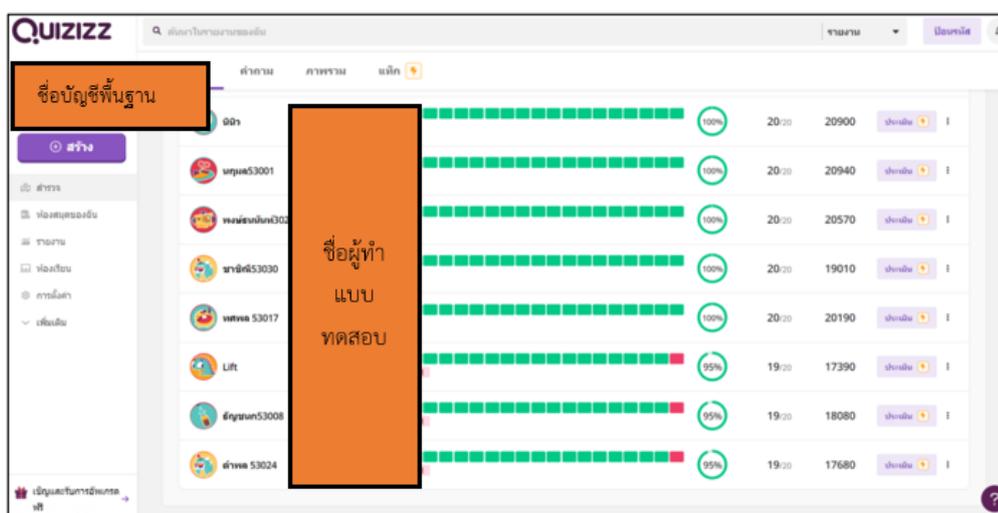
4. หน้าจอของผู้จัดการทดสอบ จะเห็นคะแนนแบบตลอดเวลา (Real-Time) และผลสรุปการทดสอบในครั้งนั้น ๆ ด้วยโดยมีรายละเอียดของหมายเลขห้อง/จำนวนผู้เข้าร่วม/อันดับ/ชื่อ และคะแนน ดังภาพประกอบต่อไปนี้



ภาพที่ 25 สรุปผลการทดสอบ

### การดูรายงานผลการสอบ

เมื่อสอบเสร็จแล้วผู้สอนสามารถดูรายงานผลของผู้เข้าสอบทุกคนและดาวน์โหลดลงเครื่องคอมพิวเตอร์ได้โดย เลือกเมนู My Report แล้วเลือกแถบ Completed และเลือกรายวิชาที่ต้องการดูผลรายงานของการทดสอบ

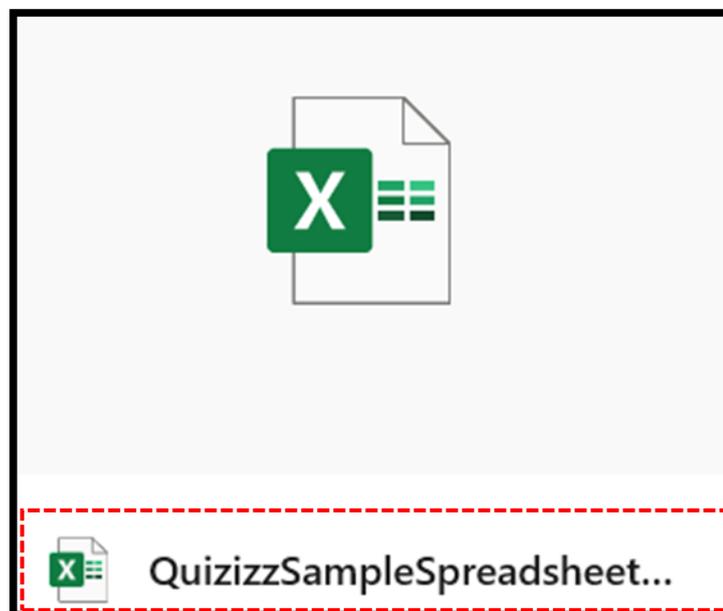


ภาพที่ 26 หน้ารายงานผลการทดสอบ

เมื่ออยู่ในหน้าแสดงผลรายงานผู้สอนสามารถ พิมพ์รายงานการทดสอบ ดาวนโหลดการทดสอบ รวมไปถึงส่งอีเมลล์ให้กับผู้เข้ารับการทดสอบได้ด้วยเมื่อดาวนโหลดไฟล์ผลการทดสอบจะได้ ดังภาพ ข้างล่างนี้



ภาพที่ 27 การลากและวางสเปรดชีตของคุณ



ภาพที่ 28 ดาวนโหลดไฟล์ผลการทดสอบ

ชื่อผู้เข้าทำแบบทดสอบ										
#	สาขา	ประเภทของสาขา	ความแม่นยำของสาขา	เวลาเฉลี่ยของสาขา (วินาที)	ถูกต้อง	ยังไม่ได้คะแนน	รางวัลถูกต้อง	ผิด	ยังไม่ได้คะแนน	ไม่ได้อ่าน
	ช่างยนต์		91%	00:15	10	0	0	1	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:12	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:13	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:11	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		91%	00:10	10	0	0	1	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:12	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:09	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:10	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		91%	00:12	10	0	0	1	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:08	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:08	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:09	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:13	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:14	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:08	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:07	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:10	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:04	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:04	11	0	0	0	0	0
	ช่างยนต์		100%	00:08	11	0	0	0	0	0
			99%	02:58	217	0	0	3	0	0

คำถามในแบบทดสอบ

QUIZZZ

ดูข้อมูลผู้เล่น    ดูข้อมูลเวลา    ดูข้อมูลสรุป

ภาพที่ 29 ภาพรวมการทำแบบทดสอบในไฟล์คะแนน

ชื่อ	ค่า
เกมเริ่มต้นเมื่อ	Sun 29 Oct 2023,02:53 PM
ประเภทของเกม	แบบทดสอบของทีม
ผู้เข้าร่วม	11
ความพยายามทั้งหมด	11
ความแม่นยำของห้องเรียน	99%
เกมจบลงเมื่อ	Sun 29 Oct 2023,03:00 PM

QUIZZZ

ภาพที่ 30 ข้อมูลสรุปของแบบทดสอบ



## สรุปการใช้งานและข้อดีของ Quizizz

Quizizz เป็นเครื่องมือดิจิทัลที่ช่วยเสริมการจัดการเรียนการสอน โดยผสมผสานการทำแบบทดสอบกับความสนุกสนานในลักษณะเกม (Game-based Learning) สามารถใช้ได้ทั้งก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียนเพื่อวัดผลและประเมินความเข้าใจของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

### จุดเด่นและคุณสมบัติ

- รองรับผู้ใช้งานได้มาก (สูงสุดถึง 500 คน)
- แสดงผลคะแนนและลำดับทันที ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- ใช้งานได้หลายแพลตฟอร์ม เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต
- ผู้เรียนทำแบบทดสอบแล้วทราบผลทันที พร้อม Feedback
- ครูได้รับ รายงานผล (Report) ที่สามารถดาวน์โหลดเป็นไฟล์ Excel เพื่อนำไปวิเคราะห์ผลและปรับปรุงการสอนได้
- สามารถแทรกรูปภาพ วิดีโอ หรือเสียงเพื่อเพิ่มความน่าสนใจในข้อสอบ
- เชื่อมต่อกับ Google Classroom ได้สะดวก
- ใช้งานฟรีในแพ็คเกจเริ่มต้น

### ประโยชน์ต่อครู

- ช่วยประหยัดเวลาในการสร้างแบบทดสอบและตรวจผล
- สร้างข้อสอบได้หลากหลายรูปแบบ และปรับใช้ชุดข้อสอบของผู้อื่นได้
- สามารถใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ การแข่งขัน หรือประเมินผลได้
- ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับผลการเรียน เช่น ข้อที่นักเรียนตอบผิดบ่อย

### ประโยชน์ต่อผู้เรียน

- ได้เรียนรู้แบบ Active Learning ที่เน้นการมีส่วนร่วม
- สนุกสนานเหมือนเล่นเกม มีแรงจูงใจจากระบบคะแนนและลำดับ
- รู้ผลการทำแบบทดสอบทันที สามารถประเมินและทบทวนตนเองได้
- เสริมทักษะการเรียนรู้แบบออนไลน์และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล





# Chatgpt

## ทักษะการใช้ ChatGPT

ChatGPT เป็น AI แชทบอทอัจฉริยะที่สามารถโต้ตอบและสร้างสรรค์ข้อความได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้เทคโนโลยี Generative Pre-trained Transformer ของ OpenAI จุดเด่นคือการทำงานเหมือนมนุษย์ ความเร็ว และการสร้างเนื้อหาใหม่ แต่ก็มีข้อจำกัดด้านความถูกต้องและความเป็นปัจจุบัน การพัฒนาทักษะการใช้งาน โดยเฉพาะการเขียน Prompt จึงเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อประเมินผลการเรียนรู้และเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน

## สาระสำคัญเกี่ยวกับ ChatGPT และทักษะการใช้งาน

### 1. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ ChatGPT

- ChatGPT ย่อมาจาก *Chat Generative Pre-trained Transformer*
- เป็น Generative AI ประเภท *Text-to-Text* พัฒนาโดยบริษัท OpenAI
- ออกแบบมาเพื่อทำความเข้าใจภาษาและสร้างข้อความใหม่ ตอบสนองได้คล้ายมนุษย์

### 2. คุณสมบัติการใช้งาน

- สามารถ โต้ตอบ สนทนา ได้อย่างเป็นธรรมชาติ
- ช่วย เขียน สรุป แปล วิเคราะห์ และสร้างสรรค์เนื้อหาใหม่
- ประหยัดเวลาในการทำงานและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้

### 3. เวอร์ชันและเทคโนโลยีของระบบ

- พัฒนามาอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ GPT-3, GPT-3.5 จนถึง GPT-4 และ GPT-4o
- ใช้เทคโนโลยี Transformer และ Pre-training ทำให้เข้าใจความสัมพันธ์ของข้อมูล
- และภาษาได้ลึกซึ้งรุ่นใหม่ๆ มีความเร็วและความแม่นยำสูงขึ้น รวมถึงรองรับการประมวลผลหลายรูปแบบ (multimodal)

### 4. ความสามารถและข้อจำกัดความสามารถ

- สร้างสรรค์ข้อความและบทสนทนา
- วิเคราะห์ข้อมูลและช่วยแก้ปัญหา
- ใช้เป็นเครื่องมือการสอนและการวิจัย

### ข้อจำกัด

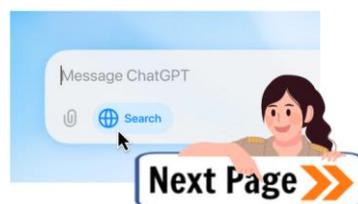
- อาจให้ข้อมูลไม่ตรงกับความจริง (AI hallucination)
- มีข้อจำกัดด้านความเป็นปัจจุบันของข้อมูล

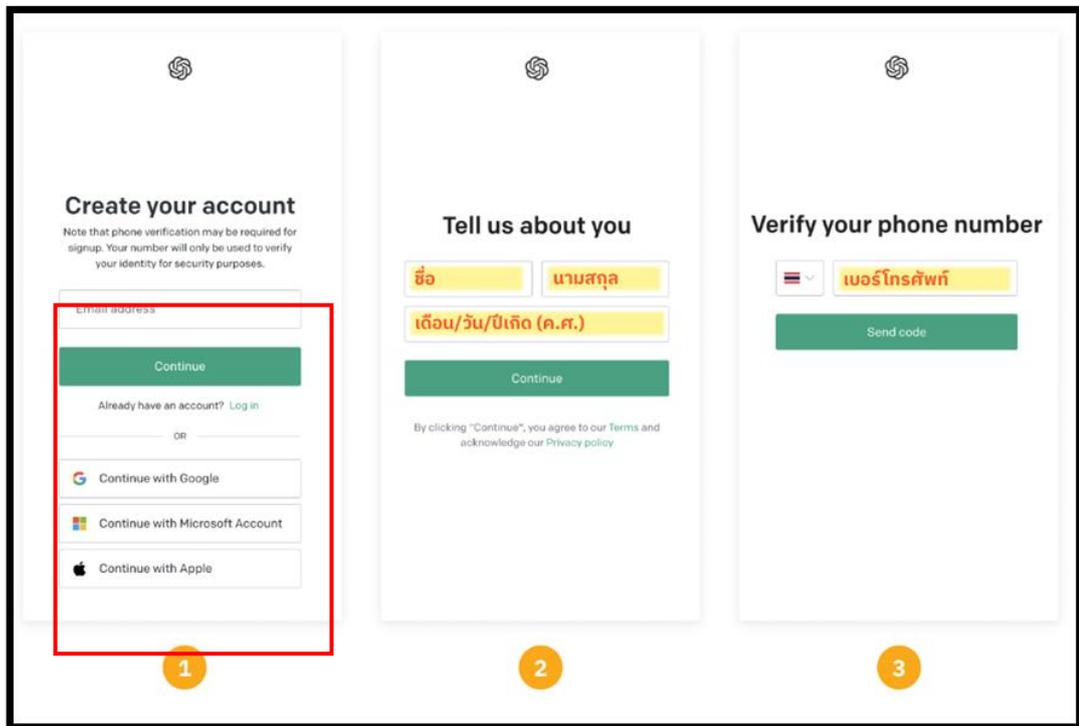
- การตอบขึ้นอยู่กับคุณภาพของ *Prompt* ที่ผู้ใช้ป้อน
5. การใช้งานผ่านช่องทางต่าง ๆ
- เว็บไซต์: chat.openai.com
  - แอปพลิเคชันมือถือ (iOS, Android)
  - API สำหรับนักพัฒนาเพื่อนำไปเชื่อมต่อกับระบบอื่น ๆ
  - แอปพลิเคชันเชิงธุรกิจ/การศึกษา ที่ฝัง ChatGPT เป็นผู้ช่วย
6. การสนทนาและการประเมินผลการเรียนรู้
- ใช้ ChatGPT เป็น ผู้ช่วยในการสอบถามและฝึกทักษะ
  - ประเมินผลการเรียนรู้ได้ทั้ง formative และ summative assessment เช่น สร้างแบบทดสอบ สรุปผลการเรียน หรือให้ข้อเสนอแนะ
  - ใช้เป็นเครื่องมือวัด ประสิทธิภาพ เช่น ความถูกต้องของคำตอบ ความรวดเร็ว และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

### ขั้นตอนการใช้งาน ChatGPT

#### ขั้นตอนที่ 1: การสมัครใช้งาน ChatGPT

4. เข้าเว็บไซต์ [OpenAI](https://openai.com) เพื่อสมัครสมาชิก โดยสามารถใช้บัญชี Gmail, Microsoft หรือ Apple account ได้
5. กรอกข้อมูลส่วนตัว ได้แก่ ชื่อ-นามสกุล และวันเกิด
6. กรอกเบอร์โทรศัพท์ → รับรหัสยืนยันทาง SMS → ยืนยันตัวตน → เริ่มใช้งานได้ทันที



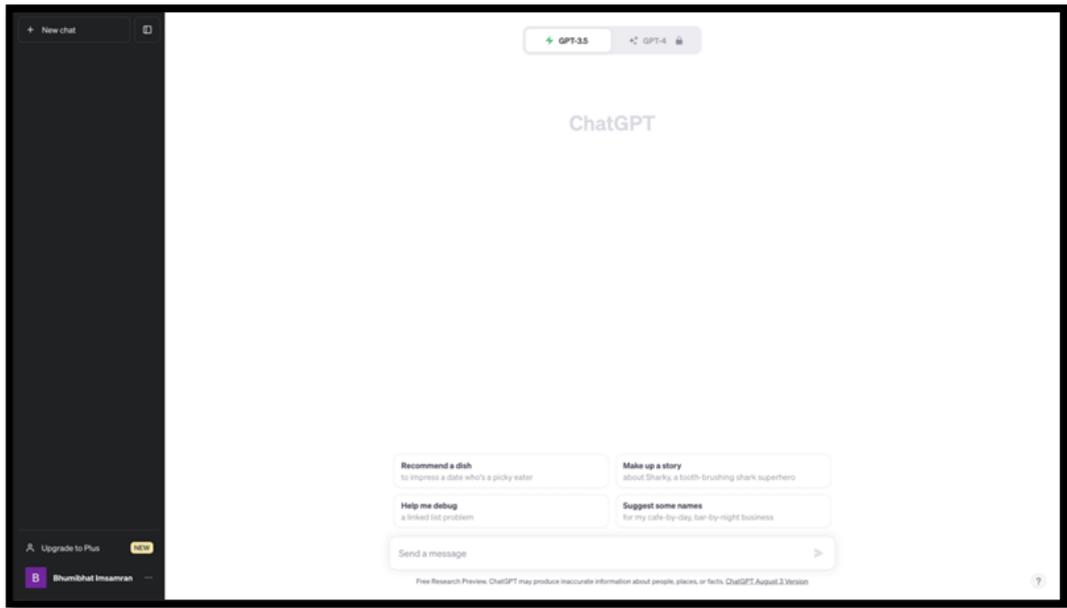


ภาพที่ 1 วิธีการสมัครใช้งาน ChatGPT

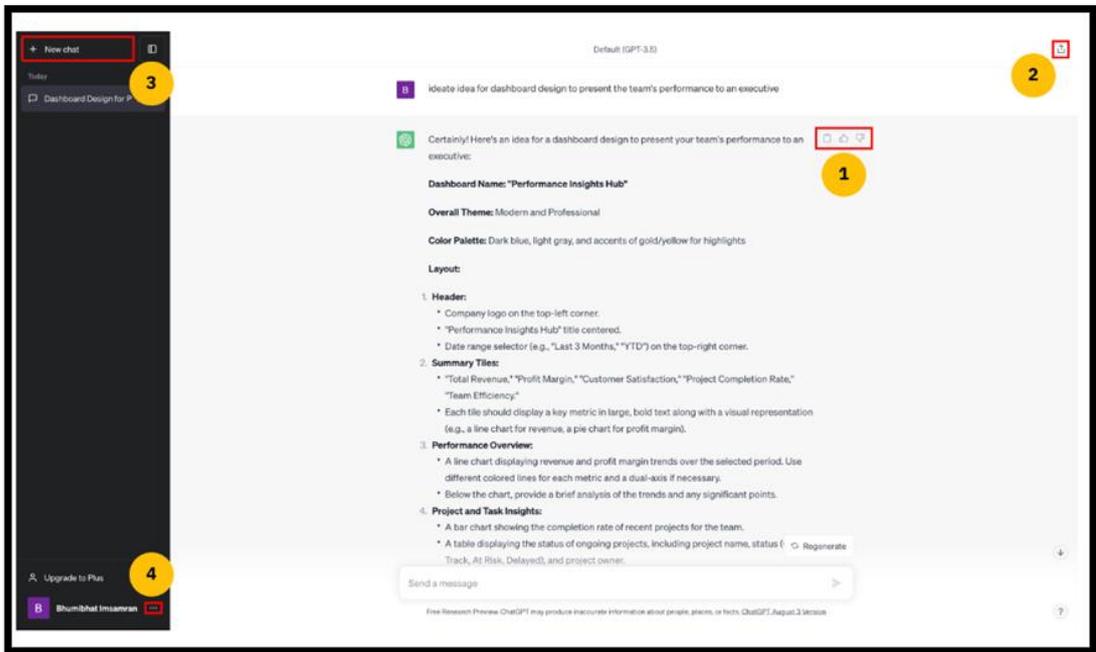
## ขั้นตอนที่ 2: การเข้าใช้งาน ChatGPT บนเว็บเบราว์เซอร์

4. เข้าสู่ระบบที่ <https://chat.openai.com/>
5. พิมพ์คำถามหรือข้อความที่ต้องการในช่องแชทด้านล่าง
6. จัดการการใช้งานได้หลายรูปแบบ เช่น
  - กด **Like/Dislike** เพื่อตอบกลับคุณภาพคำตอบ
  - กด **Share** เพื่อแชร์ผลลัพธ์
  - สร้างการสนทนาใหม่ด้วย **+ New Chat**
  - ตั้งค่าผ่านเมนู **Custom Instructions / Settings / Log out**

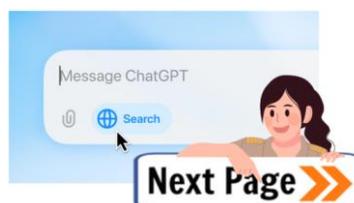
หลังจากสมัครสมาชิกเรียบร้อยแล้ว สามารถเข้าใช้งานได้ทันที โดยการเข้าใช้งาน ให้เข้าไปที่ เข้าไปที่ <https://chat.openai.com/> จากนั้นสามารถพิมพ์คำถาม หรือพูดคุยได้ที่ช่องแชทด้านล่าง ดังรูป



ภาพที่ 2 การเข้าใช้งาน ChatGPT



ภาพที่ 3 การเข้าใช้งาน ChatGPT



**Custom instructions** ⓘ

What would you like ChatGPT to know about you to provide better responses?

0/1500

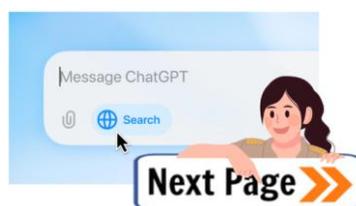
How would you like ChatGPT to respond?

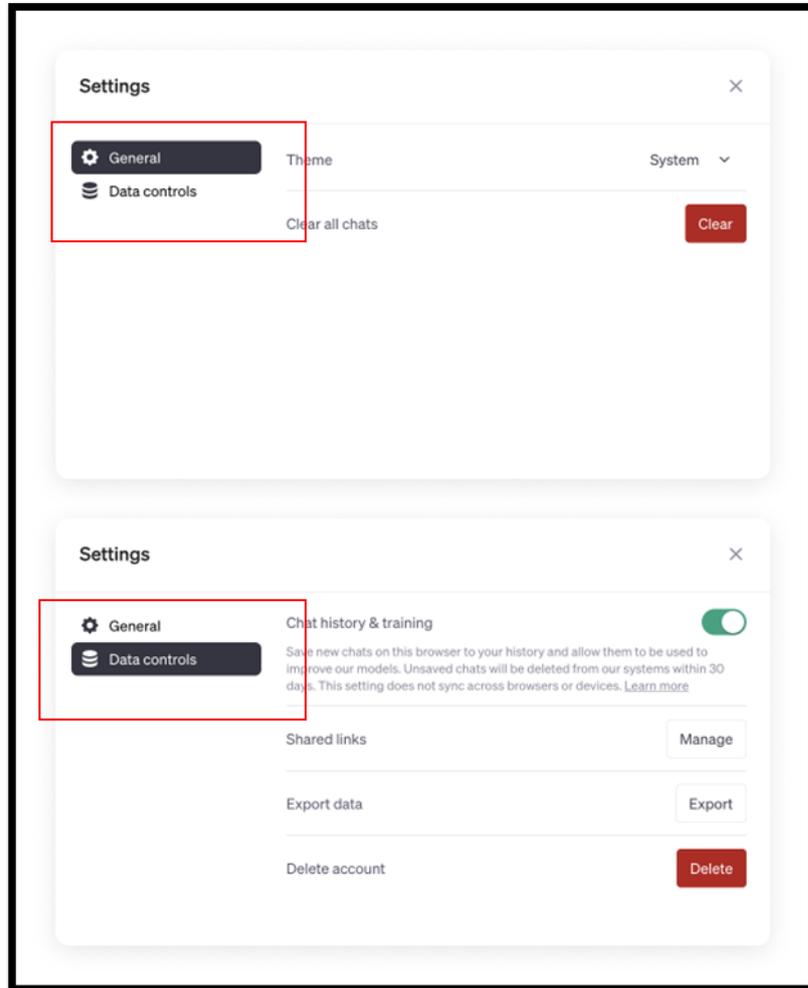
0/1500

Enable for new chats

Cancel Save

ภาพที่ 4 คำแนะนำที่กำหนดเอง (Custom Instructions)





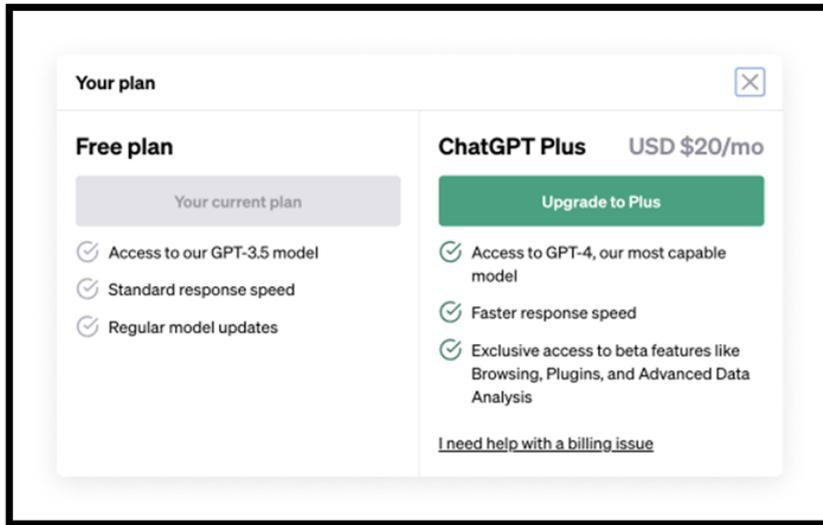
ภาพที่ 5 เมนูการตั้งค่า (Settings)

### ขั้นตอนที่ 3: การใช้งานบนโทรศัพท์มือถือ

#### 2. ดาวน์โหลดแอป ChatGPT ได้จาก

- [App Store \(iOS\)](#)
- [Google Play \(Android\)](#)
- เลือกเวอร์ชันที่ต้องการใช้งาน
- GPT-3.5 (ฟรี): ใช้งานได้ทันที
- GPT-4 (เสียค่าใช้จ่าย \$20/เดือน): ฉลาดกว่า รองรับปลั๊กอิน เช่น การสร้างกราฟ

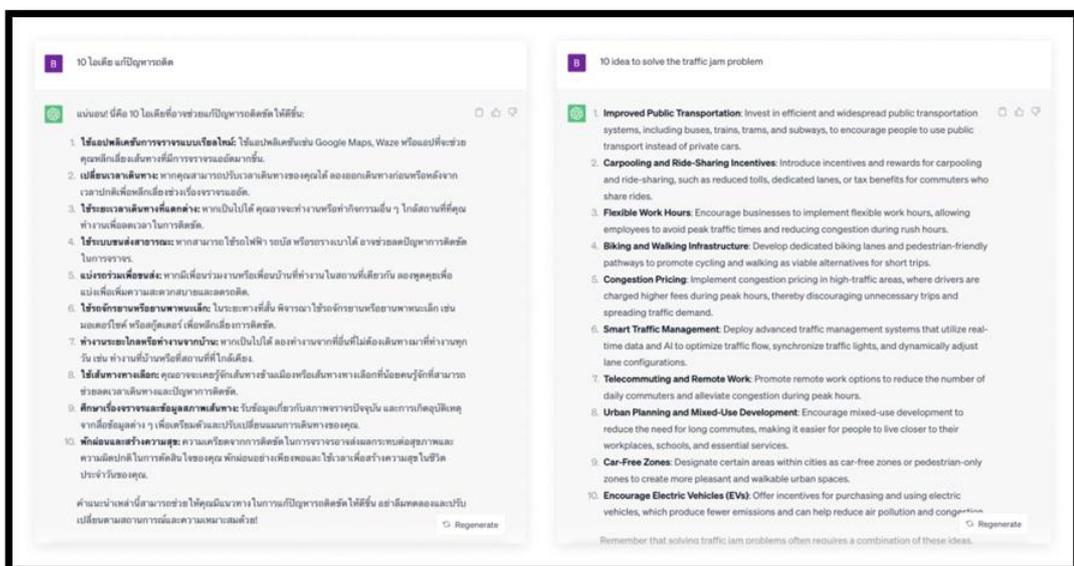
ดึงข้อมูลจากเว็บ หรือสร้างภาพ



ภาพที่ 6 รูปแบบ ChatGPT แบบฟรีกับเสียเงิน (GPT-3.5 และ GPT-4)

#### ขั้นตอนที่ 4: การใช้ภาษาใน ChatGPT

- สามารถพิมพ์ได้ทั้ง ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- ภาษาอังกฤษให้ผลลัพธ์ที่แม่นยำและเป็นธรรมชาติมากกว่า เนื่องจากมีฐานข้อมูลขนาดใหญ่
- ภาษาไทยใช้งานได้ดีแต่มีข้อจำกัด เช่น คำตอบสั้นบ้างหรือไม่สมบูรณ์เท่าภาษาอังกฤษ



ภาพที่ 7 การใช้ของ ChatGPT (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ)

### ขั้นตอนที่ 5: การสนทนาและการโต้ตอบกับ ChatGPT

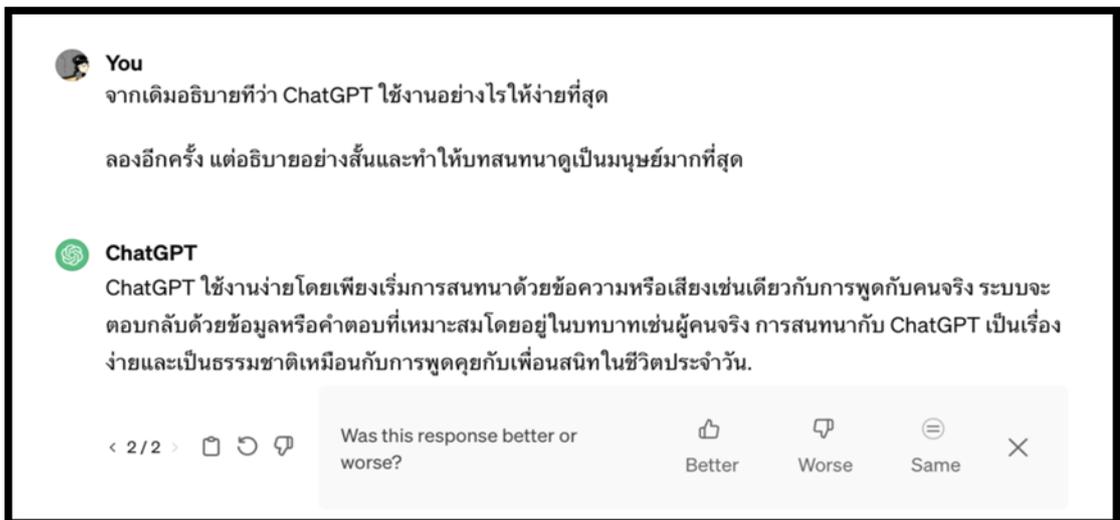
6. การป้อนพรอมต์ใหม่ (Prompting) ระบบสามารถจดจำบทสนทนาเดิมและใช้เป็นบริบทในการตอบกลับ

7. การสร้างคำตอบใหม่ (Regenerate) หากไม่พอใจกับคำตอบ สามารถกดให้ระบบตอบใหม่ได้

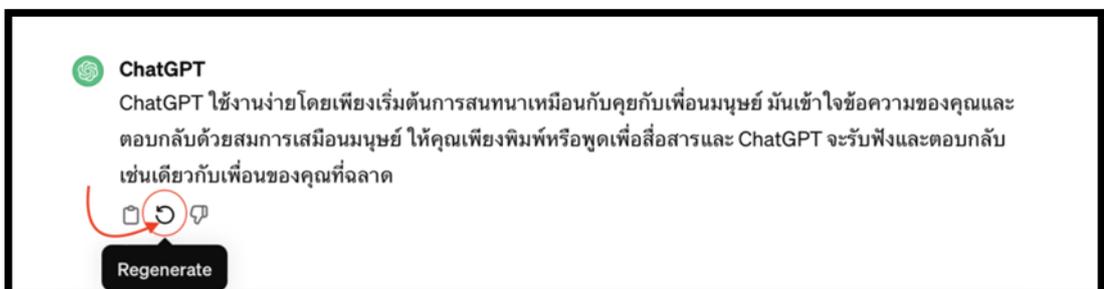
8. คัดลอกคำตอบ คลิกไอคอนคลิปบอร์ดเพื่อคัดลอก

9. แชร์คำตอบ ใช้ไอคอนแชร์เพื่อสร้างลิงก์ URL ส่วนตัว

10.การกด Like/Dislike ประเมินคำตอบ เพื่อช่วยพัฒนาระบบ



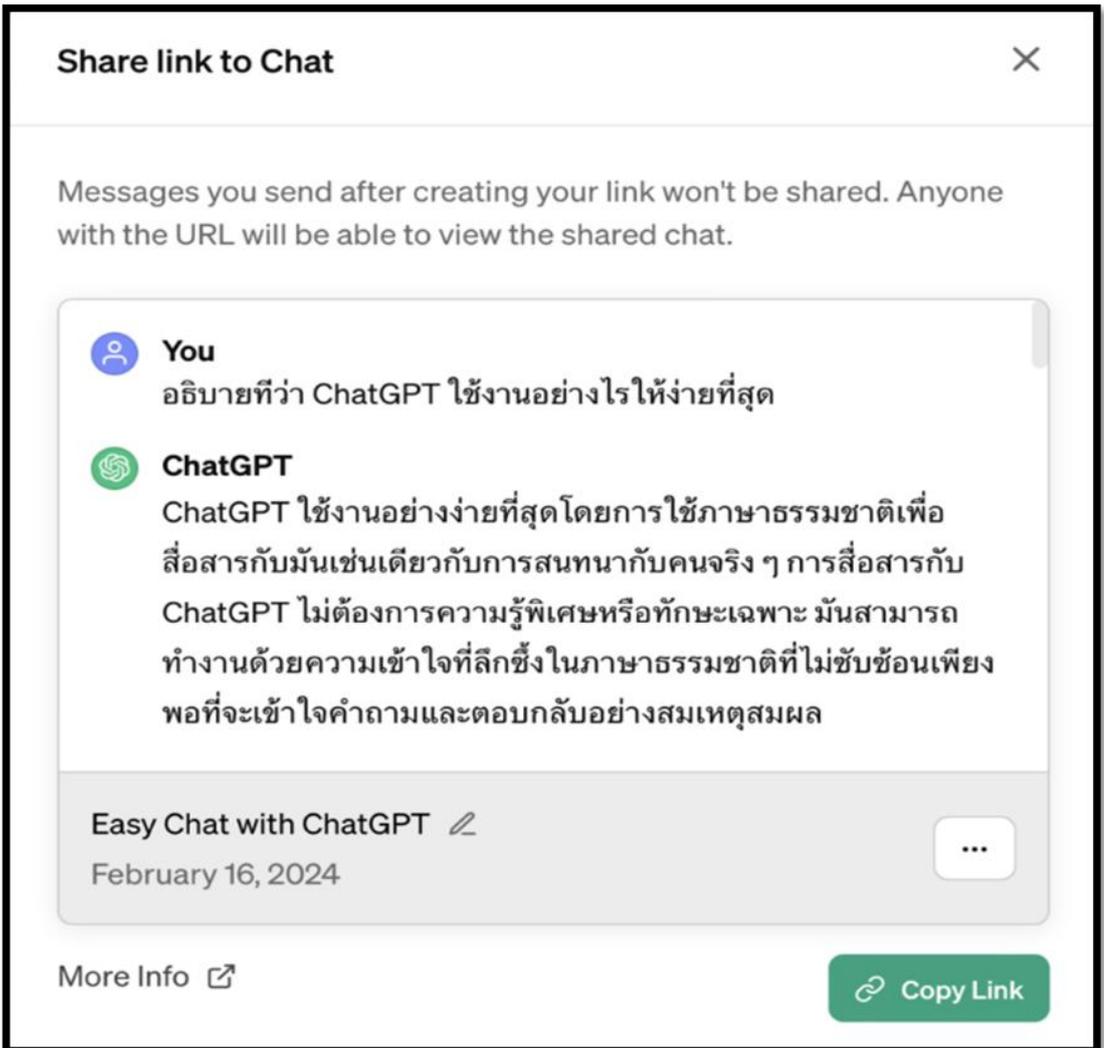
ภาพที่ 8 การป้อนพรอมต์ใหม่ของ ChatGPT



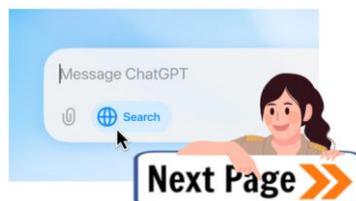
ภาพที่ 9 สร้างคำตอบใหม่ของ ChatGPT



ภาพที่ 10 คัดลอกคำตอบ ของ ChatGPT

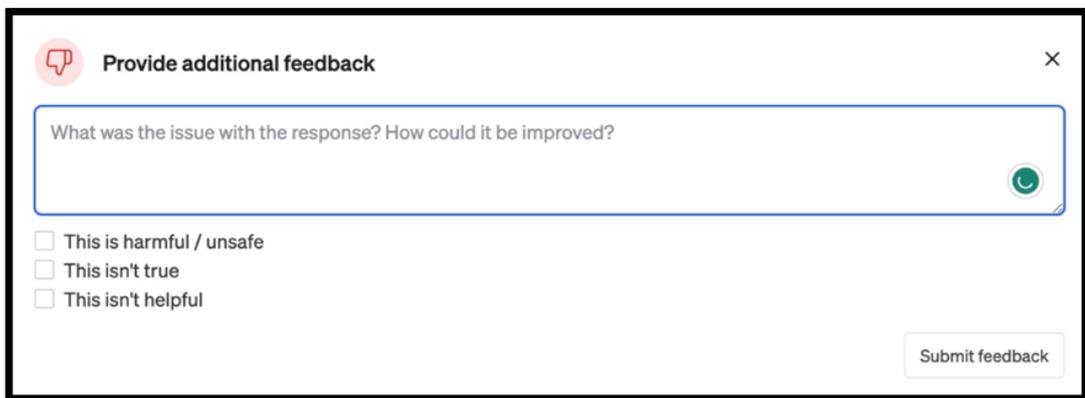


ภาพที่ 10 แชร์ของ ChatGPT





ภาพที่ 10 กดไลค์คำตอบของ ChatGPT



ภาพที่ 11 การกดดิสไลค์คำตอบของ ChatGPT

## ขั้นตอนที่ 6 การใช้ฟีเจอร์เพิ่มเติม

### 6.1 การสนทนาด้วยเสียง (Voice Conversations)

- ใช้งานได้บน iOS และ Android เท่านั้น
- เปิดใช้งานผ่าน Settings → New Features → Voice Conversations
- เลือกโทนเสียง 1 ใน 5 แบบ แล้วเริ่มสนทนาด้วยเสียง

### 6.2 การป้อนรูปภาพเพื่อประมวลผล

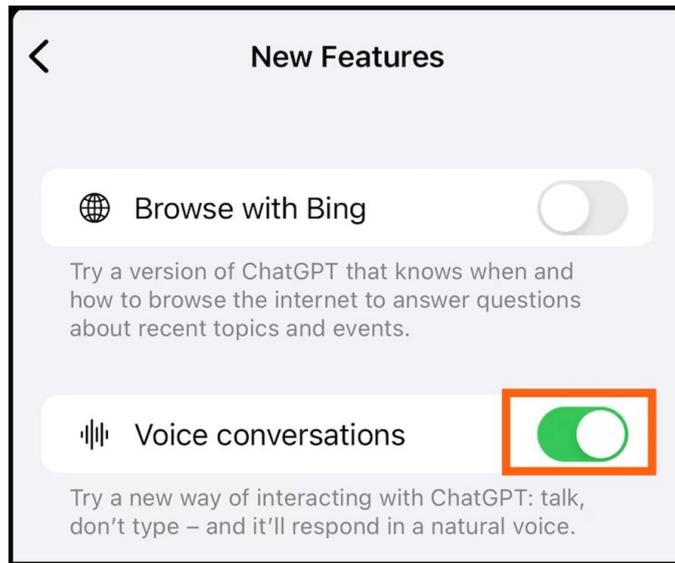
- คลิกไอคอน แนบไฟล์รูปภาพ
- เลือกรูปภาพและป้อนพรอมต์เพิ่มเติม
- ChatGPT จะวิเคราะห์รูปและตอบกลับ

### 6.3 การสร้างรูปภาพ (DALL·E 3)

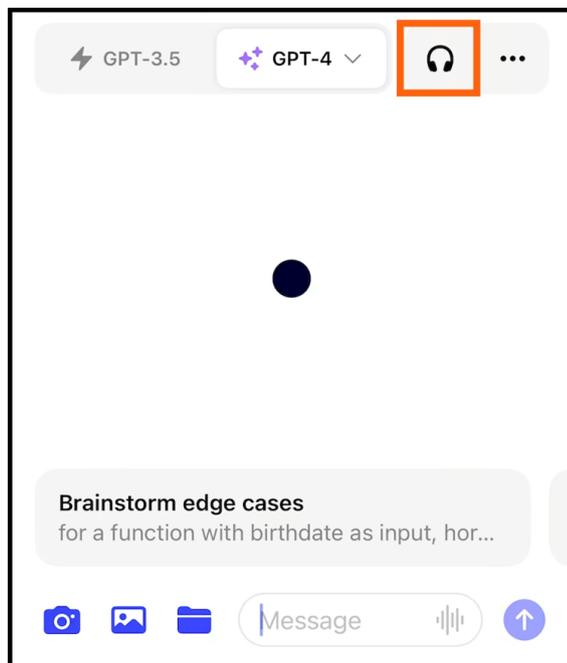
- ใช้ได้ใน GPT-4 Plus / Enterprise
- เลือก GPT-4 → DALL·E 3
- ป้อนพรอมต์ข้อความ → ระบบสร้างภาพตามคำสั่ง

#### 6.4 การจัดการประวัติการใช้งาน (History Management)

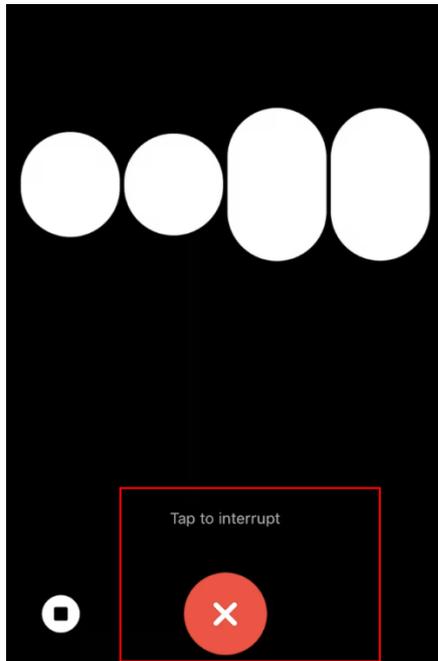
- ไปที่ Settings → Data Control
- เลือก Clear conversations เพื่อลบประวัติ
- กดยืนยัน (Confirm deletion)



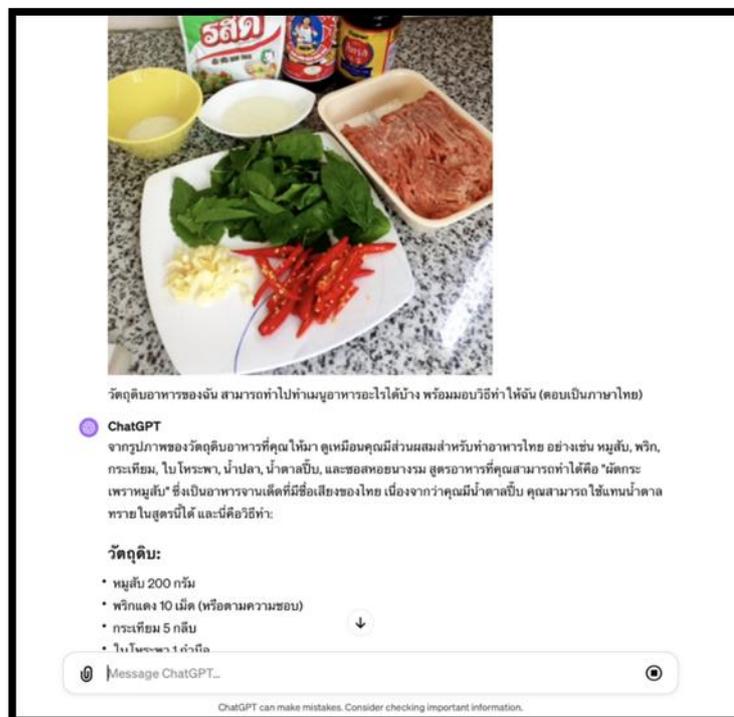
ภาพที่ 12 วิธีทำให้ ChatGPT รับเสียงเพื่อประมวลผล



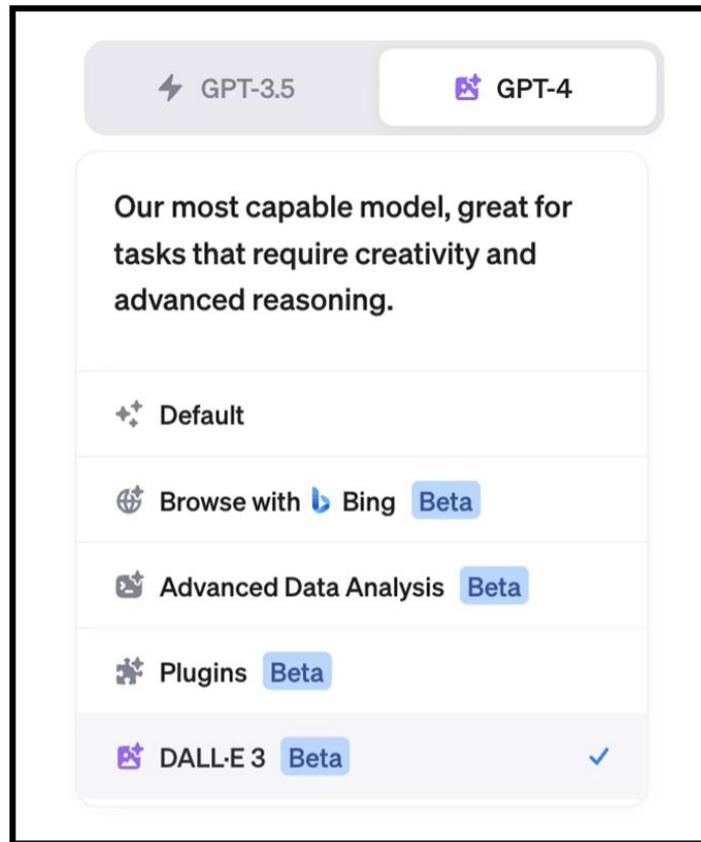
ภาพที่ 13 ตะโอะคอนรูปหูฟังบนหน้าจอหลัก



ภาพที่ 14 การเริ่มพูดพร้อมต์คำถามของผู้ใช้งาน



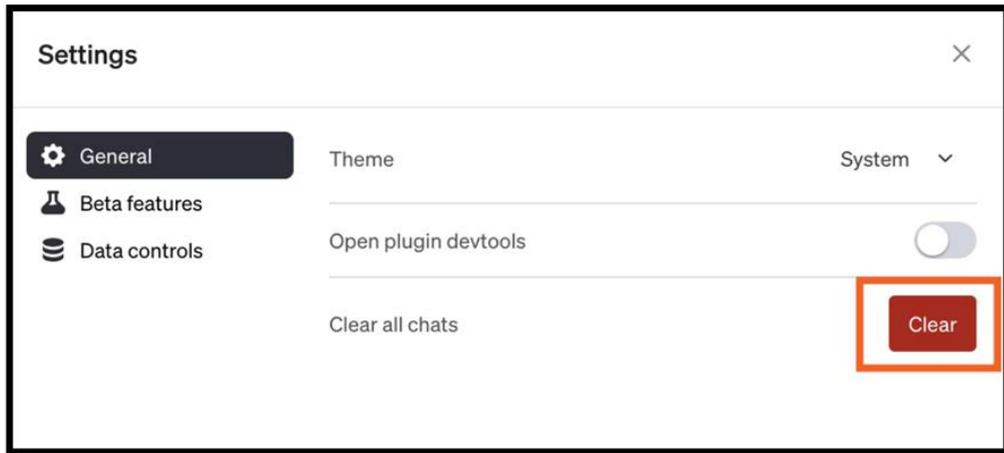
ภาพที่ 15 วิธีทำให้ ChatGPT รับรูปภาพเพื่อประมวลผล



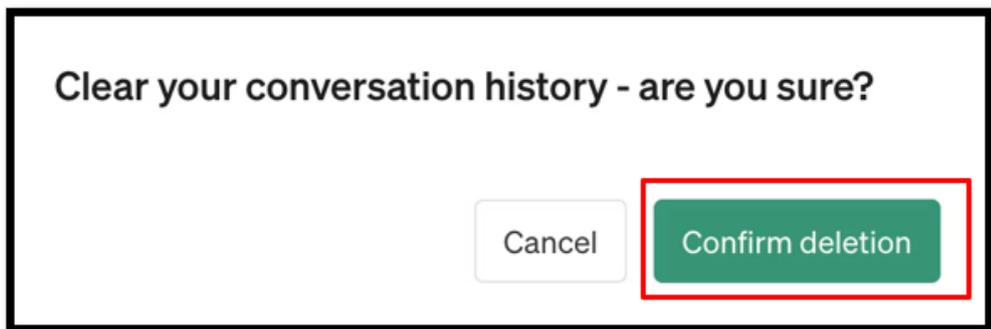
ภาพที่ 16 การเลือก GPT-4 บนหน้าแรก ChatGPT โดย DALL E 3



ภาพที่ 17 การป้อนข้อความพร้อมตีในสร้างรูปภาพ



ภาพที่ 18 คลิกการตั้งค่าและเบต้าในการลบการสนทนาที่ในการเข้าใช้งาน ChatGPT



ภาพที่ 19 การล้างแชททั้งหมดในการเข้าใช้งาน ChatGPT



## ขั้นตอนที่ 7: การใช้ประโยชน์จาก ChatGPT

8. การแปลงข้อความ (Text Transformation)
9. การสกัดข้อมูล (Information Extraction)
10. การจำแนกข้อความ (Classification)
11. การสรุปข้อความ (Summarization)
12. การสร้างข้อความใหม่ (Text Generation)
13. การถาม-ตอบ (Q&A)
14. การช่วยคิดไอเดีย (Idea Generation)

ขั้นตอน	รายละเอียดแบบย่อ	หมายเหตุ/ตัวอย่าง
1. สมัครใช้งาน	สมัครที่ <a href="https://chat.openai.com">chat.openai.com</a> โดยใช้ Gmail / Microsoft / Apple ID → กรอกชื่อ วันเกิด เบอร์โทร และยืนยัน OTP	สมัครฟรี เริ่มต้นใช้งานได้ทันที
2. เข้าใช้งาน	เข้าเว็บหรือแอป → พิมพ์คำถาม/คำสั่งในช่องแชท → ส่งข้อความ	ควรเริ่ม New Chat เมื่อเปลี่ยนหัวข้อ
3. ใช้งานผ่านอุปกรณ์	- คอมพิวเตอร์: เว็บเบราว์เซอร์ - มือถือ: ดาวน์โหลดแอป (iOS / Android)	GPT-3.5 ใช้ฟรี, GPT-4 มีค่าบริการรายเดือน
4. ปรับแต่งการตอบ	ใช้ Custom Instructions เพื่อให้ ChatGPT รู้จักผู้ใช้และปรับโทนการตอบ	เช่น บอกว่าเป็นครู → ได้คำตอบเหมาะกับการสอน
5. ตั้งค่า (Settings)	- General: เลือกโหมดแสง/ลบแชท - Data Control: เปิด/ปิดการเก็บประวัติ	ปิด Chat History หากข้อมูลเป็นความลับ
6. วิธีโต้ตอบ	- พิมพ์พร้อมตีพิมพ์ - Regenerate (สร้างคำตอบใหม่) - Copy / Share คำตอบ - Like / Dislike เพื่อให้ Feedback	เหมาะกับการหาคำตอบหลายมุมมอง
7. ใช้ฟีเจอร์เสียง	เปิด Voice Conversations บนมือถือ → ตะโกนคอนหูฟัง → พูดคำถาม	เลือกโทนเสียงได้ 5 แบบ
8. ใช้ฟีเจอร์ภาพ	- อัปโหลดภาพเพื่อวิเคราะห์ - ใช้ GPT-4 + DALL-E 3 สร้างภาพจากข้อความ	จำกัดสำหรับ Plus/Enterprise
9. จัดการประวัติ	เข้า Settings → ลบ Chat History หรือ ลบแชททั้งหมด	ไม่สามารถกู้คืนได้
10. การประยุกต์ใช้	- สรุป/แปลข้อความ - เขียนเนื้อหา - คิดไอเดีย - วิเคราะห์ข้อมูล - ประเมินการเรียนรู้	เหมาะกับการสอน งานวิจัย และการทำงานทั่วไป





## ทักษะการใช้ Kahoot

### 1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 9) อธิบายความหมายและประโยชน์ของ Kahoot ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างถูกต้อง
- 10) อธิบายคุณสมบัติและความสามารถของระบบ Kahoot ได้อย่างเหมาะสมกับการใช้งานด้านการสอน
  - 11) สมัครใช้งานและเข้าสู่ระบบ Kahoot ได้อย่างถูกต้อง
  - 12) ระบุและอธิบายขั้นตอนการสร้าง Kahoot ได้ครบถ้วนตั้งแต่เริ่มต้นจนสิ้นสุด
  - 13) สร้างชุดคำถามใน Kahoot ได้หลากหลายรูปแบบ เช่น Quiz, True/False, Poll, Survey เป็นต้น
  - 14) ใช้งานเมนู Survey เพื่อเก็บข้อมูลความคิดเห็นของผู้เรียนหรือผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
  - 15) ดำเนินการเล่นเกม Kahoot ในชั้นเรียนหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ได้อย่างถูกต้องและสร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วม
  - 16) ดาวน์โหลดและวิเคราะห์ผลลัพธ์จาก Kahoot เพื่อนำไปใช้ในการประเมินผลการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม

### 2. คุณสมบัติการใช้งานของ Kahoot

#### 8) ใช้งานง่ายและเข้าถึงได้ทุกที่

- รองรับการใช้งานผ่านคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน และแท็บเล็ต
- ผู้เรียนสามารถเข้าร่วมได้เพียงใช้รหัสเกม (Game PIN) โดยไม่ต้องสมัครสมาชิก

#### 9) รองรับการสร้างคำถามหลายรูปแบบ

- แบบเลือกตอบ (Quiz), ถูก-ผิด (True/False), แบบสำรวจ (Survey), และแบบโพล (Poll)
- สามารถเพิ่มรูปภาพ วิดีโอ หรือเสียงเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ

#### 10) มีระบบให้คะแนนและจัดอันดับอัตโนมัติ

- ระบบจะให้คะแนนตามความถูกต้องและความเร็วในการตอบ

– ช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และการแข่งขันอย่างเป็นมิตร

### 11) ขั้นตอนการสร้าง Kahoot ที่ชัดเจน

– เริ่มจากการสมัครใช้งาน → สร้างเกม → เพิ่มคำถาม → กำหนดเวลาและคะแนน → บันทึกและเผยแพร่

### 12) เมนู Survey และ Poll

– ใช้เก็บข้อมูลความคิดเห็นหรือประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนได้  
– เหมาะสำหรับกิจกรรมสะท้อนผลหลังเรียนหรือประชุม

### 13) ระบบรายงานผลลัพธ์ (Report System)

– สามารถดาวน์โหลดผลลัพธ์เป็นไฟล์ Excel หรือ PDF  
– ใช้ในการวิเคราะห์คะแนน รายบุคคล หรือรายชั้นเรียนได้อย่างสะดวก

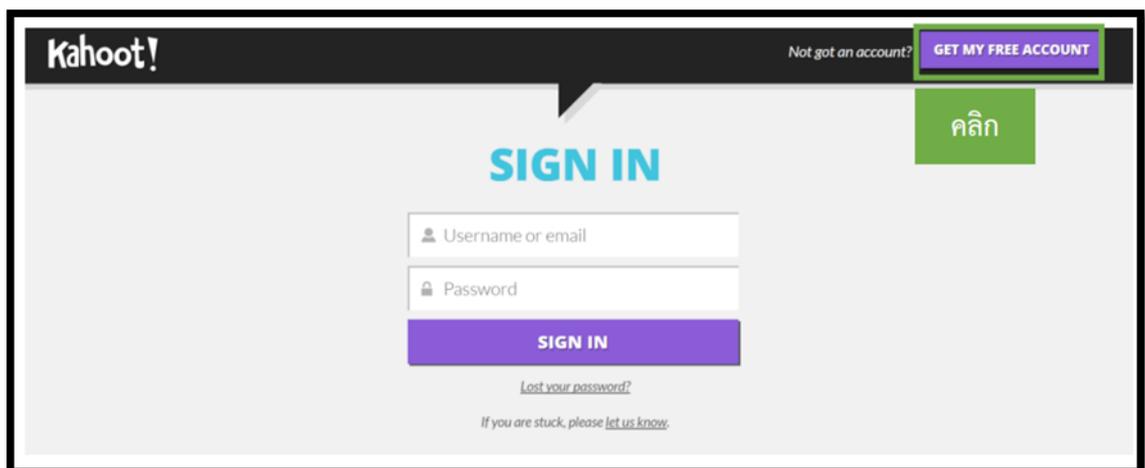
### 14) เหมาะสำหรับการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

– ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม กระตือรือร้น และเกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน

## 3. ขั้นตอนการใช้งาน Kahoot

การสมัครสมาชิกเพื่อลงทะเบียนการใช้งาน การสมัครสมาชิกเพื่อลงทะเบียนการใช้งาน ผู้สอนสามารถดำเนินการได้ดังนี้

1. เข้าสู่เว็บไซต์ <https://create.kahoot.it>
2. ลงทะเบียนเพื่อการใช้งาน โดยการคลิก Get My Free Account



ภาพที่ 1 การสมัครสมาชิกเพื่อลงทะเบียนการใช้งาน

3. เลือกประเภทตามความเหมาะสม ถ้าหากใช้เพื่อการเรียนการสอนสิทธิ์ในที่นี้ควรเลือกเป็น

I'm a teacher

**GET YOUR FREE ACCOUNT**  
**SCHOOLS, UNIVERSITIES OR BUSINESSES**

Choose your account type

Account type

คลิก

Account type

I'm a teacher

I'm a student over 16

I'm a student 16 or under

I'm in business

I want to use it socially

ภาพที่ 2 เลือกประเภทการใช้งาน

4. ดำเนินการกรอกข้อมูลให้ครบ แล้วคลิก Yes > Create Account



## GET YOUR FREE ACCOUNT

**SCHOOLS, UNIVERSITIES OR BUSINESSES**

Choose your account type

I'm a teacher

Add your school or university  1

---

Pick a username  2

Add your email address  3

Confirm your email address  4

Create a password  5

Have you played Kahoot! before?

คลิก 1

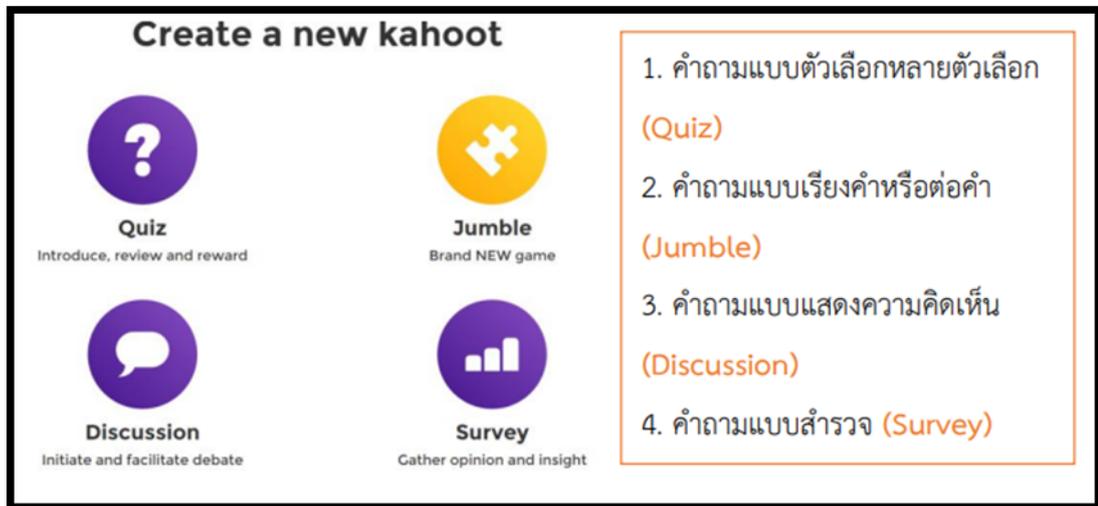
คลิก 2

1. ใส่ชื่อ โรงเรียน หรือ มหาวิทยาลัย
2. ตั้งชื่อเพื่อแสดงตัวตน
3. ใส่ e-mail ตามความเหมาะสม
4. ยืนยัน e-mail อีกครั้ง
5. ใส่รหัสผ่านตามความต้องการ  
รหัสผ่านจะต้องมีตัวพิมพ์เล็ก พิมพ์  
ใหญ่ และตัวเลขผสมกัน

ภาพที่ 3 ดำเนินการกรอกข้อมูลเข้าใช้งาน



เมื่อทำการลงทะเบียนเสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้ว จะพบหน้าต่างการใช้งาน Kahoot! พร้อมกับรูปแบบของคำถาม



ภาพที่ 4 ดำเนินการออกแบบคำถาม

## 2. การสร้างคำถามด้วย Kahoot

รูปแบบของคำถาม เป็นการสร้างคำถามตามประเภท ผู้สอนสามารถประเภทของคำถามได้ทั้งหมด 4 ประเภท ดังนี้

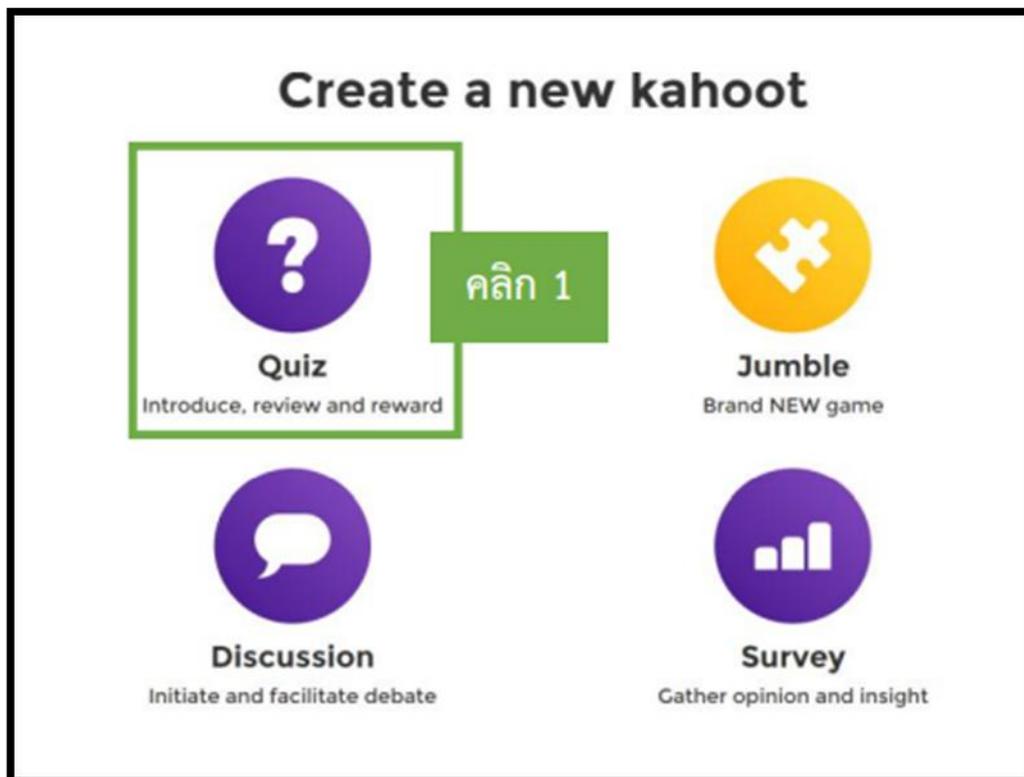
- รูปแบบที่ 1 คำถามแบบตัวเลือกหลายตัวเลือก (Quiz)
- รูปแบบที่ 2 คำถามแบบเรียงคำหรือต่อคำ (Jumble)
- รูปแบบที่ 3 คำถามแบบแสดงความคิดเห็น (Discussion)
- รูปแบบที่ 4 คำถามแบบสำรวจ (Survey)



## 2.1 การสร้างคำถามตามรูปแบบ

รูปแบบที่ 1 คำถามแบบตัวเลือกหลายตัวเลือก (Quiz) มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. ในส่วนของ Create a new Kahoot เลือก Quiz



ภาพที่ 5 รูปแบบที่ 1 คำถามแบบตัวเลือกหลายตัวเลือก (Quiz)

**NEXT STEP**

2. ปรากฏหน้าต่างเพื่อกำหนดให้ทราบถึงหัวข้อ รายละเอียดต่าง ๆ ให้ดำเนินการกรอกข้อมูลตามความเหมาะสม แล้วกด OK และ go (ซ้ายมือสีเขียว)

The screenshot shows the 'K! Quiz' creation interface. At the top right, there are buttons for 'คลิก 2' and 'Ok, go'. The main form contains several fields:

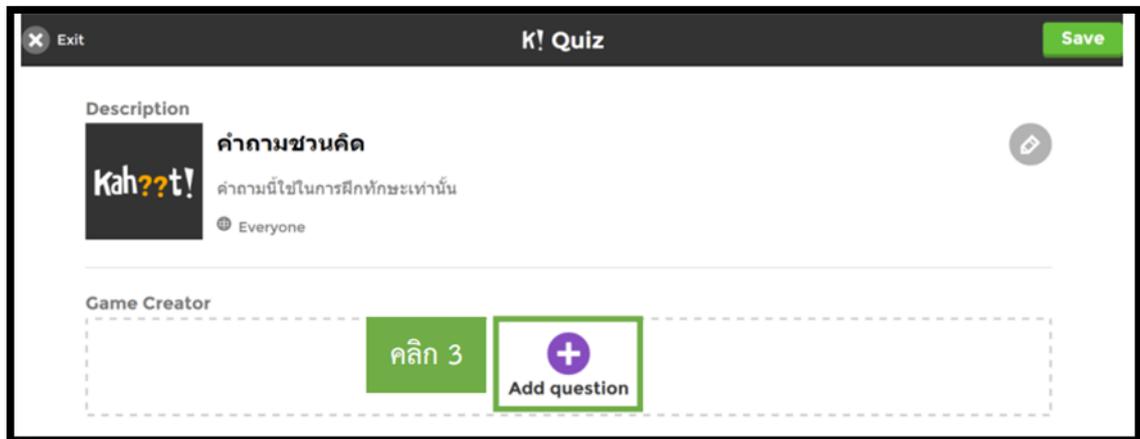
- 1**: Title (required) - A text input field.
- 2**: Description (required) - A text area containing the text: "A #math #blindkahoot to introduce the basics of #algebra to #grade8".
- 6**: Cover image - A dashed box for adding an image, with a small image icon and the text "Add image" and "or drag & drop".
- Visible to**: A dropdown menu set to "Everyone".
- Language**: A dropdown menu set to "ภาษาไทย".
- Audience (required)**: A dropdown menu set to "University".
- 3**, **4**, **5**: Credit resources - A long text input field.
- 7**: Intro video - A text input field containing the URL "https://www.youtube.com/watch?v=xvNR4SRJu08".

ภาพที่ 6 กำหนดหัวข้อรายละเอียดต่าง ๆ ในการกรอกข้อมูล

- หมายเลข 1 ชื่อหัวเรื่องหรือชื่อแบบทดสอบ จะต้องมีความยาวไม่เกิน 95 ตัวอักษร
- หมายเลข 2 รายละเอียดของแบบทดสอบ จะต้องมีความยาวไม่เกิน 280 ตัวอักษร
- หมายเลข 3 การเข้าถึงสามารถกำหนดได้ว่าให้ทุกคนเข้าถึง (Everyone) หรือแค่เจ้าของเองที่สามารถเข้าถึงได้ (Only me)
- หมายเลข 4 เลือกภาษาที่ต้องการใช้
- หมายเลข 5 เลือกประเภทตามหมวดที่ต้องการ (โรงเรียน มหาวิทยาลัย ธุรกิจ ฝึกอบรม สถานการณ์ หรือสื่อสังคม)
- หมายเลข 6 แทรกรูปตามต้องการ เพื่อสร้างแรงดึงดูด
- หมายเลข 7 แทรก Video แนะนำก็สามารถแทรกลิงค์ได้

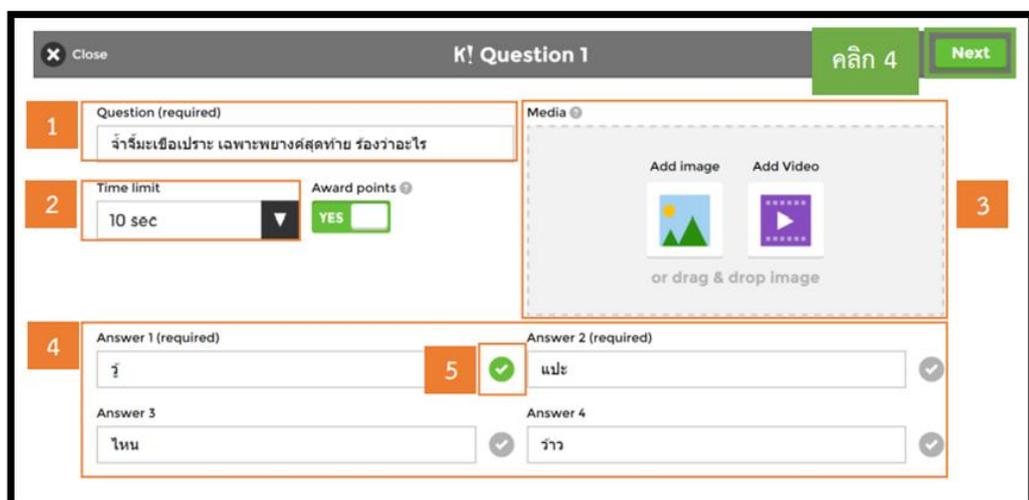


3. หลังจากกำหนดข้อมูลรายละเอียดจนครบจะปรากฏหน้าต่างที่ได้ทำการสร้างไว้การสร้างคำถามสามารถคลิกเพิ่ม ได้ที่เพิ่มคำถาม (Add question)



ภาพที่ 7 การเพิ่มคำถาม (Add question)

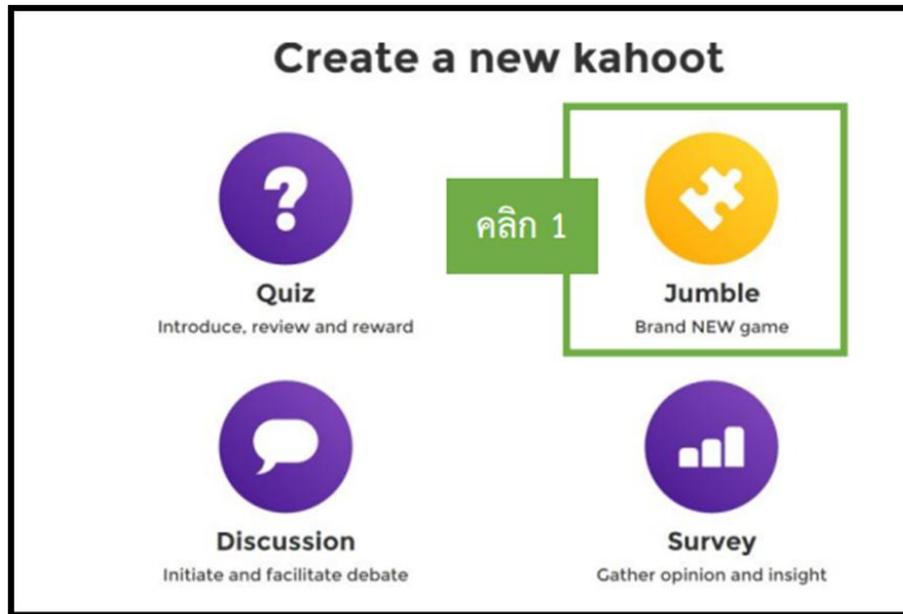
4. ใส่คำถาม คำตอบ เฉลย ตามที่ต้องการ และคลิก Next เพื่อไปยังข้อถัดไป  
หมายเลข 1 ชื่อคำถาม หัวข้อที่จะถาม จะต้องมีความยาวไม่เกิน 95 ตัวอักษร  
หมายเลข 2 กำหนดเวลาในการทำใน 1 ข้อ จะให้เวลากี่วินาที  
หมายเลข 3 แทรกภาพ หรือ Video (ถ้ามีประกอบ)  
หมายเลข 4 คำตอบ จะต้องมีความยาวไม่เกิน 60 ตัวอักษร  
หมายเลข 5 เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด  
เมื่อครบตามจำนวนข้อที่ต้องการแล้ว กด Save



ภาพที่ 8 การใส่คำถาม คำตอบ และเฉลย

## รูปแบบที่ 2 คำถามแบบเรียงคำหรือต่อคำ (Jumble)

1. ในส่วนของ Create a new Kahoot เลือก Jumble



ภาพที่ 9 คำถามแบบเรียงคำหรือต่อคำ (Jumble)

2. ปรากฏหน้าต่างเพื่อกำหนดให้ทราบถึงหัวข้อ รายละเอียดต่าง ๆ ให้ดำเนินการกรอกข้อมูลตามความเหมาะสม แล้วกด OK, go

หมายเลข 1 ชื่อหัวเรื่องหรือชื่อแบบทดสอบ จะต้องมีความยาวไม่เกิน 95 ตัวอักษร

หมายเลข 2 รายละเอียดของแบบทดสอบ จะต้องมีความยาวไม่เกิน 280 ตัวอักษร

หมายเลข 3 การเข้าถึงสามารถกำหนดได้ว่าให้ทุกคนเข้าถึง (Everyone) หรือแค่เจ้าของเองที่สามารถเข้าถึงได้ (Only me)

หมายเลข 4 เลือกภาษาที่ต้องการใช้

หมายเลข 5 เลือกประเภทตามหมวดที่ต้องการ (โรงเรียน มหาวิทยาลัย ธุรกิจ ฝึกอบรม สถานการณ์ หรือสื่อสังคม)

หมายเลข 6 แทรกรูปตามต้องการ เพื่อสร้างแรงดึงดูด

หมายเลข 7 ถ้ามี Intro Video หรือ Video แนะนำก็สามารถแทรกลิงค์ได้



ภาพที่ 10 กำหนดหัวข้อรายละเอียดต่าง ๆ ในการกรอกข้อมูลคำถามแบบเรียงคำหรือต่อคำ (Jumble)

3. หลังจากกำหนดข้อมูลรายละเอียดจนครบจะปรากฏหน้าต่างที่ได้ทำการสร้างไว้ การสร้างคำถามสามารถคลิกเพิ่มได้ที่ Add question

ภาพที่ 11 การเพิ่มข้อความ (Add question)



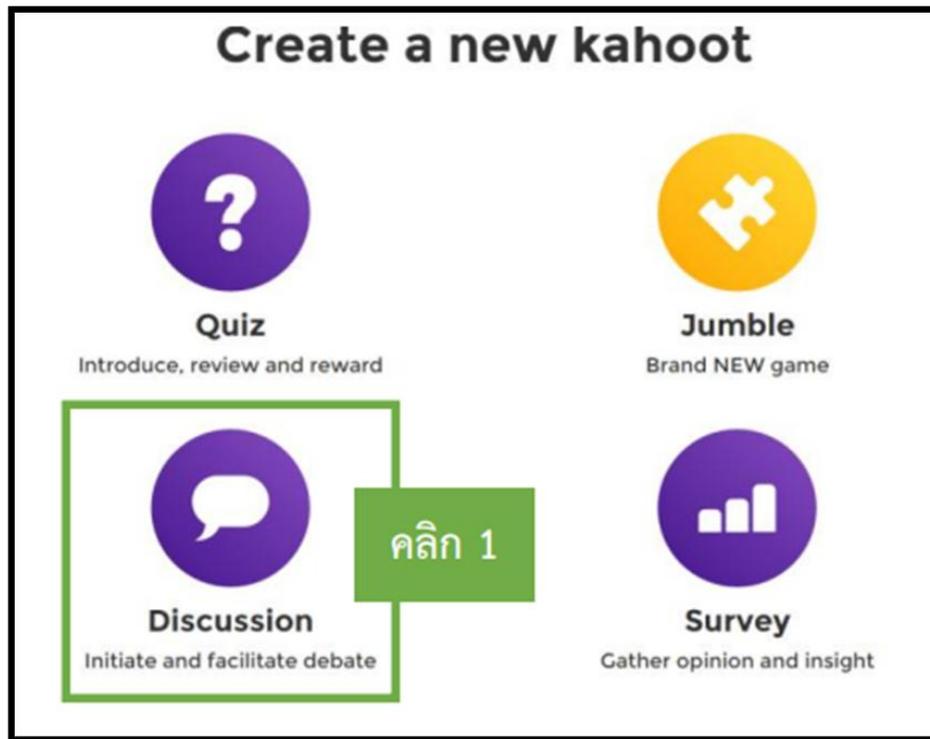
4. ใส่คำถาม คำตอบและเฉลย ตามที่ต้องการ และคลิก Next เพื่อไปยังข้อถัดไป  
 หมายเลข 1 ชื่อคำถาม หัวข้อที่จะถาม จะต้องมีความยาวไม่เกิน 95 ตัวอักษร  
 หมายเลข 2 กำหนดเวลาในการทำ 1 ข้อ จะให้เวลากี่วินาที  
 หมายเลข 3 แทรกภาพได้ (ถ้ามีประกอบ)  
 หมายเลข 4 คำตอบ จะต้องมีความยาวไม่เกิน 60 ตัวอักษร และให้เรียงตามลำดับที่ถูกต้อง  
 ในขณะที่เล่นเกมส์ทดสอบ ระบบจะทำการสุ่มสลับข้อความให้เองอัตโนมัติ  
 เมื่อครบตามจำนวนข้อที่ต้องการแล้ว กด Save

ภาพที่ 12 ใส่คำถาม คำตอบและเฉลย



### รูปแบบที่ 3 คำถามแบบแสดงความคิดเห็น (Discussion)

1. ในส่วนของ Create a new Kahoot เลือก Jumble



ภาพที่ 13 คำถามแบบแสดงความคิดเห็น (Discussion)

2. ปรากฏหน้าต่างเพื่อกำหนดให้ทราบถึงหัวข้อและรายละเอียดต่าง ๆ ให้ดำเนินการกรอกข้อมูลตามความเหมาะสม แล้วกด OK, go

หมายเลข 1 ชื่อหัวเรื่องหรือชื่อแบบทดสอบ จะต้องมีความยาวไม่เกิน 95 ตัวอักษร

หมายเลข 2 รายละเอียดของแบบทดสอบ จะต้องมีความยาวไม่เกิน 280 ตัวอักษร

หมายเลข 3 การเข้าถึงสามารถกำหนดได้เพื่อให้ทุกคนเข้าถึง (Everyone) หรือแค่เจ้าของเองที่สามารถเข้าถึงได้ (Only me)

หมายเลข 4 เลือกภาษาที่ต้องการใช้

หมายเลข 5 เลือกประเภทตามหมวดที่ต้องการ (โรงเรียน มหาวิทยาลัย ธุรกิจ ฝึกอบรม สถานการณ์ หรือสื่อสังคม)

หมายเลข 6 แทรกรูปตามต้องการ เพื่อสร้างแรงดึงดูด

หมายเลข 7 ถ้ามี Intro Video หรือ Video แนะนำก็สามารถแทรกลิงค์ได้

Close K! Discussion คลิก 2 Ok. go

1 Title (required) 95

2 Description (required)  
A #math #blindkahoot to introduce the basics of #algebra to #grade8

6 Cover image 6  
Add image  
or drag & drop

Visible to Everyone Language English Audience (required) Please select...

3 Credit resources 4 5

Intro video 7  
<https://www.youtube.com/watch?v=xvNR4SRJu08>

ภาพที่ 13 คำถามแบบแสดงความคิดเห็น (Discussion)

3. หลังจากกำหนดข้อมูลรายละเอียดจนครบจะปรากฏหน้าต่างที่ได้ทำการสร้างไว้ การสร้างคำถามและสามารถคลิกเพิ่ม ได้ที่ Add question

Exit K! Discussion Save

Description  
Kahoot! อยากทำอะไรก็ทำ  
โพธิ์บายเหตุผลของตนเอง  
Everyone

Discussion Creator  
คลิก 3 Add question

ภาพที่ 14 การสร้างคำถาม (Add question)



4. ใส่คำถาม คำตอบและเฉลย ตามที่ต้องการ และคลิก Next เพื่อไปยังข้อถัดไป
- หมายเลข 1 ชื่อคำถาม หัวข้อที่จะถาม จะต้องมีความยาวไม่เกิน 95 ตัวอักษร
- หมายเลข 2 กำหนดเวลาในการทำ 1 ข้อ จะให้เวลากี่วินาที
- หมายเลข 3 แทรกภาพได้ (ถ้ามีประกอบ)
- หมายเลข 4 คำตอบ จะต้องมีความยาวไม่เกิน 60 ตัวอักษร ซึ่งข้อที่ถูกต้องสามารถใส่ได้ถึง 2 ข้อ และเมื่อครบตามจำนวนข้อที่ต้องการแล้ว กด Save

Close K! Question 1 คลิก 4 Next

1 Question (required)  
ภาพนี้ โรงเรียนใน มนต์ 100 คือโรงเรียน อะไร

2 Time limit  
10 sec

3

4 Answer 1 (required)  
โรงเรียนเล็ก

Answer 2 (required)  
เล็ก

Answer 3

Answer 4

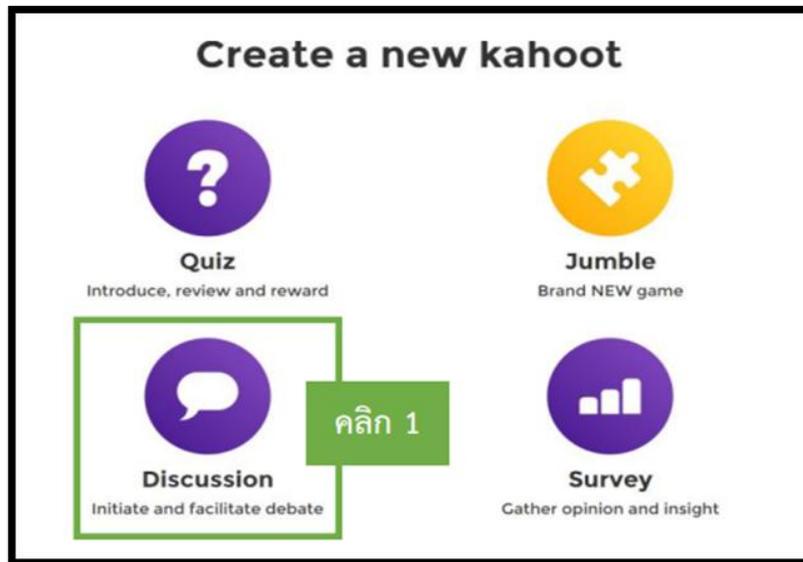
Remove Replace

ภาพที่ 15 ใส่คำถาม คำตอบและเฉลย



### รูปแบบที่ 3 คำถามแบบแสดงความคิดเห็น (Discussion)

1. ในส่วนของ Create a new Kahoot เลือก Discussion



ภาพที่ 16 คำถามแบบแสดงความคิดเห็น (Discussion)

2. ปรากฏหน้าต่างเพื่อกำหนดให้ทราบถึงหัวข้อ รายละเอียดต่าง ๆ ให้ดำเนินการกรอกข้อมูลตามความเหมาะสม แล้วกด OK, go

หมายเลข 1 ชื่อหัวเรื่องหรือชื่อแบบทดสอบ จะต้องมีความยาวไม่เกิน 95 ตัวอักษร

หมายเลข 2 รายละเอียดของแบบทดสอบ จะต้องมีความยาวไม่เกิน 280 ตัวอักษร

หมายเลข 3 การเข้าถึงสามารถกำหนดได้ว่าให้ทุกคนเข้าถึง (Everyone) หรือแค่เจ้าของเองที่สามารถเข้าถึงได้ (Only me)

หมายเลข 4 เลือกภาษาที่ต้องการใช้

หมายเลข 5 เลือกประเภทตามหมวดที่ต้องการ (โรงเรียน มหาวิทยาลัย ธุรกิจ ฝึกอบรม สถานการณ์ หรือสื่อสังคม)

หมายเลข 6 แทรกรูปตามต้องการ เพื่อสร้างแรงดึงดูด

หมายเลข 7 ถ้ามี Intro Video หรือ Video แนะนำก็สามารถแทรกลิงค์ได้



ภาพที่ 17 กำหนดหัวข้อและรายละเอียดต่าง ๆ ในการกรอกข้อมูล

3. หลังจากกำหนดข้อมูลรายละเอียดจนครบจะปรากฏหน้าต่างที่ได้ทำการสร้างไว้ การสร้างคำถาม สามารถคลิกเพิ่มได้ที่ Add question

ภาพที่ 17 การสร้างคำถาม (Add question)

What's next

4. ใส่คำถาม คำตอบและเฉลย ตามที่ต้องการ และคลิก Next เพื่อไปยังข้อถัดไป
- หมายเลข 1 ชื่อคำถาม หัวข้อที่จะถาม จะต้องมีความยาวไม่เกิน 95 ตัวอักษร
- หมายเลข 2 กำหนดเวลาในการทำ 1 ข้อ จะให้เวลากี่วินาที
- หมายเลข 3 แทรกภาพได้ (ถ้ามีประกอบ)
- หมายเลข 4 คำตอบ จะต้องมีความยาวไม่เกิน 60 ตัวอักษร ซึ่งข้อที่ถูกต้องสามารถใส่ได้ถึง 2 ข้อ และเมื่อครบตามจำนวนข้อที่ต้องการแล้ว กด Save

Close K! Question 1 คลิก 4 Next

1 Question (required)  
ภาพนี้ โรงเรียนใน แผนที่ 100 คือโรงเรียน อะไร

2 Time limit  
10 sec

3 Media  
Remove Replace

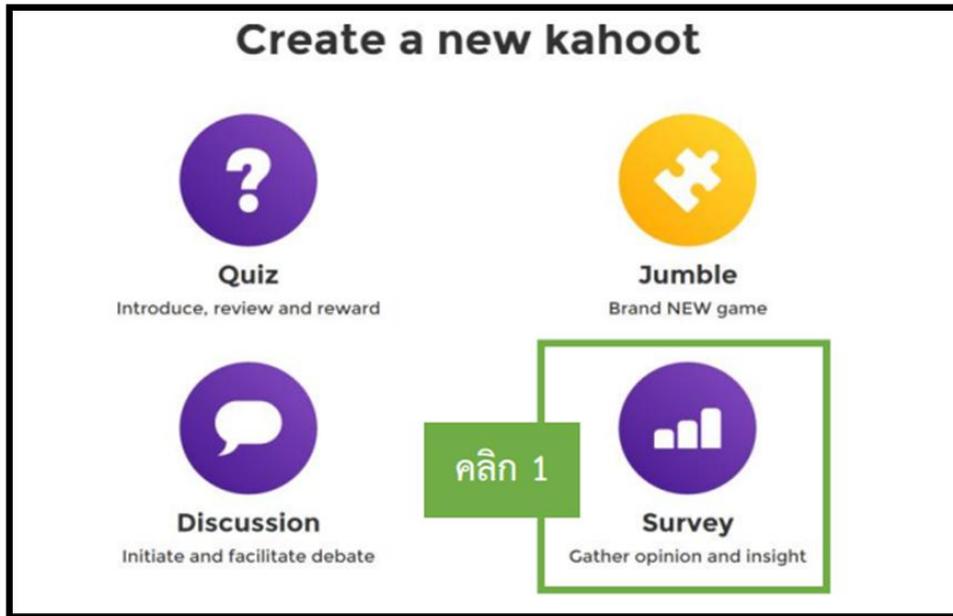
4 Answer 1 (required)  
โรงเรียนเล็ก  
Answer 2 (required)  
เล็ก  
Answer 3  
Answer 4

ภาพที่ 17 การสร้างคำถาม (Add question)



## รูปแบบที่ 4 คำถามแบบสำรวจ (Survey)

1. ในส่วนของ Create a new Kahoot เลือก Survey



ภาพที่ 18 คำถามแบบสำรวจ (Survey)

2. ปรากฏหน้าต่างเพื่อกำหนดให้ทราบถึงหัวข้อ รายละเอียดต่าง ๆ ให้ดำเนินการกรอกข้อมูลตามความเหมาะสม แล้วกด OK, go

หมายเลข 1 ชื่อหัวเรื่องหรือชื่อแบบทดสอบ จะต้องมีความยาวไม่เกิน 95 ตัวอักษร

หมายเลข 2 รายละเอียดของแบบทดสอบ จะต้องมีความยาวไม่เกิน 280 ตัวอักษร

หมายเลข 3 การเข้าถึงสามารถกำหนดได้ว่าให้ทุกคนเข้าถึง (Everyone) หรือแค่เจ้าของเองที่สามารถเข้าถึงได้ (Only me)

หมายเลข 4 เลือกภาษาที่ต้องการใช้

หมายเลข 5 เลือกประเภทตามหมวดที่ต้องการ (โรงเรียน มหาวิทยาลัย ธุรกิจ ฝึกอบรม สถานการณ์ หรือสื่อสังคม)

หมายเลข 6 แทรกรูปตามต้องการ เพื่อสร้างแรงดึงดูด

หมายเลข 7 ถ้ามี Intro Video หรือ Video แนะนำก็สามารถแทรกได้



ภาพที่ 19 กำหนดหัวข้อและรายละเอียดต่าง ๆ ในการกรอกข้อมูล

3. หลังจากกำหนดข้อมูลรายละเอียดจนครบจะปรากฏหน้าต่างที่ได้ทำการสร้างไว้ การสร้างคำถามสามารถคลิกเพิ่ม ได้ที่ Add question

ภาพที่ 20 การสร้างคำถาม (Add question)

4. ใส่คำถาม คำตอบและเฉลย ตามที่ต้องการ และคลิก Next เพื่อไปยังข้อถัดไป
- หมายเลข 1 ชื่อคำถาม หัวข้อที่จะถาม จะต้องมีความยาวไม่เกิน 95 ตัวอักษร
- หมายเลข 2 กำหนดเวลาในการทำ 1 ข้อ จะให้เวลากี่วินาที
- หมายเลข 3 แทรกภาพได้ (ถ้ามีประกอบ)
- หมายเลข 4 คำตอบ จะต้องมีความยาวไม่เกิน 60 ตัวอักษร และต้องใส่คำตอบอย่างน้อย 2 ข้อ และ เมื่อครบตามจำนวนข้อที่ต้องการแล้ว กด Save

ภาพที่ 21 การสร้างคำถาม (Add question)

# Kahoot!





แนวทางเพื่อประเมินทักษะในการใช้ Canva, Quizizz, ChatGPT และ Kahoot

Kruchiangrai (2012) ได้กล่าวว่า Canva คือ แพลตฟอร์มออกแบบกราฟิก ไม่ว่าจะเป็นชิ้นงานเพื่อใช้ลง Social Media Presentation งานสิ่งพิมพ์ และรวมไปถึงภาพเคลื่อนไหว Canva ประกอบไปด้วยเทมเพลตให้เลือกใช้มากมาย ทำให้ออกแบบชิ้นงานคุณภาพได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งมีข้อคำถามในการใช้งาน Canva จำนวน 10 ข้อ มีดังต่อไปนี้

1. Canva คืออะไร
  - ก. เป็นแอปไว้สร้างคำถาม
  - ข. เป็นแอปไว้เขียนบทความบนเว็บไซต์
  - ค. เป็นแอปไว้ออกแบบหรือสร้างกราฟิกต่าง ๆ
  - ง. เป็นแอปห้องเรียนเสมือนจริง
2. ประโยชน์ของแอป Canva มีอะไรบ้าง
  - ก. มี Template ให้เลือกหลากหลายรูปแบบ
  - ข. ใช้งานง่าย
  - ค. สามารถแบ่งปันผลงานที่เราออกแบบเองได้
  - ง. ถูกทุกข้อที่กล่าวมา
3. เครื่องมือชนิดใดให้เลือกในรูปแบบในการใช้งาน
  - ก. Elements
  - ข. Text
  - ค. Photo
  - ง. Templates
4. เครื่องมือ Text ทำหน้าที่อะไร
  - ก. เพิ่มข้อความในรูปแบบตัวอักษร
  - ข. เลือกใช้งานภาพ

- ค. เลือกใช้งานวัตถุ
  - ง. แทรกวีดีโอ
5. ขั้นตอนแรกในการสมัครแอป Canva คืออะไร
- ก. คลิกปุ่ม sign up
  - ข. เข้าไปที่เว็บไซต์ [canva.com](https://canva.com)
  - ค. สร้างสรรค์ชิ้นงานได้ตามต้องการ
  - ง. เลือกประเภทผู้ใช้งาน
6. รูปแบบ Resumes ใ้เลือกแบบเกี่ยวกับอะไร
- ก. ออกแบบการนำเสนองานต่าง ๆ
  - ข. ออกแบบการ์ดแต่งงาน
  - ค. ออกแบบเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวไว้ใช้ในการสมัครงาน
  - ง. ออกแบบ infographic
7. เครื่องมือ Upload ใ้ทำหน้าที่อะไร
- ก. เลือกรูปแบบพื้นหลัง
  - ข. ใ้แทรกภาพหรือวีดีโอจากมือถือหรือคอมพิวเตอร์
  - ค. ใ้บันทึกงานลงในมือถือหรือคอมพิวเตอร์
  - ง. แบ่งปันผลงานกับผู้อื่น
8. Templates ที่ใช้ในการออกแบบชิ้นงานมีอะไรบ้าง
- ก. Infographic
  - ข. Resumes
  - ค. Poster
  - ง. ถูกทุกข้อที่กล่าวมา
9. ข้อใดคือขั้นตอนสุดท้ายในการจัดเก็บผลงาน
- ก. เลือกเมนู Download
  - ข. เลือกชนิดไฟล์ที่ต้องการจัดเก็บ
  - ค. เลือก Download
  - ง. ไม่มีข้อใดถูก

## 10. เครื่องมือ Share ทำหน้าที่อะไร

- ก. เลือกรูปแบบพื้นหลัง
- ข. เพิ่มข้อความ
- ค. เลือกใช้งานวัตถุ
- ง. แบ่งปันผลงานกับผู้อื่น

Pengpuang (2023) ได้ให้ข้อคำถามของการใช้งาน Canva จำนวน 20 ข้อ มีดังต่อไปนี้

### 1. Canva คืออะไร

- a) เป็นแอปพลิเคชันไว้สร้างคำถาม
- b) เป็นแอปพลิเคชันห้องเรียนเสมือนจริงออนไลน์
- c) เป็นแอปพลิเคชันไว้เขียนบทความบนเว็บไซต์
- d) เป็นแอปพลิเคชันไว้ออกแบบหรือสร้างกราฟฟิกต่าง ๆ

### 2. ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ของแอปพลิเคชัน Canva

- a) สามารถแบ่งปันผลงานที่เราออกแบบเองได้
- b) ใช้งานง่าย
- c) มี Template ให้เลือกหลากหลายรูปแบบ
- d) สามารถใช้งานได้ทุกพื้นที่ในรูปแบบออนไลน์

### 3. เครื่องมือชนิดใด มีไว้เลือกรูปแบบ หรือแม่แบบสำเร็จรูปในการใช้งาน Canva

- a) Templates
- b) Elements
- c) Text
- d) Photo

### 4. เครื่องมือ Text ทำหน้าที่อะไร

- a) แทรกวิดีโอ
- b) เพิ่มข้อความในรูปแบบตัวอักษร
- c) เลือกใช้งานภาพ
- d) เลือกใช้งานวัตถุ

### 5. ขั้นตอนแรกในการสมัครแอป Canva คืออะไร

- a) เข้าไปที่เว็บไซต์ [canva.com](https://canva.com)
- b) คลิกปุ่ม sign up
- c) สร้างสรรค์ชิ้นงานได้ตามต้องการ

d) เลือกประเภทผู้ใช้งาน

6. ข้อใดถูกต้องเกี่ยวกับรูปแบบ Resumes ของ Canva ที่ใช้ออกแบบเกี่ยวกับอะไรเหมาะสมที่สุด

a) ออกแบบการ์ดแต่งงาน

b) ออกแบบเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวไว้ใช้ในการสมัครงาน

c) ออกแบบการนำเสนองานต่าง ๆ

d) ออกแบบ infographic

7. เครื่องมือ Upload ของ Canva มีไว้ทำหน้าที่อะไร

a) แบ่งปันผลงานกับผู้อื่น

b) ไร่แทรกภาพหรือวิดีโอจากมือถือหรือคอมพิวเตอร์

c) เลือกรูปแบบพื้นหลัง

d) ไร่บันทึกลงในมือถือหรือคอมพิวเตอร์

8. ข้อใดไม่เกี่ยวกับ Templates ของ Canva ที่ใช้ในการออกแบบชิ้นงานมีอะไรบ้าง

a) Animation 3D

b) Infographic

c) Resumes

d) Poster

9. ข้อใดคือขั้นตอนสุดท้ายในการจัดเก็บผลงาน Canva

a) เลือกชนิดไฟล์ที่ต้องการจัดเก็บ

b) เลือก Download

c) ไม่มีข้อใดถูก

d) เลือกเมนู แชร์

10. เครื่องมือ Share ของ Canva ทำหน้าที่อะไร

a) เพิ่มข้อความ

b) เลือกใช้งานวัตถุ

c) เลือกรูปแบบพื้นหลัง

d) แบ่งปันผลงานกับผู้อื่น

**11. ข้อใดไม่ใช่เครื่องมือของ Canva**

- a) แปรนตร์
- b) Desing
- c) คั่นพบแอฟ
- d) งานในห้องเรียน

**12. บุคคลใดเลือกใช้ Canva เหมาะสมที่สุด**

- a) นางสาวอัญชลิ ใช้งานออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ขายสินค้าออนไลน์
- b) นายโอมมี ใช้งานสร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอนวิชางานคอมพิวเตอร์ออฟไลน์
- c) เสี่ยโก้ สร้างงานกราฟิกแบบออฟไลน์ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งาน
- d) เจ้าจันทร์ศรี ใช้งานออกแบบสื่อกราฟิก และป้ายไววนิลขนาดใหญ่

**13. สีเขียว ให้ความรู้สึกตรงกับข้อใดมากที่สุด**

- a) ให้ความรู้สึก เป็นธรรมชาติ ผ่อนคลาย สงบ เรียบง่าย อุดมสมบูรณ์
- b) ให้ความรู้สึก ซ่อนเร้น ลึกลับ
- c) ให้ความรู้สึก เยือกเย็น มั่นคง มีพลัง สงบ
- d) ให้ความรู้สึก สุขุม เยือกเย็น หนักแน่น

**14. นอกจากแอปพลิเคชัน Canva แล้วยังมีโปรแกรมในข้อใดใช้ออกแบบกราฟิกได้อีก**

- a) Excel
- b) Desing Edit
- c) Photo Shop
- d) PicForm Desing

**15. หากนักเรียนได้รับมอบหมายให้ทำงานเอกสาร นักเรียนจะเลือกใช้เครื่องมือใดของ Canva**

- a) Mind map
- b) Document
- c) Docs
- d) Desing

**16. การใช้งาน Canva บนอุปกรณ์ใดมีความเหมาะสมมากที่สุดในการสร้างเพิ่มสะสมผลงาน ซึ่งนักเรียนทุกคนต้องทำส่งครูประจำชั้น**

- a) เครื่องคอมพิวเตอร์ไม่มีเน็ตมีความพร้อมใช้งาน
- b) โน้ตบุ๊กที่เบาบางแต่ไม่ใช้งานอินเทอร์เน็ตมีความพร้อมใช้งาน
- c) โน้ตบุ๊กที่เบาบางพกพาสะดวกเหมาะกับการใช้งานเขียนแบบเท่านั้น
- d) เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมอินเทอร์เน็ตมีความพร้อมใช้งาน

17. การเปลี่ยนรูปภาพใน Canva เพิ่มสะสมผลงาน ต้องมีรูปภาพที่ต้องการเปลี่ยนโดยมีความสนใจต้องเลือกเมนูใดเป็นอันดับแรก

a) อัปโหลดไฟล์

b) รูปภาพ

c) แทรก

d) แก้ไขอัปโหลดไฟล์

18. บุคคลใด ใช้เพิ่มสะสมผลงาน ได้เกิดประโยชน์มากที่สุด

a) นางสาวธิดา ทำเพิ่มสะสมผลงานไว้ดูกับแฟนสองคน

b) นางสาววลัย ทำเพิ่มสะสมผลงานไว้สัมภาษณ์งาน

c) นางสาวส้มโอ ทำเพิ่มสะสมผลงานไว้ส่งครู

d) นางสาวนิล ทำเพิ่มสะสมผลงานไว้ให้ตนเองดู

19. จากการใช้งานเว็บไซต์ Canva ข้อใดไม่ถูกต้อง

a) ใช้งาน Canva ในโทรศัพท์ระบบ Android

b) ใช้งาน Canva ในระบบคอมพิวเตอร์ Online

c) ใช้งาน Canva ในโทรศัพท์ระบบ iOS

d) ใช้งาน Canva ในระบบคอมพิวเตอร์ Offline

20. บุคคลในข้อใดใช้งาน Canva ไม่เหมาะสมมากที่สุด

a) นางสาวเตอพอ ใช้งาน Canva ออกแบบการ์ดแต่งงานของตนเอง เพื่อประหยัดค่าใช้จ่ายแต่แฟนไม่เห็นด้วย

b) นายสมชาย ใช้งาน Canva ออกแบบโปรไฟล์เฟสบุ๊คเกินความเป็นจริงไว้หลอกสาวและก่อการร้าย

c) นายวีระศักดิ์ ใช้งาน Canva ออกแบบโปสเตอร์ขายเสื้อวินเทจทางโลกออนไลน์ แต่ออกแบบงานกับเพื่อน

d) นางสาวเมลิ ใช้งาน Canva ตกแต่งภาพกราฟิกร้านส้มตำไถ่อย่างครู่เอ๋ เพื่อให้ผู้บริโภคหลงเชื่อ

Saleh (n.d.). ได้กล่าวถึง การทดสอบหลังเรียน เรื่อง Quizizz โดยมีข้อคำถาม จำนวน 15 ข้อ มีดังต่อไปนี้

1. โปรแกรม Quizizz คืออะไร

a) เกมออนไลน์

b) แบบทดสอบออนไลน์

c) ทิวเตอร์ออนไลน์

d) บทเรียนออนไลน์

2. วัตถุประสงค์ของครูผู้สอนในการใช้แอปพลิเคชัน Quizizz ในการวัดและประเมินผลกับผู้เรียนคือสิ่งใด

a) เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดการตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา ไม่น่าเบื่อ

b) เพื่อครูผู้สอนมีความเข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น

c) เพื่อให้นักเรียนในชั้นเรียนไม่ต้องอ่านหนังสือสอบ

d) ลดเวลาในการสอนของครูผู้สอน

3. ในการใช้งานแอปพลิเคชัน Quizizz ข้อใดเป็นสิ่งจำเป็นมากที่สุด

a) เครื่องคอมพิวเตอร์

b) มีอีเมลได้ก็ได้

c) ต้องมีบัญชีผู้ใช้ Google

d) ระบบอินเทอร์เน็ต

4. การประเมินผลการเรียนรู้ที่ดี ควรเป็นอย่างไร

a) ช่วยให้อาจารย์ ผู้เรียน ผู้สอน และคุณภาพข้อสอบ

b) ช่วยให้อาจารย์ สังเคราะห์ ผู้สอนและการออกข้อสอบ

c) ช่วยให้อาจารย์ สังเคราะห์ คุณภาพข้อสอบได้ในภาพรวม

d) ช่วยให้อาจารย์ สังเคราะห์ ผู้เรียนได้เป็นรายบุคคลเท่านั้น

5. แอปพลิเคชัน ช่วยประเมินผลมีข้อดี คือข้อใด

a) ระบุรายบุคคลได้

b) ใช้อินเทอร์เน็ต

c) แม่นยำ

d) ประเมินผลได้ทันที

6. เราจะรู้ได้อย่างไรว่าข้อสอบผู้วัดประเมินผลง่ายเกินไป

- a) ดูแถบสี รายคน รายข้อ
- b) ดูแถบสี รายคน รายห้อง
- c) ดูแถบสี รายคน ทางเดียว
- d) ดูแถบสี รายคน ภาพเฉลี่ย

7. วิวัฒนาการแบบวัดผลและประเมินผล จากอดีตถึงยุคปัจจุบันจะเรียงลำดับ ข้อคำตอบใดต่อไปนี้

- A Quizizz
- B ตอบคำถามปากเปล่า
- C เขียนตอบในกระดาษ
- D กากบาทตัวเลือก
- E รูปภาพแทนสัญลักษณ์
- F ระบายคำตอบบนกระดาษคาร์บอน ใช้ AI ในการตรวจคำตอบ

- a) B C D E F A
- b) E C B D E A
- c) E B D C F A
- d) B F C D F A

8. รูปแบบของการวัดผลเพื่อตีค่าระดับความรู้ คือข้อใด

- a) การประเมินผล
- b) การหาคำตอบหวังผล
- c) การออกข้อสอบหวังผล
- d) การทดสอบหวังผล

9. เมื่อสอบเสร็จแล้วผู้สอนสามารถดูรายงานผลของผู้เข้าสอบทุกคน และดาวน์โหลดเครื่องคอมพิวเตอร์ได้โดยเลือกเมนูใด

- a) Explore
- b) Create
- c) Report
- d) Setting

10. ข้อดีของ Quizizz ที่ช่วยครูผู้สอนได้อีกทางหนึ่ง คือข้อใด

- a) สามารถเป็นช่องทาง ระหว่างผู้เรียน ผู้ปกครอง และครูได้
- b) สามารถสร้างภาพ จินตนาการ ในรูปแบบไร้ขีดจำกัด
- c) ทุกข้อที่กล่าวมาไม่มีข้อใดถูก
- d) สามารถวัดและประเมินผลได้เฉพาะผู้เข้าร่วมเท่านั้น

11. ถ้าจะแทรกรูปภาพหรือคลิปวิดีโอในแบบทดสอบ Quizizz มีขั้นตอนอย่างไร

- a) กด Icon รูปภาพ/วิดีโอ \right arrow → เลือกรูป \right arrow → Done
- b) กด Icon รูปภาพ/วิดีโอ \right arrow → เลือกรูป \right arrow → close
- c) กด Icon รูปภาพ/วิดีโอ \right arrow → เลือกรูป \right arrow → Doing
- d) กด Icon รูปภาพ/วิดีโอ \right arrow → เลือกรูป \right arrow → use

12. การเข้า Quizizz ของผู้เรียน คือ ข้อใดเป็นลำดับแรก

- a) เข้า Quizizz \right arrow → Join
- b) เข้า Quizizz \right arrow → admin
- c) เข้า Quizizz \right arrow → login
- d) เข้า Quizizz \right arrow → user

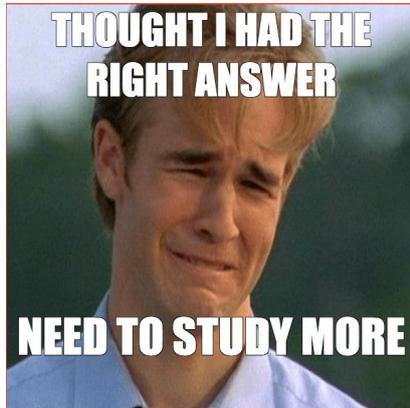
13. ข้อใดเป็นข้อจำกัดการใช้โปรแกรม Quizizz

- a) ผู้เรียนสามารถเห็นคำถามจากอุปกรณ์ผู้สอนเท่านั้น
- b) มีข้อจำกัดด้านความยาวของคำถามและคำตอบ
- c) ไม่สามารถกำหนดให้ผู้เรียนทุกคนทราบเฉลยพร้อมกันได้
- d) ระยะเวลาตอบคำถามได้สูงสุดเพียง 2 นาทีเท่านั้น

14. การมีคำตอบได้หลายข้อ แสดงว่ามีจุดประสงค์ เพื่อข้อใด

- a) หาคำตอบที่ชัดเจน ตรงจุดมุ่งหมาย
- b) หาคำตอบที่ชัดเจน บรรลุเป้าหมาย
- c) หาคำตอบที่ชัดเจน มีระดับความสำคัญ
- d) หาคำตอบที่ชัดเจน ให้ความหลากหลาย

15. ภาพที่ปรากฏให้ผู้เล่นดูทุกครั้งที่ตอบคำถามเรียกว่าอะไร



- a) "lemmings".
- b) "images".
- c) "memes".
- d) emoticons.

Chukamlang (n.d.). ได้กล่าวถึง แบบทดสอบการใช้เว็บ Quizizz โดยมีข้อคำถาม จำนวน 10 ข้อคำถาม มีดังต่อไปนี้

1. ผู้เล่นเมื่อเข้าหน้า [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com) ต้องกดปุ่มไหน

- a) sign up
- b) join a game
- c) login
- d) get started

2. code ในการ join game มีกี่ตัว

- a) 5
- b) 7
- c) 8
- d) 6

3. เว็บในการเข้าใช้งาน quiz คืออะไร

- a) [www.quiz.ac.th](http://www.quiz.ac.th)
- b) [www.quizizz.ac.th](http://www.quizizz.ac.th)
- c) [www.quiz.com](http://www.quiz.com)
- d) [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com)

4. เว็บไซต์ quizzes คือ

- a) ระบบติวเตอร์ออนไลน์
- b) การสอนออนไลน์
- c) การสร้างคำถามออนไลน์
- d) บทเรียนออนไลน์

5. เมื่อผู้เล่นทำแบบทดสอบเสร็จหมดทุกคน เว็บจะสรุปผู้ชนะกี่ลำดับ

- a) 1-5
- b) 1-4
- c) 1-3
- d)

6. หลักการทำงานของ quizzex แบ่งออกเป็นกี่ขั้นตอน

- a) 4 ขั้นตอน
- b) 3 ขั้นตอน
- c) 5 ขั้นตอน
- d) 2 ขั้นตอน

7. หลักการทำงานของ quizzizx ขั้นตอนที่ 1 คือ

- a) ดำเนินการสอน
- b) เก็บรายงานผล
- c) การลงทะเบียน
- d) เปิดห้องสอบ

8. หลักการทำงานของ quizzizx ขั้นตอนที่ 2 คือ

- a) เก็บรายงานผล
- b) ดำเนินการสอน
- c) การลงทะเบียน
- d) เปิดห้องสอบ

9. ในการสร้างคำถาม เมื่อสร้างคำถามครบทุกข้อ ให้คลิกที่ปุ่ม

- a) Flash
- b) the end
- c) Finish
- d) Fished

## 10. เว็บไซต์อื่นที่การทำงานคล้ายกับ Quizizz คือ

- a) yahoo
- b) kahoot
- c) classroom
- d) sanook

**Online Exam Maker (2024)** ได้กล่าวถึง ChatGPT เป็นแบบจำลองภาษาขนาดใหญ่ที่พัฒนาโดย OpenAI โดยใช้เทคโนโลยี GPT-4 (Generative Pre-trained Transformer 4) มีความสามารถในการทำความเข้าใจและสร้างข้อความที่มีความซับซ้อนในหลายภาษา รวมถึงภาษาไทยด้วย จุดประสงค์ของ ChatGPT คือเพื่อให้บริการการสนทนาที่มีความเป็นธรรมชาติและมีประสิทธิภาพแก่ผู้ใช้ ChatGPT เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสูงในการสร้างและตอบข้อความต่าง ๆ ด้วยการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ช่วยให้การสื่อสารและการค้นหาข้อมูลเป็นไปอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ แต่ผู้ใช้งานควรใช้ด้วยความระมัดระวังและตรวจสอบข้อมูลเพิ่มเติมเสมอ โดยมีข้อคำถามและคำตอบแบบทดสอบ ChatGPT จำนวน 15 ข้อคำถาม มีดังต่อไปนี้

### 1. ChatGPT คืออะไร

- ก. โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ
  - ข. แบบจำลองภาษาขนาดใหญ่
  - ค. โปรแกรมแอนตี้ไวรัส
  - ง. เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูล
- คำตอบ: ข. แบบจำลองภาษาขนาดใหญ่

### 2. ChatGPT พัฒนาโดยใคร

- ก. Google
  - ข. Apple
  - ค. OpenAI
  - ง. Microsoft
- คำตอบ: ค. OpenAI

### 3. ChatGPT ใช้เทคโนโลยีใด

- ก. DNN
- ข. CNN
- ค. GPT-4
- ง. RNN

คำตอบ: ค. GPT-4

4. ChatGPT สามารถทำอะไรได้บ้าง

- ก. ตอบคำถาม
- ข. สร้างเนื้อหา
- ค. แปลภาษา
- ง. ถูกทุกข้อ

คำตอบ: ง. ถูกทุกข้อ

5. ข้อจำกัดของ ChatGPT คืออะไร

- ก. ตอบคำถามผิดพลาดได้
- ข. ให้คำแนะนำที่ไม่เหมาะสมได้
- ค. ข้อมูลอ้างอิงถึงปี 2023
- ง. ถูกทุกข้อ

คำตอบ: ง. ถูกทุกข้อ

6. การใช้งาน ChatGPT ทำได้ผ่านช่องทางใด

- ก. เว็บไซต์และแอปพลิเคชัน
- ข. โทรศัพท์
- ค. วิทยู
- ง. หนังสือพิมพ์

คำตอบ: ก. เว็บไซต์และแอปพลิเคชัน

7. ChatGPT ใช้สำหรับการสนทนาแบบใดบ้าง

- ก. สนทนาแบบเป็นกันเอง
- ข. การอภิปรายทางวิชาการ
- ค. การให้คำปรึกษา
- ง. ถูกทุกข้อ

คำตอบ: ง. ถูกทุกข้อ

8. ChatGPT มีประสิทธิภาพสูงในการทำอะไร

- ก. การสร้างและตอบข้อความ
- ข. การวิเคราะห์ตลาดหุ้น
- ค. การออกแบบกราฟิก
- ง. การเล่นเกม

คำตอบ: ก. การสร้างและตอบข้อความ

**9. ChatGPT สามารถใช้เทคโนโลยี GPT-4 ในการทำอะไรได้บ้าง**

- ก. การแปลภาษา
  - ข. การสร้างเนื้อหา
  - ค. การตอบคำถาม
  - ง. ถูกทุกข้อ
- คำตอบ: ง. ถูกทุกข้อ

**10. ข้อใดไม่ใช่คุณสมบัติของ ChatGPT**

- ก. การตอบคำถาม
- ข. การตัดต่อวิดีโอ
- ค. การสนทนา
- ง. การสร้างเนื้อหา

คำตอบ: ข. การตัดต่อวิดีโอ

**11. ข้อจำกัดของ ChatGPT ที่ควรระวังคืออะไร**

- ก. อาจตอบคำถามผิดพลาดหรือไม่ครบถ้วน
- ข. ข้อมูลอ้างอิงถึงปี 2023
- ค. ให้คำแนะนำที่ไม่เหมาะสมได้
- ง. ถูกทุกข้อ

คำตอบ: ง. ถูกทุกข้อ

**12. ChatGPT เหมาะสำหรับการใช้งานใดบ้าง**

- ก. การสนทนาและการให้คำปรึกษา
- ข. การเขียนบทความ
- ค. การแปลภาษา
- ง. ถูกทุกข้อ

คำตอบ: ง. ถูกทุกข้อ

**13. ChatGPT พัฒนาโดยบริษัทใด**

- ก. Google
- ข. Microsoft
- ค. OpenAI
- ง. IBM

คำตอบ: ค. OpenAI

#### 14. ChatGPT ใช้เทคโนโลยีรุ่นใด

- ก. GPT-3
- ข. GPT-2
- ค. GPT-4
- ง. GPT-1

คำตอบ: ค. GPT-4

#### 15. ChatGPT มีความสามารถใดที่เกี่ยวข้องกับภาษา

- ก. การแปลภาษา
- ข. การสร้างเนื้อหา
- ค. การตอบคำถาม
- ง. ถูกทุกข้อ

คำตอบ: ง. ถูกทุกข้อ

Kevin (n.d.). ได้กล่าวถึง ความเข้าใจเบื้องต้นในการใช้งาน ChatGPT 3.5 โดยมีข้อความ และคำตอบแบบทดสอบ ChatGPT จำนวน 15 ข้อคำถาม มีดังต่อไปนี้

#### 1. ในการใช้ ChatGPT 3.5 สำหรับออกแบบบทเรียน, ควรใช้ข้อมูลจาก ChatGPT อย่างไร

- a) ใช้เป็นข้อมูลหลัก
- b) ตรวจสอบและแก้ไขก่อนใช้
- c) ใช้เฉพาะข้อมูลทางเทคนิค
- d) ใช้เพื่อความบันเทิงเท่านั้น

#### 2. ChatGPT 3.5 มีข้อจำกัดใดในการช่วยออกแบบแผนการสอน

- a) ใช้เวลานานในการสร้างเนื้อหา
- b) ข้อมูลอาจล้าสมัย
- c) ไม่สามารถสร้างคำถาม
- d) ไม่สามารถให้คำปรึกษา

#### 3. ChatGPT 3.5 ช่วยในการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาได้อย่างไร

- a) สร้างแบบทดสอบและประเมินคำตอบ
- b) ติดตามผลการเรียนแบบเรียลไทม์
- c) ให้คะแนนสอบ
- d) สร้างรายงานผลการเรียน

4. ข้อควรพิจารณาหลักในการใช้ ChatGPT 3.5 เพื่อสร้างเนื้อหาการสอนคืออะไร

- a) ความเร็วในการสร้างเนื้อหา
- b) ความน่าสนใจของเนื้อหา
- c) ความเข้าใจของนักเรียน
- d) ความถูกต้องแม่นยำของข้อมูล

5. ความสามารถของ ChatGPT 3.5 ในการสร้างแผนการสอนเหมาะกับระดับการศึกษาใด

- a) ทุกระดับ
- b) ระดับประถม
- c) ระดับมัธยม
- d) ระดับอุดมศึกษา

6. ChatGPT 3.5 สามารถใช้เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนในวิชาใดได้บ้าง

- a) การบัญชีขั้นสูง
- b) เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่องานสำนักงาน
- c) การจัดการทางการเงินเพื่อการตัดสินใจ
- d) ทุกวิชา

7. ChatGPT ถูกพัฒนาโดยบริษัทใด

- a) Microsoft
- b) Facebook
- c) Google
- d) OpenAI

8. การใช้ ChatGPT ในการเรียนการสอนประโยชน์หลักคืออะไร

- a) ช่วยครูในการเตรียมหลักสูตร
- b) ทำให้นักเรียนฉลาดขึ้น
- c) สอนแทนครู
- d) สร้างแบบทดสอบ

9. ข้อมูลจาก ChatGPT ควรถูกใช้งานอย่างไร

- a) ตรวจสอบก่อนนำไปใช้
- b) ใช้ในงานวิจัยเท่านั้น
- c) ใช้เพื่อความบันเทิง
- d) ใช้เป็นข้อมูลสุดท้าย

**10. ChatGPT ใช้เทคโนโลยีใดในการทำงาน**

- a) ความเป็นจริงเสมือน
- b) บล็อกเชน
- c) ปัญญาประดิษฐ์**
- d) ความจำประสิทธิภาพสูง

**11. ข้อจำกัดของ ChatGPT คือ**

- a) ใช้งานได้เฉพาะในเวลากลางวัน
- b) ไม่สามารถใช้งานแบบออฟไลน์ได้**
- c) ไม่สามารถสร้างข้อความได้
- d) ใช้งานได้เฉพาะภาษาอังกฤษเท่านั้น

**12. ข้อใดคือความสามารถของ ChatGPT 3.5**

- a) ควบคุมอุปกรณ์ไฟฟ้าในบ้าน
- b) แปลภาษาอัตโนมัติ**
- c) สร้างไฟล์ Excel ตามคำสั่ง
- d) ทำนายอนาคต

**13. การพัฒนา ChatGPT ต่อไปในอนาคต อาจนำไปสู่ผลกระทบใด**

- a) ก่อให้เกิดปัญหาด้านจริยธรรม
- b) ลดความสำคัญของการทำงานจากมนุษย์
- c) ทำให้งานบางอาชีพหายไป
- d) ถูกทุกข้อ**

**14. ChatGPT 3.5 สามารถช่วยอาจารย์ในการทำงานใดเมื่อออกแบบแผนการสอน**

- a) จัดทำตารางเรียน
- b) ประเมินผลงานของนักเรียน
- c) จัดการเวลาสอน
- d) สร้างเนื้อหาบทเรียน**

**15. ChatGPT 3.5 ถูกออกแบบมาเพื่อใช้งานในด้านใดเป็นหลัก**

- a) การเล่นเกม
- b) การเขียนโปรแกรม
- c) การสร้างเนื้อหาและการสื่อสาร**
- d) การจัดการฐานข้อมูล

นริศรา ไชยอัษฎาพร (ม.ป.ป.) ได้กล่าวถึง คู่มือประกอบการสร้างเกม Kahoot! สร้างกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning by Kahoot!) ซึ่งจากการศึกษาเอกสารสามารถสร้างข้อคำถามได้จำนวน 10 ข้อ แบบ 4 ตัวเลือก (Multiple Choice) ดังนี้

**1. Kahoot! คืออะไร**

- a) โปรแกรมสร้างแผนการสอน
- b) แอปพลิเคชันสร้างคำถามและตอบคำถาม
- c) ซอฟต์แวร์ตัดต่อวิดีโอ
- d) แพลตฟอร์มสำหรับประชุมออนไลน์

**คำตอบที่ถูกต้อง: 2**

**2. ประโยชน์หลักของ Kahoot! สำหรับการสอนคืออะไร**

- a) สร้างสไลด์การนำเสนอ
- b) กระตุ้นการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- c) ทำให้ผู้เรียนทำการบ้านได้เร็วขึ้น
- d) เพิ่มเวลาสอนในชั้นเรียน

**คำตอบที่ถูกต้อง: 2**

**3. Kahoot! เหมาะสำหรับอุปกรณ์ใด**

- a) คอมพิวเตอร์เท่านั้น
- b) โทรศัพท์มือถือเท่านั้น
- c) ทุกอุปกรณ์ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต
- d) เครื่องพิมพ์

**คำตอบที่ถูกต้อง: 3**

**4. Kahoot! สามารถใช้เพื่อทำอะไรได้บ้าง**

- a) ทดสอบก่อนและหลังการสอน
- b) วาดภาพ
- c) แปลภาษา
- d) จัดการงานวิจัย

**คำตอบที่ถูกต้อง: 1**

5. ขั้นตอนแรกในการสร้าง Kahoot! คืออะไร

- a) เลือก Play
- b) คลิก Sign up
- c) สร้างคำถามทันที
- d) ดาวน์โหลดโปรแกรม

คำตอบที่ถูกต้อง: 2

6. ข้อใดไม่ใช่บทบาทที่เลือกได้ในการสมัคร Kahoot!

- a) ผู้สอน
- b) นักเรียน
- c) นักกีฬา
- d) ผู้ใช้งานทั่วไป

คำตอบที่ถูกต้อง: 3

7. Kahoot! รองรับการเล่นเกมในรูปแบบใด

- a) การเล่นส่วนตัว
- b) การแข่งขันในทีม
- c) ทั้ง 1 และ 2
- d) เล่นเกมแบบออฟไลน์

คำตอบที่ถูกต้อง: 3

8. ในการสร้างคำถามใน Kahoot! สามารถเพิ่มอะไรได้บ้าง

- a) รูปภาพและลิงก์วิดีโอ
- b) เพลงและไฟล์ PDF
- c) แบบสำรวจ
- d) สไลด์พรีเซนต์

คำตอบที่ถูกต้อง: 1

9. การตั้งค่าการมองเห็น (Visibility) ใน Kahoot! หมายถึงอะไร

- a) การเลือกคำถาม
- b) การกำหนดชื่อเกม
- c) การกำหนดว่าใครสามารถเห็น Kahoot!
- d) การเลือกคะแนนที่ได้

คำตอบที่ถูกต้อง: 3

## 10. Kahoot! รองรับการประเมินผลในรูปแบบใด

- a) แบบอัตโนมัติ
- b) แบบปรนัย
- c) แบบปฏิสัมพันธ์
- d) ทั้งหมดที่กล่าวมา

**คำตอบที่ถูกต้อง: 4**

**Suksabai (2018)** ได้กล่าวถึง Kahoot! For Teacher Kahoot! คือแอปพลิเคชันที่สำหรับสร้างคำถามและตอบคำถาม โดยมีรูปแบบที่ผู้ตอบนั้นต้องอยู่ในสถานที่เดียวกับผู้ถามจึงจะสามารถมองเห็นคำตอบได้ซึ่งคำถามนั้นมีทั้งรูปแบบของคำถามหลายตัวเลือก แบบสอบถามความคิดเห็น และแบบสำรวจ เป็นแอปพลิเคชันที่ฟรีโดยไม่มีค่าใช้จ่ายสามารถใช้งานได้ผ่านทุกอุปกรณ์ที่สามารถเชื่อมต่อ Internet ได้และจากการศึกษาเอกสารสามารถสร้างข้อคำถามได้จำนวน 20 ข้อ แบบ 4 ตัวเลือก (Multiple Choice) ดังนี้

### 1. Kahoot! เป็นแอปพลิเคชันสำหรับอะไร

- a. สร้างคำถามและตอบคำถาม
- b. แก้ไขเอกสารออนไลน์
- c. ดูคะแนนสอบ
- d. แบ่งปันไฟล์

**คำตอบ: A สร้างคำถามและตอบคำถาม**

### 2. Kahoot! มีคุณสมบัติเด่นอะไรที่ช่วยในการเรียนการสอน

- a. ใช้งานได้ฟรี
- b. รองรับอุปกรณ์หลายประเภท
- c. สร้างความสนุกสนานในห้องเรียน
- d. ทั้งหมดข้างต้น

**คำตอบ: D ทั้งหมดข้างต้น**

### 3. ประโยชน์ข้อใดที่ไม่เกี่ยวข้องกับการใช้ Kahoot!

- a. เพิ่มความสนุกในห้องเรียน
- b. ช่วยตรวจสอบคะแนนรวดเร็ว
- c. ใช้แทนการสอนในห้องเรียนทั้งหมด
- d. ประหยัดเวลาในการสร้างคำถาม

**คำตอบ: C ใช้แทนการสอนในห้องเรียนทั้งหมด**

4. หากต้องการสมัครใช้งาน Kahoot! จะต้องเข้าสู่เว็บไซต์ใด

- a. kahoot.com
- b. create.kahoot.it
- c. kahoot.co.th
- d. kahootapp.org

คำตอบ: A kahoot.com

5. เมื่อสมัครใช้งาน ควรเลือกประเภทบัญชีใดสำหรับครู

- a. I'm a student
- b. I'm a teacher
- c. I'm a trainer
- d. I'm a parent

คำตอบ: B I'm a teacher

6. รูปแบบคำถามใน Kahoot! มีทั้งหมดกี่ประเภท

- a. 2
- b. 3
- c. 4
- d. 5

คำตอบ: C 4

7. คำถามแบบใดที่เหมาะสมสำหรับการเลือกคำตอบ

- a. Quiz
- b. Jumble
- c. Survey
- d. Discussion

คำตอบ: A Quiz

8. ขั้นตอนแรกในการสร้างคำถามคืออะไร

- a. คลิก "Add question"
- b. เลือก "Create a new Kahoot"
- c. กรอกข้อมูลคำตอบ
- d. กำหนดเวลา

คำตอบ: B เลือก "Create a new Kahoot"

9. ความยาวสูงสุดของหัวข้อแบบทดสอบใน Kahoot! คือกี่ตัวอักษร

- a. 60 ตัวอักษร
- b. 95 ตัวอักษร
- c. 120 ตัวอักษร
- d. 150 ตัวอักษร

คำตอบ: B 95 ตัวอักษร

10. การดูตัวอย่างคำถามทำได้โดยคลิกที่ปุ่มใด

- a. Preview
- b. Edit
- c. Save
- d. Play

คำตอบ: A Preview

11. เมื่อสร้างคำถามครบแล้ว ควรทำอะไรต่อไป

- a. คลิก Finish
- b. คลิก Save
- c. คลิก Submit
- d. คลิก Exit

คำตอบ: B คลิก Save

12. การแก้ไขคำถามทำได้โดยคลิกไอคอนใด

- a. ไอคอนดินสอ
- b. ไอคอนถังขยะ
- c. ไอคอนดาว
- d. ไอคอนรูปไฟล์

คำตอบ: A ไอคอนดินสอ

13. การลบคำถามใน Kahoot! ต้องคลิกไอคอนใด

- a. ดินสอ
- b. ถังขยะ
- c. รูปไฟล์
- d. ดาว

คำตอบ: B ถังขยะ

14. รูปแบบคำถาม "Jumble" เหมาะสำหรับอะไร

- a. เลือกคำตอบ
- b. เรียงลำดับคำตอบ
- c. แสดงความคิดเห็น
- d. ทำแบบสำรวจ

คำตอบ: B เรียงลำดับคำตอบ

15. พีเจอร์ "Survey" ใน Kahoot! ใช้เพื่ออะไร

- a. เลือกคำตอบ
- b. แสดงความคิดเห็น
- c. เก็บข้อมูลความคิดเห็น
- d. สุ่มคำตอบ

คำตอบ: C เก็บข้อมูลความคิดเห็น

16. การคัดลอกชุดคำถามใน Kahoot! ต้องคลิกปุ่มใด

- a. Duplicate
- b. Save As
- c. Copy
- d. Clone

คำตอบ: A Duplicate

17. การตั้งเวลาสำหรับแต่ละคำถามใน Kahoot! มีตัวเลือกกี่วินาที

- a. 10-30 วินาที
- b. 5-120 วินาที
- c. 15-90 วินาที
- d. 10-60 วินาที

คำตอบ: B 5-120 วินาที

18. หากต้องการดาวน์โหลดผลลัพธ์ในรูปแบบ Excel ต้องคลิกที่ใด

- a. View All Yours Results
- b. Export Data
- c. Download Results
- d. Save Report

คำตอบ: A View All Yours Results

19. การเริ่มต้นเล่นเกมในโหมด "Classic" ต้องทำอะไร

- a. ใส่ชื่อแล้วกด OK
- b. คลิก Preview
- c. คลิก Start
- d. เลือกคำถาม

คำตอบ: C คลิก Start

20. การประเมินผลใน Kahoot! จะแสดงข้อมูลใด

- a. คะแนนเฉลี่ย
- b. คำตอบที่ถูกต้องและผิด
- c. จำนวนคำถามที่ตอบได้
- d. ระยะเวลาที่ใช้ในการตอบ

คำตอบ: B คำตอบที่ถูกต้องและผิด

**NEXT PAGE**

5



## แบบฟอร์มสะท้อนผลการพัฒนาของตนเอง



แบบฟอร์มสะท้อนผลการพัฒนาของตนเอง (Self-Reflection Form)

เรื่อง: ทักษะการใช้ Canva จำนวน 20 ข้อ

ชื่อ-สกุลผู้ประเมิน: \_\_\_\_\_

ชั้น / ห้อง: \_\_\_\_\_ เลขที่: \_\_\_\_\_

วันที่ประเมิน: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

### ส่วนที่ 1 : ประเมินความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ Canva

คำชี้แจง: โปรดเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียวในแต่ละข้อ โดยทำเครื่องหมาย  คำตอบที่เลือก

#### 1. Canva คืออะไร

- ก. เป็นแอปไว้สร้างคำถาม
- ข. เป็นแอปไว้เขียนบทความบนเว็บไซต์
- ค. เป็นแอปไว้ออกแบบหรือสร้างกราฟฟิกต่าง ๆ
- ง. เป็นแอปห้องเรียนเสมือนจริง

#### 2. ประโยชน์ของแอป Canva มีอะไรบ้าง

- ก. มี Template ให้เลือกหลากหลายรูปแบบ
- ข. ใช้งานง่าย
- ค. สามารถแบ่งปันผลงานที่เราออกแบบเองได้
- ง. ถูกทุกข้อที่กล่าวมา

3. เครื่องมือชนิดใดให้เลือกในรูปแบบในการใช้งาน
  - ก. Elements
  - ข. Text
  - ค. Photo
  - ง. Templates
4. เครื่องมือ Text ทำหน้าที่อะไร
  - ก. เพิ่มข้อความในรูปแบบตัวอักษร
  - ข. เลือกใช้งานภาพ
  - ค. เลือกใช้งานวัตถุ
  - ง. แทรกวีดีโอ
5. ขั้นตอนแรกในการสมัครแอป Canva คืออะไร
  - ก. คลิกปุ่ม sign up
  - ข. เข้าไปที่เว็บไซต์ canva.com
  - ค. สร้างสรรค์ชิ้นงานได้ตามต้องการ
  - ง. เลือกประเภทผู้ใช้งาน
6. รูปแบบ Resumes ให้ออกแบบเกี่ยวกับอะไร
  - ก. การนำเสนองาน
  - ข. การ์ดแต่งงาน
  - ค. ข้อมูลส่วนตัวเพื่อสมัครงาน
  - ง. Infographic
7. เครื่องมือ Upload ทำหน้าที่อะไร
  - ก. เลือกรูปแบบพื้นหลัง
  - ข. แทรกภาพ/วีดีโอจากอุปกรณ์
  - ค. บันทึกงานลงอุปกรณ์
  - ง. แบ่งปันผลงาน
8. Templates ที่ใช้ในการออกแบบชิ้นงาน คืออะไรบ้าง
  - ก. Infographic
  - ข. Resumes
  - ค. Poster
  - ง. ถูกทุกข้อที่กล่าวมา

9. ขั้นตอนสุดท้ายของการจัดเก็บผลงาน

- ก. เลือกเมนู Download
- ข. เลือกชนิดไฟล์
- ค. เลือก Download อีกครั้ง
- ง. ไม่มีข้อใดถูก

10. เครื่องมือ Share ทำหน้าที่อะไร

- ก. เลือกรูปแบบพื้นหลัง
- ข. เพิ่มข้อความ
- ค. เลือกใช้งานวัตถุ
- ง. แบ่งปันผลงานกับผู้อื่น

ส่วนที่ 2 : การประเมินความเข้าใจเชิงปฏิบัติ (Practical Understanding)

คำชี้แจง: โปรดเลือกคำตอบที่สอดคล้องกับความเข้าใจของท่านมากที่สุด โดยเลือกเพียงข้อเดียวในแต่ละข้อโดยทำเครื่องหมาย ○ คำตอบที่เลือก

11. ข้อใดไม่ใช่เครื่องมือของ Canva

- ก. แปรนตร์
- ข. Desing
- ค. ค้นพบแอป
- ง. งานในห้องเรียน

12. ผู้ใช้กลุ่มใดเหมาะกับการใช้งาน Canva มากที่สุด

- ก. ใช้ออกแบบขายออนไลน์
- ข. ใช้คอมพิวเตอร์ออฟไลน์
- ค. สร้างงานออฟไลน์ล้วน
- ง. ใช้งานออกแบบป้ายไวเนลใหญ่

13. สีเขียวให้ความรู้สึกตรงกับข้อใด

- ก. ธรรมชาติ ผ่อนคลาย อุดมสมบูรณ์
- ข. ซ่อนเร้น ลึกลับ
- ค. เยือกเย็น มีพลัง
- ง. สุขุมหนักแน่น

**14. โปรแกรมใดใช้ออกแบบกราฟิกได้เช่นกัน**

- ก. Excel
- ข. Design Edit
- ค. Photoshop
- ง. PicForm Design

**15. หากต้องทำงานเอกสาร บน Canva ควรเลือกอะไร**

- ก. Mind map
- ข. Document
- ค. Docs
- ง. Design

**16. อุปกรณ์ที่เหมาะสมกับการใช้ Canva มากที่สุด**

- ก. คอมฯ ไม่มีเน็ต
- ข. โน้ตบุ๊กไร้อินเทอร์เน็ต
- ค. ใช้แค่เขียนแบบ
- ง. คอมพิวเตอร์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต

**17. ต้องการเปลี่ยนรูปภาพ ควรเลือกเมนูใดก่อน**

- ก. อัปโหลดไฟล์
- ข. รูปภาพ
- ค. แทรก
- ง. แก้ไขอัปโหลดไฟล์

**18. ใครใช้เพิ่มสะสมผลงานเกิดประโยชน์ที่สุด**

- ก. คู่กับแฟน
- ข. ใช้สัมภาษณ์งาน
- ค. ใช้ส่งการบ้าน
- ง. ดูแลเองเป็นการส่วนตัว

**19. ข้อใดไม่ถูกต้องเกี่ยวกับการใช้งาน Canva**

- ก. ใช้บน Android
- ข. ใช้บนคอมพิวเตอร์ออนไลน์
- ค. ใช้บน iOS
- ง. ใช้บนคอมพิวเตอร์ออฟไลน์

## 20. ใครใช้ Canva ไม่เหมาะสมที่สุด

- ก. ออกแบบการ์ดแต่งงานเพื่อประหยัดค่าใช้จ่าย
- ข. ใช้ออกแบบโปสเตอร์ลอกลวงผู้อื่น
- ค. ออกแบบโปสเตอร์ขายสินค้ากับเพื่อน
- ง. ตกแต่งภาพโปรโมทร้านส้มตำ

## ส่วนที่ 3 : สะท้อนผลการพัฒนาตนเอง (Reflection)

คำชี้แจง: โปรดตอบตามความเป็นจริง เพื่อใช้ในการพัฒนาตนเอง โดยไม่ถือว่าถูกหรือผิด

— จากแบบประเมิน ฉันคิดว่าความสามารถของฉันอยู่ระดับใด

- ดีมาก  ดี  พอใช้  ควรปรับปรุง

— สิ่งที่ทำได้ดีเกี่ยวกับ Canva คือ

.....

— จุดที่ฉันต้องพัฒนาเพิ่มเติม

.....

— ความรู้/ทักษะใหม่ที่ฉันได้รับ

.....

— แผนการพัฒนาตนเองในครั้งต่อไป

- ฝึกออกแบบเพิ่ม
- ดูวิดีโอสอน Canva
- เข้าร่วมอบรม
- ขอคำปรึกษาครู / เพื่อน
- อื่น ๆ .....

## เกณฑ์การประเมิน (Scoring Rubric)

ส่วนที่ 1 ประเมินความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ Canva (10 ข้อรวม 10 คะแนน)

ส่วนที่ 2 การประเมินความเข้าใจเชิงปฏิบัติ (Practical Understanding) (10 ข้อ 10 คะแนน)

### เกณฑ์ตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	คำอธิบาย
17 – 20 คะแนน	ดีเยี่ยม	มีความรู้และทักษะในการใช้ Canva ได้ถูกต้อง สามารถนำไปใช้ งานจริงได้อย่างมั่นใจ
13 – 16 คะแนน	ดี	มีความเข้าใจในระดับดี สามารถใช้งาน Canva ได้ด้วยตนเองใน สถานการณ์ทั่วไป
9 – 12 คะแนน	พอใช้	พอเข้าใจเบื้องต้น ต้องได้รับคำแนะนำเพิ่มเติมในการใช้งาน
0 – 8 คะแนน	ควรปรับปรุง	ความเข้าใจยังต่ำ ต้องเร่งพัฒนาและฝึกทักษะเพิ่มเติม

ตอบถูก 1 ข้อ = 1 คะแนน คะแนนรวมเต็ม = 20 คะแนน

ส่วนที่ 3 สะท้อนผลการพัฒนาตนเอง (Reflection)

### แนวทางประเมินผลการสะท้อนตนเอง

ระดับ	คุณลักษณะของการสะท้อนตนเอง
ดีเยี่ยม	ระบุจุดดี-จุดพัฒนาและแผนพัฒนาอย่างชัดเจน มีเป้าหมายและแนวทางต่อยอด
ดี	ระบุจุดดีและจุดพัฒนาได้ มีการวางแผนคร่าว ๆ
พอใช้	ระบุข้อมูล แต่ยังไม่ชัดเจนหรือยังไม่สอดคล้องกับศักยภาพจริง
ควรปรับปรุง	ตอบไม่สอดคล้อง หรือไม่สามาถระบุจุดพัฒนา/แผนพัฒนาได้

รวม 5 ประเด็น / ประเมินเชิงคุณภาพ (ไม่มีคะแนน)

สรุปผลการประเมินรวม (Overall Result)

รายการ	คะแนน/ผลประเมิน
คะแนนจากส่วนที่ 1-2 (20 คะแนน)	_____ / 20
ระดับผลการประเมิน	<input type="checkbox"/> ดีเยี่ยม <input type="checkbox"/> ดี <input type="checkbox"/> พอใช้ <input type="checkbox"/> ควรปรับปรุง
ความคิดเห็นของผู้ประเมิน	.....

(ครูผู้รับผิดชอบประเมินหลังตรวจคะแนน)

ลงชื่อผู้ประเมิน

ลงชื่อ \_\_\_\_\_ ผู้ประเมิน

ตำแหน่ง \_\_\_\_\_

วันที่ \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

CANVA

## แบบฟอร์มสะท้อนผลการพัฒนาของตนเอง (Self-Reflection Form)

Canva

เรื่อง: ทักษะการใช้ Canva (จำนวน 20 ข้อ)



1



ส่วนที่ 1 : ประเมินความรู้และ  
ความเข้าใจเกี่ยวกับ Canva

2



ส่วนที่ 2 : การประเมินความ  
เข้าใจเชิงปฏิบัติ  
(Practical Understanding)

3



ส่วนที่ 3 : สะท้อนผลการ  
พัฒนาตนเอง (Reflection)

4



<https://docs.google.com/forms/d/11qz9xiHvJ6liXvuIsrQ52kWHr0WOvjcq6KwVuSq6mYI/preview>



PREV

NEXT





แบบฟอร์มสะท้อนผลการพัฒนาของตนเอง (Self-Reflection Form)

เรื่อง: ทักษะการใช้ Quizizz จำนวน 20 ข้อ

---

ชื่อ-สกุลผู้ประเมิน: \_\_\_\_\_

ชั้น / ห้อง: \_\_\_\_\_ เลขที่: \_\_\_\_\_

วันที่ประเมิน: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

### ส่วนที่ 1: ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ Quizizz

คำชี้แจง : โปรดเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียวในแต่ละข้อ โดยทำเครื่องหมาย  คำตอบที่เลือก

#### 1. โปรแกรม Quizizz คืออะไร

- ก. เกมออนไลน์
- ข. แบบทดสอบออนไลน์
- ค. ทิวเตอร์ออนไลน์
- ง. บทเรียนออนไลน์

#### 2. วัตถุประสงค์หลักของครูในการใช้ Quizizz คือข้อใด

- ก. ทำให้ผู้เรียนตื่นตัว ไม่น่าเบื่อ
- ข. เพื่อครูเข้าใจเนื้อหามากขึ้น
- ค. ให้นักเรียนไม่ต้องอ่านหนังสือสอบ
- ง. ลดเวลาในการสอนของครู

#### 3. สิ่งจำเป็นที่สุดในการใช้งาน Quizizz คืออะไร

- ก. คอมพิวเตอร์
- ข. อีเมลใดก็ได้
- ค. บัญชี Google
- ง. ระบบอินเทอร์เน็ต

4. การประเมินผลการเรียนรู้ที่ดีควรเป็นอย่างไร

- ก. วิเคราะห์ผู้เรียน ผู้สอน และคุณภาพข้อสอบ
- ข. วิเคราะห์เฉพาะผู้สอนและข้อสอบ
- ค. วิเคราะห์คุณภาพข้อสอบภาพรวม
- ง. วิเคราะห์เฉพาะรายบุคคล

5. ข้อดีของการใช้ Quizizz คือข้อใด

- ก. ระบุผลรายบุคคล
- ข. แม่นยำ
- ค. ประเมินผลได้ทันที
- ง. ถูกทุกข้อ

6. จะรู้ว่าข้อสอบง่ายเกินไปจากจุดไหน

- ก. ดูแถบสี รายคน รายข้อ
- ข. ดูแถบสี รายคน รายห้อง
- ค. ดูแถบสี ทางเดียว
- ง. ดูจากค่าเฉลี่ยคะแนนรวม

7. ลำดับวิวัฒนาการการประเมินผลที่ถูกต้อง

- ก. B C D E F A
- ข. E C B D E A
- ค. E B D C F A
- ง. B F C D F A

8. รูปแบบการวัดผลเพื่อตีค่าระดับความรู้คือข้อใด

- ก. การประเมินผล
- ข. การหาคำตอบหวังผล
- ค. การออกข้อสอบหวังผล
- ง. การทดสอบหวังผล

9. เมื่อสอบเสร็จ ผู้สอนดูรายงานผลได้จากเมนูใด

- ก. Explore
- ข. Create
- ค. Report
- ง. Settings

**10. ข้อดีของ Quizizz ต่อครูผู้สอน**

- ก. เป็นช่องทางเชื่อมผู้เรียน-ผู้ปกครอง
- ข. สร้างภาพจินตนาการไร้ขีดจำกัด
- ค. ไม่มีข้อใดถูก
- ง. วัดและประเมินเฉพาะผู้เข้าเล่นได้

**11. หากจะแทรกรูป/วิดีโอบน Quizizz ต้องทำอย่างไร**

- ก. รูปภาพ → เลือก → Done
- ข. รูปภาพ → เลือก → Close
- ค. รูปภาพ → เลือก → Doing
- ง. รูปภาพ → เลือก → Use

**12. ขั้นตอนแรกของผู้เรียนในการเข้าใช้งานคือ**

- ก. Quizizz → Join
- ข. Quizizz → Admin
- ค. Quizizz → Login
- ง. Quizizz → User

**13. ข้อจำกัดของ Quizizz ข้อใดถูกต้อง**

- ก. เห็นคำถามได้เฉพาะจอครู
- ข. จำกัดความยาวข้อความ
- ค. ผู้เรียนรู้เฉลยไม่พร้อมกัน
- ง. จำกัดเวลา 2 นาทีเท่านั้น

**14. การมีคำตอบหลายข้อในหนึ่งคำถาม เพื่ออะไร**

- ก. หาคำตอบตรงจุดมุ่งหมาย
- ข. หาคำตอบบรรลุเป้าหมาย
- ค. หาคำตอบตามลำดับความสำคัญ
- ง. ให้ความหลากหลายของคำตอบ

**15. ภาพ/ข้อความที่แสดงระหว่างตอบคำถามเรียกว่า**

- ก. Lemmings
- ข. images
- ค. memes
- ง. Emoticons

## ส่วนที่ 2 : ความเข้าใจการใช้งานจริง

คำชี้แจง : เลือกคำตอบที่ตรงกับความเข้าใจของท่านมากที่สุด

16. ผู้เล่นต้องกดปุ่มใดเมื่อเข้า [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com)

- ก. Sign up
- ข. Join a game
- ค. Login
- ง. Get started

17. Code ในการ Join Game มีกี่หลัก

- ก. 5
- ข. 7
- ค. 8
- ง. 6

18. เว็บไซต์สำหรับใช้งาน Quizizz คือข้อใด

- ก. [www.quiz.ac.th](http://www.quiz.ac.th)
- ข. [www.quizizz.ac.th](http://www.quizizz.ac.th)
- ค. [www.quiz.com](http://www.quiz.com)
- ง. [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com)

19. เมื่อสร้างคำถามเสร็จแล้วต้องกดปุ่มใด

- ก. Flash
- ข. The End
- ค. Finish
- ง. Fished

20. เว็บไซต์ที่มีรูปแบบคล้าย Quizizz คือ

- ก. Yahoo
- ข. Kahoot
- ค. Classroom
- ง. Sanook

### ส่วนที่ 3: สะท้อนผลการพัฒนาตนเอง (Reflection)

คำชี้แจง: ไม่มีถูก-ผิด ให้ตอบตามความจริงเพื่อใช้พัฒนาตนเอง

— ฉันคิดว่าความสามารถของฉันตอนนี้อยู่ระดับใด

ดีมาก  ดี  พอใช้  ควรปรับปรุง

— สิ่งที่ทำได้ดีในการใช้ Quizizz คือ

.....

— จุดที่ฉันต้องพัฒนาเพิ่มเติมคือ

.....

— ความรู้/ทักษะใหม่ที่ฉันได้รับจากการเรียนรู้ครั้งนี้

.....

— แผนการพัฒนาตนเองในครั้งต่อไป

ฝึกสร้างแบบทดสอบเพิ่ม

ดูวิดีโอสอน/บทความ

ขอคำปรึกษาครู/เพื่อน

เข้าร่วมอบรมเพิ่มเติม

อื่น ๆ .....

ส่วนที่ 1 ประเมินความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ Quizizz (15 ข้อรวม 15 คะแนน)

ส่วนที่ 2 ประเมินความเข้าใจการใช้งานจริง (5 ข้อรวม 5 คะแนน)

เกณฑ์การประเมินผลรวม (20 คะแนน)

คะแนน	ระดับคุณภาพ	ความหมาย
17 – 20	ดีเยี่ยม	ใช้งานได้คล่อง ประยุกต์ได้จริง
13 – 16	ดี	ใช้งานได้ถูกต้องในระดับดี
9 – 12	พอใช้	พอใช้งานได้ ต้องฝึกเพิ่ม
0 – 8	ควรปรับปรุง	ต้องได้รับคำแนะนำเพิ่มเติม

สรุปผลการประเมินรวม (Overall Result)

รายการ	คะแนน/ผลประเมิน
คะแนนจากส่วนที่ 1-2 (20 คะแนน)	_____ / 20
ระดับผลการประเมิน	<input type="checkbox"/> ดีเยี่ยม <input type="checkbox"/> ดี <input type="checkbox"/> พอใช้ <input type="checkbox"/> ควรปรับปรุง
ความคิดเห็นของผู้ประเมิน	.....

ส่วนที่ 3 สะท้อนผลการพัฒนาตนเอง (Reflection)

แนวทางประเมินผลการสะท้อนตนเอง

ระดับ	คุณลักษณะของการสะท้อนตนเอง
ดีเยี่ยม	ระบุจุดดี-จุดพัฒนาและแผนพัฒนาอย่างชัดเจน มีเป้าหมายและแนวทางต่อยอด
ดี	ระบุจุดดีและจุดพัฒนาได้ มีการวางแผนคร่าว ๆ
พอใช้	ระบุข้อมูล แต่ยังไม่ชัดเจนหรือยังไม่สอดคล้องกับศักยภาพจริง
ควรปรับปรุง	ตอบไม่สอดคล้อง หรือไม่สามารถระบุจุดพัฒนา/แผนพัฒนาได้

รวม 5 ประเด็น / ประเมินเชิงคุณภาพ (ไม่มีคะแนน)

ลงชื่อผู้ประเมิน

ลงชื่อ \_\_\_\_\_ ผู้ประเมิน

ตำแหน่ง \_\_\_\_\_

วันที่ \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_



## แบบฟอร์มสะท้อนผลการพัฒนาของตนเอง (Self-Reflection Form)

เรื่อง: ทักษะการใช้ Quizizz (จำนวน 20 ข้อ)



1

ส่วนที่ 1: ความรู้และความ  
เข้าใจเกี่ยวกับ Quizizz

2

ส่วนที่ 2 : ความเข้าใจ  
การใช้งานจริง

3

ส่วนที่ 3 : สะท้อนผลการ  
พัฒนาตนเอง (Reflection)

4

SCAN  
ME!



<https://docs.google.com/forms/d/1W2N36MNFf4c1UGtAU9qB1K6vgryRcuH4HhZyhJO4G8/preview>



PREV

NEXT





# Chatgpt

แบบฟอร์มสะท้อนผลการพัฒนาของตนเอง (Self-Reflection Form)

เรื่อง: ทักษะการใช้ ChatGPT จำนวน 20 ข้อ

---

ชื่อ-สกุลผู้ประเมิน: \_\_\_\_\_

ชั้น / ห้อง: \_\_\_\_\_ เลขที่: \_\_\_\_\_

วันที่ประเมิน: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

## ส่วนที่ 1: ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ ChatGPT

คำชี้แจง : โปรดเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียวในแต่ละข้อ โดยทำเครื่องหมาย  คำตอบที่เลือก

### 1. ChatGPT คืออะไร

- ก. โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ
- ข. แบบจำลองภาษาขนาดใหญ่
- ค. โปรแกรมแอนตี้ไวรัส
- ง. เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูล

### 2. ChatGPT พัฒนาโดยองค์กรใด

- ก. Google
- ข. Apple
- ค. OpenAI
- ง. Microsoft

### 3. ChatGPT ใช้เทคโนโลยีรุ่นใดในการทำงาน

- ก. DNN
- ข. CNN
- ค. GPT-4
- ง. RNN

**4. ChatGPT สามารถทำอะไรได้บ้าง**

- ก. ตอบคำถาม
- ข. สร้างเนื้อหา
- ค. แปลภาษา
- ง. ถูกทุกข้อ

**5. ข้อจำกัดสำคัญของ ChatGPT คือข้อใด**

- ก. ตอบคำถามผิดพลาดได้
- ข. ให้คำแนะนำที่ไม่เหมาะสมได้
- ค. ข้อมูลอาจล้าสมัย
- ง. ถูกทุกข้อ

**6. ช่องทางที่เหมาะสมสำหรับการใช้งาน ChatGPT**

- ก. เว็บไซต์และแอปพลิเคชัน
- ข. โทรศัพท์
- ค. วิทยุ
- ง. หนังสือพิมพ์

**7. ChatGPT ใช้เพื่อการสนทนาในรูปแบบใดได้บ้าง**

- ก. แบบเป็นกันเอง
- ข. การอภิปรายทางวิชาการ
- ค. การให้คำปรึกษา
- ง. ถูกทุกข้อ

**8. จุดเด่นสำคัญของ ChatGPT คืออะไร**

- ก. การสร้างและตอบข้อความ
- ข. วิเคราะห์ตลาดหุ้นแม่นยำ
- ค. ออกแบบกราฟิกอัตโนมัติ
- ง. เล่นเกมอัตโนมัติ

**9. ประโยชน์ของเทคโนโลยี GPT-4 ใน ChatGPT คืออะไร**

- ก. แปลภาษา
- ข. ตอบคำถาม
- ค. สร้างเนื้อหา
- ง. ถูกทุกข้อ

**10. ข้อใดไม่ใช่คุณสมบัติของ ChatGPT**

- ก. การตอบคำถาม
- ข. การตัดต่อวิดีโอ
- ค. การสนทนา
- ง. การสร้างเนื้อหา

**ส่วนที่ 2 : ความเข้าใจการใช้งานจริง**

**คำชี้แจง :** ให้เลือกคำตอบที่สอดคล้องกับความเข้าใจของท่านมากที่สุด

**11. ในการนำข้อมูลจาก ChatGPT ไปใช้ ควรทำอย่างไร**

- ก. ใช้เป็นข้อมูลหลักโดยไม่ต้องตรวจสอบ
- ข. ตรวจสอบและแก้ไขก่อนใช้งานจริง
- ค. ใช้เฉพาะข้อมูลทางเทคนิค
- ง. ใช้เพื่อความบันเทิงเท่านั้น

**12. ข้อจำกัดสำคัญของ ChatGPT ที่ส่งผลกระทบต่อการใช้งานในงานสอนคือ**

- ก. ข้อมูลอาจล้าสมัย
- ข. ไม่สามารถสร้างคำถามได้
- ค. ไม่สามารถให้คำปรึกษาได้
- ง. ใช้เวลานานในการตอบ

**13. การประเมินผลการเรียนรู้ด้วย ChatGPT สามารถทำได้โดย**

- ก. สร้างแบบทดสอบ/คำถาม
- ข. ติดตามผลแบบเรียลไทม์
- ค. ตรวจสอบข้อสอบอัตโนมัติได้ทุกระบบ
- ง. ให้คะแนนสอบอัตโนมัติ

**14. ปัจจัยสำคัญที่สุดเมื่อใช้ ChatGPT สร้างเนื้อหา**

- ก. ความเร็วของการตอบ
- ข. ความสวยงามของข้อความ
- ค. ความถูกต้องของข้อมูล
- ง. ความโดดเด่นของภาษา

15. ChatGPT สามารถนำไปใช้กับระดับการศึกษาใด

- ก. ประถมศึกษา
- ข. มัธยมศึกษา
- ค. อุดมศึกษา
- ง. ทุกระดับการศึกษา

16. ChatGPT เหมาะกับการใช้งานในวิชาใดที่สุด

- ก. เฉพาะวิชาภาษาอังกฤษ
- ข. เฉพาะวิชาคณิตศาสตร์
- ค. เฉพาะวิชาคอมพิวเตอร์
- ง. ใช้ได้ทุกวิชา

17. การใช้ ChatGPT ในการเรียนการสอน ช่วยด้านใดได้มากที่สุด

- ก. ช่วยเตรียมหลักสูตรและบทเรียน
- ข. ทำให้นักเรียนฉลาดขึ้นอัตโนมัติ
- ค. สอนแทนครูทั้งหมด
- ง. ทำงานเอกสารอัตโนมัติ 100%

18. ก่อนนำข้อมูลจาก ChatGPT ไปใช้งานควรทำอย่างไร

- ก. ใช้ทันทีไม่ต้องตรวจสอบ
- ข. ใช้เฉพาะงานวิจัย
- ค. ตรวจสอบความถูกต้องก่อน
- ง. ใช้เป็นข้อมูลสุดท้ายเสมอ

19. ความสามารถสำคัญของ ChatGPT คือ

- ก. แปลภาษา/สร้างเนื้อหา
- ข. ส่งงานอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ในบ้าน
- ค. ทำนายอนาคตแม่นยำ
- ง. ออกแบบภาพ 3 มิติ

20. ChatGPT ถูกออกแบบมาเพื่อใช้งานในด้านใดเป็นหลัก

- ก. การเล่นเกม
- ข. การเขียนโปรแกรม
- ค. การสร้างเนื้อหาและการสื่อสาร
- ง. การจัดการฐานข้อมูล

### ส่วนที่ 3 : สะท้อนผลการพัฒนาตนเอง (Reflection)

คำชี้แจง: ไม่มีถูกหรือผิด ให้ตอบตามจริงเพื่อประโยชน์ในการพัฒนาตนเอง

- ระดับความสามารถของฉันทันในการใช้ ChatGPT ตอนนี้อยู่ที่  
 ดีมาก  ดี  พอใช้  ควรปรับปรุง
- สิ่งที่ทำได้ดีในการใช้ ChatGPT คือ  
.....
- จุดที่ฉันต้องพัฒนาเพิ่มเติมคือ  
.....
- ความรู้/ทักษะใหม่ที่ได้รับจากการเรียนรู้ครั้งนี้  
.....
- แผนพัฒนาตนเองครั้งต่อไป
  - ฝึกใช้งานในงานเอกสาร/เรียน
  - เรียนรู้ Prompt ให้มีประสิทธิภาพ
  - ขอคำแนะนำจากครู/เพื่อน
  - อบรมเพิ่มเติมเกี่ยวกับ AI
  - อื่น ๆ .....

ส่วนที่ 1 ประเมินความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ ChatGPT (10 ข้อรวม 10 คะแนน)

ส่วนที่ 2 ประเมินความเข้าใจการใช้งานจริง (10 ข้อรวม 10 คะแนน)

เกณฑ์การประเมินผลรวม (20 คะแนน)

คะแนน	ระดับ	ความหมาย
17 – 20	ดีเยี่ยม	ใช้งานคล่อง ประยุกต์ใช้ได้จริง
13 – 16	ดี	ใช้งานได้ถูกต้อง
9 – 12	พอใช้	ต้องฝึกเพิ่มเติม
0 – 8	ควรปรับปรุง	ควรได้รับคำแนะนำเพิ่มเติม

สรุปผลการประเมินรวม (Overall Result)

รายการ	คะแนน/ผลประเมิน
คะแนนจากส่วนที่ 1-2 (20 คะแนน)	_____ / 20
ระดับผลการประเมิน	<input type="checkbox"/> ดีเยี่ยม <input type="checkbox"/> ดี <input type="checkbox"/> พอใช้ <input type="checkbox"/> ควรปรับปรุง
ความคิดเห็นของผู้ประเมิน	.....

ส่วนที่ 3 สะท้อนผลการพัฒนาตนเอง (Reflection)

แนวทางประเมินผลการสะท้อนตนเอง

ระดับ	คุณลักษณะของการสะท้อนตนเอง
ดีเยี่ยม	ระบุจุดดี-จุดพัฒนาและแผนพัฒนาอย่างชัดเจน มีเป้าหมายและแนวทางต่อยอด
ดี	ระบุจุดดีและจุดพัฒนาได้ มีการวางแผนคร่าว ๆ
พอใช้	ระบุข้อมูล แต่ยังไม่ชัดเจนหรือยังไม่สอดคล้องกับศักยภาพจริง
ควรปรับปรุง	ตอบไม่สอดคล้อง หรือไม่สามาถระบุจุดพัฒนา/แผนพัฒนาได้

รวม 5 ประเด็น / ประเมินเชิงคุณภาพ (ไม่มีคะแนน)

ลงชื่อผู้ประเมิน

ลงชื่อ \_\_\_\_\_ ผู้ประเมิน

ตำแหน่ง \_\_\_\_\_

วันที่ \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_



ChatGPT



## แบบฟอร์มสะท้อนผลการพัฒนาของตนเอง (Self-Reflection Form)

เรื่อง: ทักษะการใช้ ChatGPT (จำนวน 20 ข้อ)

1



ส่วนที่ 1: ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ ChatGPT

ส่วนที่ 2 : การประเมินความเข้าใจเชิงปฏิบัติ (Practical Understanding)

2



3



ส่วนที่ 3 : สะท้อนผลการพัฒนาตนเอง (Reflection)

SCAN ME! >>>



[https://docs.google.com/forms/d/1aGAkzjvTFUPlmHV\\_VwQQyXolEaFq6Dg52vIdWTngCvM/preview](https://docs.google.com/forms/d/1aGAkzjvTFUPlmHV_VwQQyXolEaFq6Dg52vIdWTngCvM/preview)

4





แบบฟอร์มสะท้อนผลการพัฒนาของตนเอง (Self-Reflection Form)

เรื่อง: ทักษะการใช้ Kahoot! จำนวน 20 ข้อ

---

ชื่อ-สกุลผู้ประเมิน: \_\_\_\_\_

ชั้น / ห้อง: \_\_\_\_\_ เลขที่: \_\_\_\_\_

วันที่ประเมิน: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

### ส่วนที่ 1: ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ Kahoot!

คำชี้แจง : โปรดเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียวในแต่ละข้อ โดยทำเครื่องหมาย  คำตอบที่เลือก

#### 1. Kahoot! คืออะไร

- ก. โปรแกรมสร้างแผนการสอน
- ข. แอปพลิเคชันสร้างคำถามและตอบคำถาม
- ค. ซอฟต์แวร์ตัดต่อวิดีโอ
- ง. แพลตฟอร์มประชุมออนไลน์

#### 2. ประโยชน์หลักของ Kahoot! ในการจัดการเรียนรู้คือ

- ก. สร้างสไลด์นำเสนอ
- ข. กระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน
- ค. ทำให้ผู้เรียนทำการบ้านเร็วขึ้น
- ง. เพิ่มเวลาในการสอน

#### 3. Kahoot! เหมาะสมกับการใช้งานบนอุปกรณ์ใด

- ก. คอมพิวเตอร์เท่านั้น
- ข. โทรศัพท์มือถือเท่านั้น
- ค. ทุกอุปกรณ์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้
- ง. เครื่องพิมพ์

4. Kahoot! สามารถใช้เพื่อจุดประสงค์ใดได้บ้าง

- ก. ทดสอบก่อน-หลังเรียน
- ข. วาดภาพประกอบบทเรียน
- ค. แปลภาษาอัตโนมัติ
- ง. วิเคราะห์งานวิจัย

5. ขั้นตอนแรกในการใช้งาน Kahoot! คือ

- ก. เลือก Play
- ข. คลิก Sign up
- ค. สร้างคำถามทันที
- ง. ดาวน์โหลดโปรแกรม

6. ข้อใดไม่ใช่บทบาทที่เลือกได้เมื่อสมัคร Kahoot!

- ก. ผู้สอน
- ข. นักเรียน
- ค. นักกีฬา
- ง. ผู้ใช้งานทั่วไป

7. รูปแบบการเล่นที่ Kahoot! รองรับคือ

- ก. การเล่นเดี่ยว
- ข. การแข่งขันเป็นทีม
- ค. ทั้งข้อ ก และ ข
- ง. การเล่นแบบออฟไลน์

8. องค์ประกอบใดเพิ่มในคำถามได้บน Kahoot!

- ก. รูปภาพและลิงก์วิดีโอ
- ข. เพลงและไฟล์ PDF
- ค. แบบประเมินคุณธรรม
- ง. สไลด์นำเสนออัตโนมัติ

9. การตั้งค่า Visibility คือการกำหนดอะไร

- ก. สีคำถาม
- ข. ตั้งชื่อเกม
- ค. ผู้ที่สามารถเข้าถึง Kahoot!
- ง. คะแนนที่ได้รับ

**10. การประเมินผลบน Kahoot! เป็นรูปแบบใด**

- ก. อัตโนมัติ
- ข. ประนัย
- ค. ปฏิสัมพันธ์
- ง. ทั้งหมดที่กล่าวมา

**ส่วนที่ 2 : การใช้งานจริงเชิงปฏิบัติ**

**คำชี้แจง :** เลือกคำตอบที่ตรงกับความเข้าใจของท่านมากที่สุด

**11. Kahoot! เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้สำหรับ**

- ก. สร้างคำถามและตอบคำถาม
- ข. แก้ไขเอกสารออนไลน์
- ค. ดูคะแนนสอบระยะยาว
- ง. แบ่งปันไฟล์ออนไลน์

**12. ข้อใดคือคุณสมบัติเด่นของ Kahoot!**

- ก. ใช้งานได้ฟรี
- ข. รองรับหลายอุปกรณ์
- ค. ช่วยสร้างบรรยากาศสนุกสนาน
- ง. ถูกทั้งหมด

**13. ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ของ Kahoot!**

- ก. เพิ่มความสนุก
- ข. ตรวจคะแนนได้รวดเร็ว
- ค. ใช้แทนครูสอนได้ทั้งหมด
- ง. ช่วยประหยัดเวลาเตรียมคำถาม

**14. เว็บไซต์หลักในการใช้งาน Kahoot! คือ**

- ก. kahoot.com
- ข. kahoot.co.th
- ค. kahootapp.org
- ง. create.kahoot.it

15. เมื่อสมัครใช้งานควรเลือกประเภทบัญชีใดสำหรับครู

- ก. I'm a student
- ข. I'm a teacher
- ค. I'm a trainer
- ง. I'm a parent

16. รูปแบบคำถามพื้นฐานใน Kahoot! มีทั้งหมดกี่ประเภท

- ก. 2
- ข. 3
- ค. 4
- ง. 5

17. คำถามแบบใดเหมาะสำหรับการเลือกคำตอบที่ถูกต้อง

- ก. Quiz
- ข. Jumble
- ค. Survey
- ง. Discussion

18. ขั้นตอนแรกของการสร้าง Kahoot! คือ

- ก. คลิก Add question
- ข. Create a new Kahoot
- ค. กำหนดเวลา
- ง. กรอกคำตอบ

19. พีเจอร์ “Survey” มีจุดประสงค์เพื่อ

- ก. เลือกคำตอบ
- ข. แสดงความคิดเห็น
- ค. เก็บข้อมูลความคิดเห็น
- ง. สุ่มตัวเลือก

20. การประเมินผลใน Kahoot! แสดงข้อมูลสำคัญคือ

- ก. คะแนนเฉลี่ยของห้อง
- ข. คำตอบที่ถูกต้อง-ผิดของผู้เรียน
- ค. ระยะเวลาเล่นเกม
- ง. จำนวนครั้งที่เล่น

### ส่วนที่ 3 : สะท้อนผลการพัฒนาตนเอง (Reflection)

คำชี้แจง: ไม่มีคำตอบถูกหรือผิด ให้ตอบตามความจริงเพื่อวางแผนพัฒนาตัวเอง

— ระดับความสามารถของฉันทันในการใช้ Kahoot!

ดีมาก  ดี  พอใช้  ควรปรับปรุง

— สิ่งที่ทำได้ดีเกี่ยวกับการใช้ Kahoot! คือ

.....

— สิ่งที่ต้องพัฒนาเพิ่มเติมคือ

.....

— ทักษะ/ความรู้ใหม่ที่ได้รับจากการเรียนรู้เรื่องนี้

.....

— แผนการพัฒนาตนเองครั้งต่อไป

ฝึกสร้างคำถามเพิ่ม

ศึกษาวิดีโอ/คู่มือเพิ่มเติม

ขอคำแนะนำจากครู/เพื่อน

เข้าร่วมอบรมพัฒนาทักษะ

อื่น ๆ .....

ส่วนที่ 1 ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับ Kahoot! (10 ข้อรวม 10 คะแนน)

ส่วนที่ 2 การใช้งานจริงเชิงปฏิบัติ (10 ข้อรวม 10 คะแนน)

เกณฑ์การประเมินผลรวม (20 คะแนน)

คะแนน	ระดับคุณภาพ	ความหมาย
17 – 20	ดีเยี่ยม	ใช้งานได้คล่องและประยุกต์ใช้ได้
13 – 16	ดี	ใช้งานได้เป็นส่วนใหญ่
9 – 12	พอใช้	ควรฝึกฝนเพิ่มเติม
0 – 8	ควรปรับปรุง	ควรได้รับคำแนะนำอย่างใกล้ชิด

สรุปผลการประเมินรวม (Overall Result)

รายการ	คะแนน/ผลประเมิน
คะแนนจากส่วนที่ 1-2 (20 คะแนน)	_____ / 20
ระดับผลการประเมิน	<input type="checkbox"/> ดีเยี่ยม <input type="checkbox"/> ดี <input type="checkbox"/> พอใช้ <input type="checkbox"/> ควรปรับปรุง
ความคิดเห็นของผู้ประเมิน	.....

ส่วนที่ 3 สะท้อนผลการพัฒนาตนเอง (Reflection)

แนวทางประเมินผลการสะท้อนตนเอง

ระดับ	คุณลักษณะของการสะท้อนตนเอง
ดีเยี่ยม	ระบุจุดดี-จุดพัฒนาและแผนพัฒนาอย่างชัดเจน มีเป้าหมายและแนวทางต่อยอด
ดี	ระบุจุดดีและจุดพัฒนาได้ มีการวางแผนคร่าว ๆ
พอใช้	ระบุข้อมูล แต่ยังไม่ชัดเจนหรือยังไม่สอดคล้องกับศักยภาพจริง
ควรปรับปรุง	ตอบไม่สอดคล้อง หรือไม่สามาถระบุจุดพัฒนา/แผนพัฒนาได้

รวม 5 ประเด็น / ประเมินเชิงคุณภาพ (ไม่มีคะแนน)

ลงชื่อผู้ประเมิน

ลงชื่อ \_\_\_\_\_ ผู้ประเมิน

ตำแหน่ง \_\_\_\_\_

วันที่ \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_



## แบบฟอร์มสะท้อนผลการ พัฒนาของตนเอง (Self-Reflection Form)

เรื่อง: ทักษะการใช้ Kahoot!  
(จำนวน 20 ข้อ)

01



ส่วนที่ 1: ความรู้และความเข้าใจ  
เกี่ยวกับ Kahoot!

02



ส่วนที่ 2 : การใช้งานจริงเชิงปฏิบัติ

03



ส่วนที่ 3 : สะท้อนผลการพัฒนาตนเอง  
(Reflection)

04

<https://docs.google.com/forms/d/1sAvzvJUUPIQOqQksMQSPPNMWjRXKRB1EhZGeVYC8528/preview>

SCAN  
ME!



PREV

NEXT





หลังจากปฏิบัติการพัฒนาทักษะของครูในการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะของนักเรียน สิ้นสุดลงตามระยะเวลาที่กำหนดแล้ว ขอความกรุณาท่านโปรดให้ความเห็นในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

<https://docs.google.com/forms/d/1hHYvM6NWWwnHPqy5YYnxZnSB10qCBDgb5PVLos2xkHs/preview>

แบบฟอร์มเพื่อให้ครูสะท้อนผลการปฏิบัติงานของตนเอง  
แบบประเมินตนเองของครูถึงระดับการนำแนวทางการพัฒนาไปปฏิบัติ

ชื่อ-สกุลผู้ประเมิน: \_\_\_\_\_  
รายวิชาที่สอน: \_\_\_\_\_ ระดับชั้นที่สอน: \_\_\_\_\_ ห้องที่สอน: \_\_\_\_\_  
วันที่ประเมิน: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

คำชี้แจง: เพื่อประโยชน์ในการนำข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะของท่านไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนา  
งานวิจัยให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น ขอความกรุณาท่านโปรดแสดงความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะตาม  
ประเด็นต่อไปนี้ จักขอบคุณยิ่ง

1. ปัจจัยที่ส่งผลในทางบวกต่อการพัฒนาทักษะของครูในการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ (AI)  
เพื่อส่งเสริมทักษะของนักเรียน

---

---

---

2. ปัญหาหรืออุปสรรคต่อการพัฒนาทักษะของครูในการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เพื่อการเรียน  
การสอน

---

---

---

3. วิธีการหรือแนวทางในการแก้ไขปัญหาและอุปสรรคด้านการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ของครู

---

---

---

4. บทเรียนที่ได้รับจากการพัฒนาทักษะของครูในการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมทักษะของนักเรียน

---

---

---

5. ข้อเสนอแนะเพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะของครูในการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมทักษะของนักเรียนบรรลุผลสำเร็จยิ่งขึ้น

---

---

---

---

ขอขอบพระคุณท่านเป็นอย่างยิ่งที่กรุณาสละเวลาในการตอบแบบสอบถามและให้ข้อคิดเห็นรวมถึงข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะของครูในการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียน ข้อมูลและความคิดเห็นของท่านมีความสำคัญอย่างยิ่ง และจะเป็นประโยชน์ต่อการนำไปใช้ในการปรับปรุง พัฒนา และยกระดับคุณภาพของงานวิจัยให้มีความสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณในความร่วมมือของท่านมา ณ โอกาสนี้

ลงชื่อผู้ประเมิน

ลงชื่อ \_\_\_\_\_ ผู้ประเมิน

ตำแหน่ง \_\_\_\_\_

วันที่ \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_



SUBMIT



แบบฟอร์มเพื่อให้ครูสะท้อนผลการปฏิบัติงานของตนเอง  
แบบประเมินตนเองของครูถึงระดับการนำแนวทางการพัฒนาไปปฏิบัติ

01



ปัจจัยที่ส่งผลในทางบวก  
ต่อการพัฒนาทักษะของ  
ครูในการใช้เครื่องมือ  
ปัญญาประดิษฐ์ (AI)  
เพื่อส่งเสริมทักษะของ  
นักเรียน

02



ปัญหาหรืออุปสรรคต่อ  
การพัฒนาทักษะของครู  
ในการใช้เครื่องมือ  
ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการ  
เรียนการสอน

03



วิธีการหรือแนวทางใน  
การแก้ไขปัญหาและ  
อุปสรรคด้านการใช้  
เครื่องมือปัญญา  
ประดิษฐ์ของครู

04



บทเรียนที่ได้รับจาก  
การพัฒนาทักษะของครู  
ในการใช้เครื่องมือ  
ปัญญาประดิษฐ์เพื่อส่ง  
เสริมทักษะของ  
นักเรียน

05



ข้อเสนอแนะเพื่อให้การ  
พัฒนาทักษะของครูใน  
การใช้เครื่องมือปัญญา  
ประดิษฐ์เพื่อส่งเสริม  
ทักษะของนักเรียนบรรลุ  
ผลสำเร็จยิ่งขึ้น



SCAN  
ME!



PREV

NEXT

