

บทที่ 5

โปรแกรมอบรมด้วยตัวเองออนไลน์ “เพื่อการเรียนรู้ของครูผู้พัฒนาทักษะการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ทางการศึกษาสำหรับนักเรียน” นวัตกรรมทางการศึกษาที่เป็นผลผลิตจากการวิจัยและพัฒนา

บทนำ

การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ทางการศึกษาสำหรับนักเรียน ที่เป็นโปรแกรมอบรมด้วยตนเองออนไลน์ (Online Self-Training Program) ในงานวิจัยนี้ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา (Research & Development: R&D) ตามทัศนะของวิโรจน์ สารรัตน์ (2566) ที่เห็นว่า ในต้นศตวรรษที่ 21 มีหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ถือเป็นนวัตกรรมใหม่เกิดขึ้นมากมาย ที่คาดหวังว่าหากครุมีความรู้ (Knowledge) แล้ว กระตุ้นให้นำความรู้ไปสู่การปฏิบัติ (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 แล้วครูนำผลการเรียนรู้ไปพัฒนาต่อเนื่องให้กับนักเรียน” เป็นความรู้ที่มีประโยชน์ต่องานวิจัยและพัฒนาซึ่งเป็นการวิจัยประยุกต์ (Applied Research) จะถูกทดสอบด้วย “การวิจัยเชิงทดลอง” ในขั้นตอนสุดท้ายของระเบียบวิธีวิจัยที่ใช้ในงานวิจัยนี้ หากผลการวิจัยพบว่าเป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัยที่กำหนด แสดงว่า “ความรู้ในลักษณะบทความแสดงทัศนะหรือความเห็นจากแหล่งอ้างอิงดังกล่าวมีประโยชน์ เพราะมีผลการวิจัยรองรับจึงสามารถที่จะนำไปเผยแพร่ให้กับประชากรเป้าหมายได้ต่อไป”

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

หลักการ แนวคิด และขั้นตอนในการสร้างผลผลิตจากการวิจัยและพัฒนา

ศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่วิจัย ให้ความสำคัญกับแหล่งความรู้จากหลากหลายประเทศในโลกออนไลน์ เพราะเป็นความรู้อิสระที่ก้าวทันกับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 เป็นความรู้ในลักษณะที่เป็น “บทความแสดงทัศนะหรือความเห็นในการพัฒนาเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างเฉพาะเจาะจง” มีคำอธิบายประกอบทัศนะหรือความเห็นนั้นอย่างเป็นรูปธรรม บางแหล่งมีกรณีศึกษาประกอบ มีรูปภาพประกอบ แม้อาจจะมีความเห็นจากนักวิจัยเชิงปริมาณบริสุทธิ์ (Pure Quantitative Researcher) ว่าไม่เป็นแหล่งอ้างอิงจากตำราวิชาการหรืองานวิจัย หรือไม่เป็นที่ Peer Review แต่ผู้วิจัยเห็นว่าความรู้ในลักษณะดังกล่าว “ตรงตามความต้องการที่จะนำมาใช้ในการจัดทำเป็นหน่วยการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้พัฒนาครู แล้วครูนำผลการเรียนรู้ไปพัฒนาต่อเนื่องให้กับนักเรียน” เป็นความรู้ที่มีประโยชน์ต่องานวิจัยและพัฒนาซึ่งเป็นการวิจัยประยุกต์ (Applied Research) จะถูกทดสอบด้วย “การวิจัยเชิงทดลอง” ในขั้นตอนสุดท้ายของระเบียบวิธีวิจัยที่ใช้ในงานวิจัยนี้ หากผลการวิจัยพบว่าเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่กำหนด 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 ได้จัดทำคู่มือเพื่อใช้ในการวิจัยเชิงทดลองในขั้นตอนต่อไป



ดำเนินการวิจัยเชิงทดลองในภาคสนาม 2 ระยะ ระยะที่ 1 การวิจัยเชิงทดลองโครงการพัฒนาเพื่อการเรียนรู้ของครูเพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัยว่าหน่วยการเรียนรู้และคู่มือการทำงานประกอบโครงการทั้งสองส่งผลให้ครูที่เป็นกลุ่มทดลองว่ามีผลการเรียนรู้หลังการทดลองเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 90/90 หรือไม่ ระยะที่ 2 การวิจัยเชิงทดลองโครงการครูนำผลการเรียนรู้สู่การปฏิบัติให้เกิดผลกับนักเรียนเพื่อทดสอบว่าครูที่เป็นกลุ่มทดลองสามารถนำผลการเรียนรู้ไปสู่การปฏิบัติให้เกิดผลกับนักเรียนตามเกณฑ์มาตรฐาน 90/90 หรือไม่



หากผลการวิจัยพบว่าเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่กำหนด แสดงว่า “ความรู้ในลักษณะบทความแสดงทัศนะหรือความเห็นจากแหล่งอ้างอิงดังกล่าวมีประโยชน์ เพราะมีผลการวิจัยรองรับ จึงสามารถนำไปเผยแพร่ให้กับประชากรเป้าหมายได้ต่อไป”

ในบทที่ 5 จึงนำเอานวัตกรรมทางการศึกษาที่เป็นผลผลิตจากกระบวนการวิจัยและพัฒนา มาแสดงตามลำดับ ดังนี้

นวัตกรรมทางการศึกษา
ที่เป็นผลผลิตจากการวิจัยและพัฒนา

โปรแกรมอบรมด้วยตนเองออนไลน์

เพื่อการเรียนรู้ของครูสู่การพัฒนาทักษะ
การใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ทางการศึกษาสำหรับนักเรียน

จากโครงการพัฒนาเพื่อการเรียนรู้ของครู
สู่โครงการครุนำผลการเรียนรู้การพัฒนาผู้เรียน



ธนวิษญ์ สดงูเหลือม
ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา
มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน
ปีการศึกษา 2569

คำนำ

การวิจัยเรื่อง “พัฒนาเพื่อการเรียนรู้ของครูสู่การพัฒนาทักษะการใช้เครื่องมือ ปัญญาประดิษฐ์ทางการศึกษาสำหรับนักเรียน” นี้เป็นการวิจัยในหลักสูตรศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการ บริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน ใช้ระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ได้นวัตกรรมทางการศึกษาที่เป็นโปรแกรมอบรมด้วยตนเองออนไลน์ (Online Self – Training Program) ที่ประกอบด้วย 2 โครงการ คือ 1) โครงการพัฒนาเพื่อการเรียนรู้ของครู. และ 2) โครงการครุนำผลการเรียนรู้สู่การพัฒนาผู้เรียน โครงการแรกมีหน่วยการเรียนรู้ (Learning Modules) สำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเองของครู โครงการที่สองมีคู่มือเพื่อการปฏิบัติ (Wrok Manual) เพื่อครุนำไปใช้เป็นแนวการปฏิบัติกับนักเรียนในห้องเรียน โดยคาดหวังว่านวัตกรรมทางการศึกษานี้ เมื่อผ่านกระบวนการวิจัยและพัฒนาหลายขั้นตอน (Ri&Di) แล้วนำไปทดลองใช้ในพื้นที่ที่เป็นตัวแทนของประชากร เมื่อผลการทดลองพบว่านวัตกรรมนั้นมีประสิทธิภาพ ก็สามารถนำไปเผยแพร่ให้กับประชากรที่เป็นพื้นที่เป้าหมายได้ใช้ประโยชน์ในวงกว้างได้อย่างมีผลการวิจัยรองรับ ทั้งนี้ โปรแกรมอบรมด้วยตนเองออนไลน์นี้ถือเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่เป็นผลผลิตจากการวิจัยและพัฒนาที่มีความสำคัญต่อการ บริหารการศึกษาทั้งเชิงวิชาการและเชิงวิชาชีพ ดังนี้

ให้ความสำคัญกับการศึกษาศตวรรษที่ 21 ซึ่งมีความสำคัญเพราะเป็นสิ่งท้าทายต่อการ บริหารการศึกษาในศตวรรษใหม่นี้ อันเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงในกระบวนการที่ศนทางการศึกษาที่ 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 หรือชื่อเรียกอื่นๆ) มีความสำคัญเพราะเป็นฐาน ปฏิบัติที่จะทำให้การระดมทรัพยากรบุคคลและทรัพยากรวัตถุให้เกิดประโยชน์ที่ใช้งานได้จริง เป็นฐาน ปฏิบัติที่จะช่วยเสริมสร้างการสอนและการเรียนรู้ที่จะส่งผลให้นักเรียนได้รับการศึกษาที่ถูกต้องจากครู

ที่ถูกต้อง และเป็นฐานปฏิบัติที่จะสร้างอิทธิพลที่ส่งผลต่อนักเรียนให้เติบโตไปสู่เป้าหมายที่กำหนดโดย มีครูเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Kashyap, n.d.) สอดคล้องกับแนวคิดการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็น ฐาน (School-Based Management: SBM) ซึ่งเป็นรูปแบบการกระจายอำนาจให้โรงเรียนที่เป็น หน่วยหลักในการจัดการศึกษา (Edge, 2000)

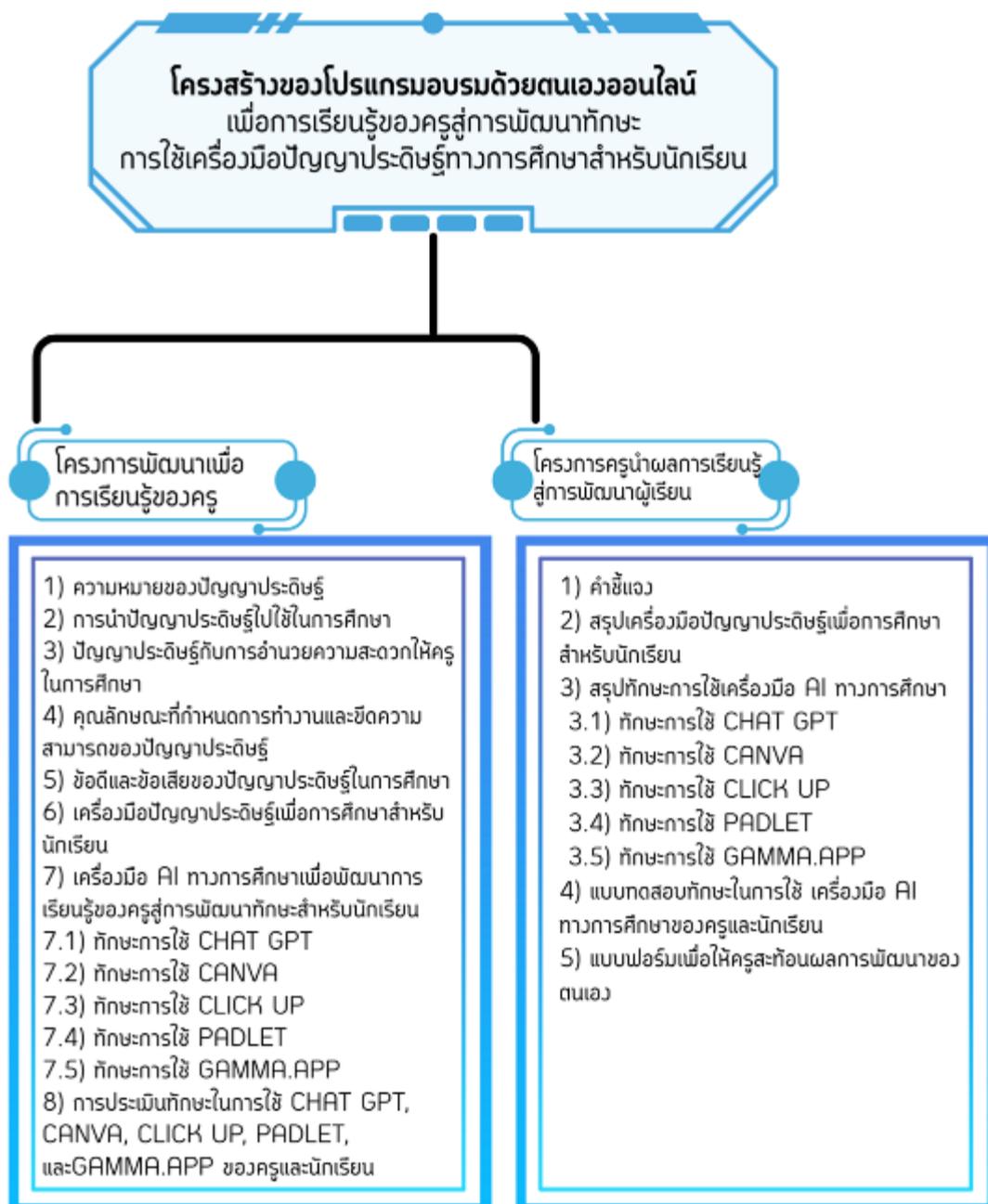
ใช้หลักการ “พัฒนาครู แล้วครูนำผลที่ได้รับไปสู่การพัฒนาที่ส่งผลต่อผู้เรียน” ถือเป็น หลักการที่เป็นจุดเน้นของการบริหารการศึกษา คือ การเสริมสร้างการสอนและการเรียนรู้ (The Focus of Educational Administration is the Enhancement of Teaching and Learning) (Amadi, 2008) เป็นกระบวนการช่วยให้นักเรียนได้รับการศึกษาที่ถูกต้องจากครูที่ถูกต้อง (Enables the Right Pupils to Receive the Right Education from the Right Teachers) (Dhammei, 2022) เป็นการกระตุ้นการพัฒนาโปรแกรมที่เหมาะสมสำหรับการสอนและการเรียนรู้ (Bamte, n.d.) เป็นไปตามหน้าที่ของการบริหารการศึกษาตามทัศนะของ Amadi (2008) ที่กล่าวถึงหน้าที่เกี่ยวกับ หลักสูตร/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) และเพื่อความมั่นใจในการพัฒนา คุณภาพการศึกษา (To Ensure Qualitative Improvement of Education) (Kashyap, n.d.) อัน เนื่องจากหลักการ “พัฒนาครู แล้วครูนำผลที่ได้รับไปสู่การพัฒนาที่ส่งผลต่อผู้เรียน” เป็นหลักการ ส่งเสริมบทบาทการเป็นผู้นำทางการศึกษาให้กับครูตามทัศนะของ Speck (1999) และ Seyfarth (1999) ส่งเสริมต่อการทำหน้าที่ของผู้บริหารการศึกษาที่จะต้องสนับสนุนคณะครูด้วยการฝึกอบรม และให้คำแนะนำตามทัศนะของ University of Bridgeport (2022) และ Target Jobs (n.d.) และ ส่งเสริมต่อแนวคิดพัฒนาวิชาชีพของครูที่ให้น้ำหนักถึงการส่งผลต่อการพัฒนาผู้เรียนซึ่งเป็นเป้าหมาย สูงสุด (Ultimate Goal) ของการศึกษาตามทัศนะของ Gusky (2000) และ Hoy and Miskel (2001)

คำนี้ถึงมาตรฐานวิชาชีพทางการบริหารการศึกษา ทั้งมาตรฐานวิชาชีพของผู้บริหารสถานศึกษาและผู้บริหารการศึกษาที่คุรุสภากำหนดตามมาตรฐานด้านความรู้ ในกรณีสามารถพัฒนาครูและบุคลากรให้สามารถปฏิบัติหน้าที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถนำความรู้ความเข้าใจในหลักการและทฤษฎีไปประยุกต์ใช้ สามารถวิเคราะห์สังเคราะห์และสร้างองค์ความรู้ในการบริหารจัดการการศึกษา สามารถนำกระบวนการทางการวิจัย การวัดและประเมินผล ไปใช้ในการบริหารจัดการการศึกษาได้ สามารถส่งเสริมสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษา และสามารถบริหารจัดการข้อมูลข่าวสารไปสู่ผู้เรียน ครู และบุคลากรในสถานศึกษา และตามมาตรฐานการปฏิบัติงาน ในกรณีปฏิบัติโดยคำนึงถึงผลที่จะเกิดขึ้นกับการพัฒนาของบุคลากร ผู้เรียน และชุมชน พัฒนาผู้ร่วมงานให้สามารถปฏิบัติงานได้เต็มศักยภาพ พัฒนาและใช้นวัตกรรมการบริหารจนเกิดผลงานที่มีคุณภาพสูง และสร้างโอกาสการพัฒนาได้ทุกสถานการณ์ (The Teachers Council of Thailand, n.d.)

ธนวิษญ์ สูดงเหลือ้ม

โครงสร้างของโปรแกรมอบรมด้วยตนเองออนไลน์

โครงสร้างของโปรแกรมอบรมด้วยตนเองออนไลน์ที่มีองค์ประกอบครบสมบูรณ์ ประกอบด้วย 2 โครงการ คือ 1) โครงการพัฒนาเพื่อการเรียนรู้ของครู มีหน่วยการเรียนรู้ (Learning Module) เพื่อการเรียนรู้ของครูจำนวน 8 หน่วยการเรียนรู้ และ 2) โครงการครุนำผลการเรียนรู้สู่การพัฒนาผู้เรียน มีคู่มือการทำงานสำหรับครูในหัวข้อต่างๆ ดังนี้ 1) คำชี้แจง 2) สรุปเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เพื่อการศึกษาสำหรับนักเรียน 3) สรุปทักษะการใช้เครื่องมือ AI ทางการศึกษา 4) แบบทดสอบทักษะในการใช้ เครื่องมือ AI ทางการศึกษาของครูและนักเรียน 5) แบบฟอร์มเพื่อให้ครูสะท้อนผลการพัฒนาของตนเอง ดังมีภาพประกอบดังนี้



โครงการที่ 1

โครงการพัฒนาเพื่อการเรียนรู้ของครู
สู่การพัฒนาทักษะการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์
ทางการศึกษาสำหรับนักเรียน



8 หน่วยการเรียนรู้

วัตถุประสงค์การเรียนรู้ ในโครงการที่ 1

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) เกี่ยวกับ ความหมายของปัญญาประดิษฐ์ (The Definition of AI) การนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในการศึกษา (Using AI in Education) ปัญญาประดิษฐ์กับการอำนวยความสะดวกให้ครูในการศึกษา (AI Facilitates Teachers in Education) คุณลักษณะที่กำหนดการทำงานและขีดความสามารถของปัญญาประดิษฐ์ (Characteristics that Define the Functionality and Capabilities of AI) ข้อดีและข้อเสียของปัญญาประดิษฐ์ในการศึกษา (Advantages and Disadvantages of AI in Education / The Pros and Cons of AI in Education) เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เพื่อการศึกษาสำหรับนักเรียน (Educational AI Tools for Students) เครื่องมือ AI ทางการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของครูสู่การพัฒนาทักษะสำหรับนักเรียน การประเมินทักษะในการใช้ Chat GPT, Canva, Click Up, Padlet, และ Gamma.App ของครูและนักเรียน จากการใช้คำกริยาคำใดคำหนึ่งจากรายการที่แสดงถึงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละระดับของพุทธิพิสัย ดังนี้

- 1) **ระดับความจำ** - บอกคุณสมบัตินี้ จับคู่ เขียนลำดับ อธิบาย บรรยาย ชี้ให้เห็นได้ 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 วิวิจารณ์
- 6) **ระดับการสร้างสรรค์** - รวบรวม ออกแบบ จัดระเบียบ สร้าง ประดิษฐ์ หรือวางหลักการ



MODULE 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

ความหมายของปัญญาประดิษฐ์ (THE DEFINITION OF AI)



คำชี้แจง

- โปรดศึกษาความหมายของแต่ละทักษะ
- โปรดทบทวนความเข้าใจจากกิจกรรมท้ายเนื้อหาของแต่ละทักษะ
- ศึกษาต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์ที่นำเสนอไว้ท้ายเนื้อหาของแต่ละทักษะ
- วิเคราะห์ทสรูปของความหมาย
- แสดงองค์ประกอบหรือตัวบ่งชี้ที่สำคัญของความหมาย

Let's Go!



Wang and Zhu (2024) อธิบายว่า ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ตามคำนิยามของพจนานุกรมเว็บมาสเตอร์ หมายถึง สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้นการจำลองพฤติกรรมที่ชาญฉลาดในคอมพิวเตอร์ รวมถึงความสามารถของเครื่องจักรในการเลียนแบบพฤติกรรมที่ใช้ความฉลาดของมนุษย์ คำนิยามนี้เน้นให้เห็นถึงศักยภาพของ AI ในการทำงานต่าง ๆ ที่ปกติต้องอาศัยสติปัญญาของมนุษย์ เช่น การรู้จำรูปแบบ การเรียนรู้ และการตัดสินใจ ทั้งนี้ AI ยังแสดงศักยภาพในการประยุกต์ใช้ในหลากหลายสาขา เช่น การแพทย์ แม้ว่าจะได้รับภาพลักษณ์เชิงลบในช่วงหลังอันเนื่องมาจากกรณีอุบัติเหตุที่เกิดจาก AI และการนำไปใช้ในทางที่ไม่เหมาะสมโดยนักเรียน

AI | กิจกรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://DOI.ORG/10.62227/AS/74301](https://doi.org/10.62227/AS/74301)



Benny, Pardosi, Xu, Umurohmi, Nurdiana and Sabur (2024) ทำวิจัยเรื่อง Implementation of an artificial intelligence-based learning management system for adaptive learning. ระบุว่า ปัญญาประดิษฐ์ (AI) มีการนิยามและแนวคิดต่างๆ ดังนี้

- **แนวคิดทั่วไป (General Concept)** ปัญญาประดิษฐ์ (AI) หมายถึงระบบที่ได้รับการออกแบบมาเพื่อสำรวจและสร้างสรรค์นวัตกรรมในหลายสาขา โดยอาศัยทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ ระบบเหล่านี้มีศักยภาพที่จะสามารถปฏิบัติงานที่เทียบเคียงหรืออาจเกินกว่าความสามารถของมนุษย์ในบางงานได้

- **ลักษณะสำคัญ (Core Characteristics)** AI มีลักษณะสำคัญคือความสามารถในการปรับตัว การตัดสินใจ การประมวลผลข้อมูลเชิงปัญญา และการเรียนรู้จากประสบการณ์ โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อสนับสนุนการทำงานของมนุษย์ และเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานในหลากหลายหน้าที่ผ่านเทคโนโลยี

- **การเรียนรู้ที่ปรับตัวได้ (Adaptive Learning)** ในบริบทของการศึกษา AI ช่วยพัฒนาระบบที่สามารถปรับเนื้อหาการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความเร็วและรูปแบบการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น พร้อมทั้งสามารถเรียนรู้เนื้อหาที่สอดคล้องกับความต้องการของตนเอง

- **ระบบที่มีความยืดหยุ่น (Dynamic Systems)** AI สนับสนุนการเรียนรู้ที่ปรับเปลี่ยนได้แบบไดนามิก โดยเนื้อหาทางการศึกษาจะถูกปรับในเวลาจริงตามการตอบสนองของผู้เรียนต่อแบบทดสอบและงานที่ได้รับ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถแก้ไขจุดอ่อนและพร้อมเผชิญเนื้อหาใหม่เมื่อมีความพร้อม

- **การปรับให้เหมาะสมในด้านการศึกษา (Personalization in Education)** ระบบการเรียนรู้ที่ใช้ AI จะวิเคราะห์ความต้องการเฉพาะตัวของผู้เรียนแต่ละคนและปรับทรัพยากรการเรียนรู้ให้สอดคล้องกัน การปรับแต่งนี้มีความสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งตอบสนองต่อความหลากหลายของนักเรียน

- **การทำงานของอัลกอริทึม AI (Functionality of AI Algorithms)** อัลกอริทึมของ AI สามารถทำงานในงานการศึกษาต่าง ๆ เช่น การตรวจข้อสอบอัตโนมัติ การให้ข้อเสนอแนะเชิงสร้างสรรค์ และการปรับเนื้อหาการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน การทำงานเหล่านี้ช่วยยกระดับประสบการณ์การเรียนรู้ให้มีความเป็นส่วนตัวและตรงกับความต้องการของนักเรียนแต่ละคน

- **ผลกระทบต่อการศึกษา (Impact on Education)** การนำ AI มาประยุกต์ใช้ในด้านการศึกษาได้เปลี่ยนแปลงวงการนี้โดยนำเสนอทางออกที่สร้างสรรค์และผ่านการทดสอบในหลากหลายบริบท ศักยภาพของ AI ในการปรับแต่งกระบวนการเรียนรู้เฉพาะบุคคลเป็นหนึ่งในข้อได้เปรียบสำคัญที่ส่งผลให้ผลการเรียนดีขึ้นและเพิ่มความมีส่วนร่วมของนักเรียน

สรุปแล้ว AI ครอบคลุมเทคโนโลยีและระเบียบวิธีที่หลากหลายเพื่อยกระดับประสิทธิภาพการเรียนรู้ผ่านการปรับให้เหมาะสม การตอบสนองที่ปรับเปลี่ยนได้ และการตอบสนองในเวลาจริง โดยมุ่งเน้นการสนับสนุนและปรับปรุงผลลัพธ์ทางการศึกษา

AI | กิจกรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://DOI.ORG/10.31958/JAF.V12I1.12548](https://doi.org/10.31958/JAF.V12I1.12548)



Al-Omari (2024) ทำวิจัยเรื่อง The impact of artificial intelligence on the school management: a study of opportunities and challenges in Jordan. ระบุว่า ปัญญาประดิษฐ์ (AI) หมายถึงสาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้นการสร้างระบบซึ่งสามารถเลียนแบบการทำงานของสมองมนุษย์ เช่น การเรียนรู้ การแก้ปัญหา และการตัดสินใจ โดยระบบเหล่านี้ใช้เทคโนโลยีหลากหลาย เช่น การเรียนรู้ของเครื่อง (machine learning) และโครงข่ายประสาทเทียม (neural networks) เพื่อประมวลผลข้อมูลจำนวนมาก รู้จำรูปแบบ และพัฒนาประสิทธิภาพของตนเองได้อย่างต่อเนื่อง AI ถูกมองว่าเป็นรากฐานของนวัตกรรมเทคโนโลยีสมัยใหม่ ในหลากหลายอุตสาหกรรม ตั้งแต่การแพทย์ การศึกษา การเงิน ไปจนถึงการผลิต ช่วยให้เครื่องจักรสามารถทำงานที่โดยทั่วไปต้องอาศัยสติปัญญาของมนุษย์



โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างบน และศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://DOI.ORG/10.21125/INTED.
2024.1418](https://doi.org/10.21125/inted.2024.1418)



SCAN ME

Prakash (2024) ทำวิจัยเรื่อง AI In educational management. กล่าวว่่า ปัญญาประดิษฐ์ (AI) หมายถึงการจำลองกระบวนการทำงานของสติปัญญามนุษย์ด้วยเครื่องจักร โดยเฉพาะระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งกระบวนการเหล่านี้ประกอบด้วยการเรียนรู้ (การเก็บรวบรวมข้อมูล และกฎเกณฑ์ในการนำไปใช้) การให้เหตุผล (การใช้กฎเกณฑ์เพื่อสรุปผลอย่างคร่าว ๆ หรือชัดเจน) และการปรับแก้ตัวเอง ในบริบทของการจัดการการศึกษา AI มีบทบาทสำคัญในการยกระดับประสบการณ์ทางการศึกษาด้านต่าง ๆ ดังนี้

- **ความแม่นยำและการแก้ปัญหา** (Precision and Problem-Solving) AI ได้รับการยอมรับมากขึ้นในความสามารถในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อนอย่างแม่นยำและมีประสิทธิภาพ ช่วยเสริมกระบวนการตัดสินใจภายในสถาบันการศึกษาให้ปัญหาต่าง ๆ ได้รับการแก้ไขอย่างรวดเร็วและมีความผิดพลาดน้อยที่สุด

- **การจัดการและวิเคราะห์ข้อมูล** (Data Management and Analysis) เทคโนโลยี AI สามารถรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ที่เกี่ยวข้องกับผลการเรียนรู้ของนักเรียน รวมถึงการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ความสามารถนี้ช่วยให้ผู้สอนสามารถระบุรูปแบบการเรียนรู้ ช่องว่างของความรู้ และจุดที่ต้องการการพัฒนาได้ ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการเฉพาะบุคคล

- **การทำงานที่มีประสิทธิภาพของกระบวนการทางการศึกษา** (Streamlining Educational Processes) การนำ AI มาปรับใช้ในกระบวนการจัดการศึกษามุ่งเน้นการทำให้กระบวนการต่าง ๆ มีความคล่องตัวมากขึ้น เช่น การลงทะเบียนนักเรียน การมีส่วนร่วม และการรักษาจำนวนนักเรียน โดยการทำงานอัตโนมัติในฟังก์ชันเหล่านี้ AI ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพโดยรวมของสถาบันการศึกษา

- **บริบททางประวัติศาสตร์** (Historical Context) แนวคิดของ AI ในการศึกษาเริ่มต้นขึ้นตั้งแต่ทศวรรษที่ 1960 โดยเน้นการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ในห้องเรียน การพัฒนามาเป็นระยะเวลาอันยาวนานได้นำไปสู่การพัฒนาระบบผู้ช่วยสอนอัจฉริยะและการประมวลผลภาษาธรรมชาติที่ช่วยสนับสนุนการสอนเฉพาะบุคคล

- **ข้อพิจารณาด้านจริยธรรม** (Ethical Considerations) แม้ AI จะมีประโยชน์มากมาย แต่ก็ยังมีประเด็นด้านจริยธรรมเกิดขึ้น เช่น อคติในการตัดสินใจและความจำเป็นในการฝึกอบรมผู้สอนอย่างต่อเนื่องเพื่อให้สามารถใช้งานเครื่องมือ AI ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การแก้ไขปัญหานี้เป็นสิ่งสำคัญสำหรับการใช้งาน AI อย่างรับผิดชอบในด้านการศึกษา

โดยสรุป AI ครอบคลุมเทคโนโลยีและระเบียบวิธีที่ช่วยยกระดับการจัดการการศึกษา โดยการพัฒนากระบวนการตัดสินใจ การปรับให้เหมาะกับการเรียนรู้เฉพาะบุคคล และการเพิ่มประสิทธิภาพของกระบวนการบริหาร ซึ่งวิวัฒนาการทางประวัติศาสตร์และการประยุกต์ใช้ AI แสดงถึงความสำคัญของมันในวงการการศึกษาสมัยใหม่

AI | กิจกรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://WWW.DOI.ORG/10.36948/JFMR.2024.V06I02.14094](https://www.doi.org/10.36948/JFMR.2024.V06I02.14094)



Leelavathi and Surendhranatha (2024) ทำวิจัยเรื่อง ChatGPT in the classroom: navigating the generative ai wave in management education. ระบุว่า ปัญญาประดิษฐ์ (AI) หมายถึงการจำลองกระบวนการทางสติปัญญาของมนุษย์ด้วยเครื่องจักร โดยเฉพาะระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งกระบวนการเหล่านี้รวมถึงการเรียนรู้ (การเก็บรวบรวมข้อมูลและกฎเกณฑ์ในการใช้ข้อมูล) การให้เหตุผล (การใช้กฎเกณฑ์เพื่อสรุปผลอย่างคร่าว ๆ หรือชัดเจน) และการแก้ไขตนเอง

แนวคิดหลักของ AI (Definition)

AI เป็นสาขาหนึ่งของวิทยาการคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้นการสร้างระบบที่สามารถทำงานที่ต้องอาศัยสติปัญญาของมนุษย์ได้ เช่น การแก้ปัญหา การเข้าใจภาษาธรรมชาติ การรู้จำรูปแบบ และการตัดสินใจ

ประเภทของ AI (Types of AI)

- AI เฉพาะด้าน (Narrow AI) หรือที่เรียกว่า Weak AI ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อทำงานเฉพาะเจาะจง เช่น การรู้จำใบหน้าหรือการค้นหาบนอินเทอร์เน็ต AI ประเภทนี้พบได้ทั่วไปในแอปพลิเคชัน AI ในปัจจุบัน

- AI ทั่วไป (General AI) หรือ Strong AI เป็น AI ที่สามารถทำงานด้านการรับรู้ได้เหนือกว่ามนุษย์ในเกือบทุกงาน แม้ปัจจุบันจะยังคงอยู่ในเชิงทฤษฎีและเป็นหัวข้อในการวิจัยอย่างต่อเนื่อง

การประยุกต์ใช้ (Applications)

- AI ถูกนำไปใช้ในหลายสาขา เช่น ด้านการแพทย์ (เพื่อการวินิจฉัยโรค) การเงิน (เพื่อตรวจจับการทุจริต) การศึกษา (เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เฉพาะบุคคล) และอื่น ๆ ในบริบทของการศึกษา เครื่องมือ AI อย่างเช่น ChatGPT ถูกนำมาใช้เพื่อเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้และส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์ในนักเรียน

ข้อพิจารณาทางจริยธรรม (Ethical Considerations)

- การบูรณาการ AI เข้าสู่หลายภาคส่วนก่อให้เกิดข้อกังวลด้านจริยธรรม เช่น ความถูกต้องของข้อมูล อคติ และความโปร่งใสในการตัดสินใจของ AI ข้อกังวลเหล่านี้มีความสำคัญโดยเฉพาะในสภาพแวดล้อมทางการศึกษา ซึ่งบทบาทของครูในการชี้นำการเรียนรู้ที่เสริมด้วย AI นั้นเป็นสิ่งสำคัญ

ผลกระทบต่อการศึกษา (Impact on Education)

- เทคโนโลยี AI เช่น ChatGPT กำลังเปลี่ยนรูปแบบการสอนแบบดั้งเดิมด้วยการเพิ่มการมีส่วนร่วมของนักเรียนและส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม ประสิทธิภาพของเครื่องมือเหล่านี้ในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์กำลังถูกศึกษาอย่างต่อเนื่อง

สรุปแล้ว AI ครอบคลุมเทคโนโลยีและการประยุกต์ใช้ที่หลากหลายซึ่งมุ่งเน้นเลียนแบบการทำงานของสมองมนุษย์ โดยมีผลกระทบต่อหลายสาขา รวมถึงการศึกษา การบูรณาการ AI อย่างต่อเนื่องในบริบทการศึกษาแสดงให้เห็นถึงทั้งประโยชน์และความท้าทายด้านจริยธรรมที่ต้องได้รับการแก้ไข

AI | กิจกรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://DOI.ORG/10.1108/JRIT-01-2024-0017](https://doi.org/10.1108/JRIT-01-2024-0017)



Bich Thuy and DAO TIEN (2024) ทำวิจัยเรื่อง AI-powered administration: the role of intelligent tutoring systems in education. เสนอว่า ปัญญาประดิษฐ์ (AI) หมายถึงการจำลองกระบวนการทางสติปัญญาของมนุษย์ด้วยเครื่องจักร โดยเฉพาะระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่ง AI ครอบคลุมเทคโนโลยีและระเบียบวิธีต่างๆ ที่ช่วยให้เครื่องสามารถทำงานที่ปกติจะต้องอาศัยสติปัญญาของมนุษย์ รายละเอียดสำคัญของ AI มีดังนี้

นิยาม (Definition) AI คือความสามารถของเครื่องจักรในการเลียนแบบพฤติกรรมอันชาญฉลาดของมนุษย์ เช่น การเรียนรู้ การให้เหตุผล การแก้ปัญหา การรับรู้ และการเข้าใจภาษา

ประเภทของ AI (Types of AI)

- AI เฉพาะด้าน (Narrow AI) หรือที่เรียกว่า Weak AI ออกแบบมาเพื่อทำงานเฉพาะเจาะจง เช่น การรู้จำใบหน้า หรือการค้นหาข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต ซึ่ง AI ในปัจจุบันส่วนใหญ่อยู่ในประเภทนี้

- AI ทั่วไป (General AI) หรือ Strong AI ที่มีความสามารถเหนือกว่ามนุษย์ในแทบทุกด้านที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ แต่ยังคงเป็นทฤษฎีและยังไม่ได้รับการพัฒนาในทางปฏิบัติ

องค์ประกอบหลักของ AI (Core Components)

- การเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning) เป็นส่วนย่อยของ AI ที่ช่วยให้ระบบเรียนรู้จากข้อมูล รู้จำรูปแบบ และตัดสินใจได้โดยมีการแทรกแซงจากมนุษย์น้อยที่สุด

- การประมวลผลภาษาธรรมชาติ (Natural Language Processing - NLP) ช่วยให้เครื่องจักรสามารถเข้าใจและตอบสนองต่อภาษาของมนุษย์อย่างมีความหมาย ส่งเสริมการสื่อสารระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์

- หุ่นยนต์ (Robotics) AI มักถูกผนวกเข้ากับหุ่นยนต์เพื่อให้สามารถทำงานได้อย่างอัตโนมัติหรือกึ่งอัตโนมัติ

การประยุกต์ใช้ (Applications)

- AI ถูกใช้งานในหลากหลายสาขา เช่น การแพทย์ (เพื่อการวินิจฉัยโรค) การเงิน (เพื่อตรวจจับการทุจริต) และการศึกษา (ผ่านระบบการสอนอัจฉริยะ - Intelligent Tutoring Systems, ITS) ในด้านการศึกษา AI ช่วยเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยการให้คำแนะนำเฉพาะบุคคลและสนับสนุนผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

ผลกระทบต่อสังคม (Impact on Society)

การนำ AI เข้ามาในหลากหลายภาคส่วนกำลังเปลี่ยนแปลงกระบวนการแบบดั้งเดิม ส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพและความสามารถใหม่ๆ อย่างไรก็ตาม AI ยังสร้างความกังวลด้านจริยธรรม โดยเฉพาะในเรื่องความเป็นส่วนตัวของข้อมูลและความเป็นธรรมในอัลกอริทึม AI

โดยสรุป AI เป็นสาขาที่มีความซับซ้อนซึ่งผสมผสานเทคโนโลยีหลากหลายเพื่อนำเสนอความฉลาดที่คล้ายมนุษย์ในเครื่องจักร มีผลกระทบอย่างมากในหลายอุตสาหกรรม รวมถึงด้านการศึกษา

AI | กิจกรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://DOI.ORG/10.61707/
SQWRJN32](https://doi.org/10.61707/SQWRJN32)

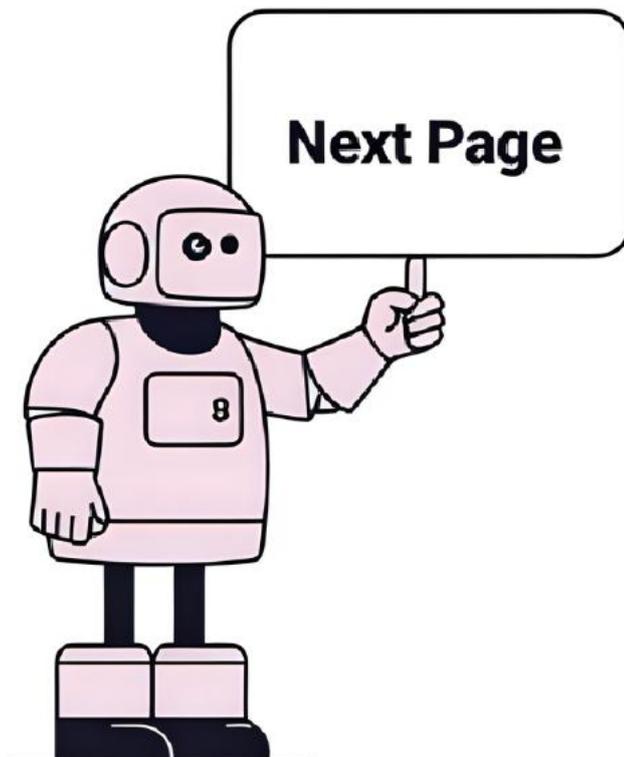




โปรดพิจารณาความหมายของปัญญาประดิษฐ์ (THE DEFINITION OF AI)

ที่สรุปข้างล่างนี้ว่าทำให้เข้าใจความหมายที่ครอบคลุม
และชัดเจนแล้วหรือไม่ ควรปรับหรือเพิ่มเติมอะไรอีกหรือไม่

จากทัศนะของแหล่งอ้างอิงที่นำมากล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า ปัญญาประดิษฐ์ (AI) หมายถึง สาขาของวิทยาการคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้นการพัฒนาระบบที่สามารถเลียนแบบการทำงานของสติปัญญามนุษย์ เช่น การให้เหตุผล การแก้ปัญหา การรับรู้ การเข้าใจภาษา การประมวลผลข้อมูลเชิงปัญญา การเรียนรู้จากประสบการณ์ และการตัดสินใจ โดยใช้เทคโนโลยีต่างๆ เช่น การเรียนรู้ของเครื่องและโครงข่ายประสาทเทียม AI สามารถปฏิบัติงานที่ต้องอาศัยความฉลาด เช่น การรู้จำรูปแบบ การประมวลผลภาษาธรรมชาติ และการให้เหตุผล นอกจากนี้ยังมีการประยุกต์ใช้ในหลากหลายสาขา เช่น การแพทย์ การศึกษา และการเงิน โดยเฉพาะในด้านการศึกษา AI ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนรู้ผ่านระบบการสอนเฉพาะบุคคลและการปรับเนื้อหาตามความต้องการของผู้เรียน



กิจกรรม

จากนิยาม ความหมายของปัญหาประติษฐ์ข้างต้น
โปรดแสดงความคิดเห็นว่านิยามนั้นมีองค์ประกอบหรือ
ตัวบ่งชี้ที่สำคัญอะไรบ้าง

จากนิยามความหมายของปัญหาประติษฐ์ ดังกล่าวข้างต้น ท่านเห็นว่านิยามนั้นมี
องค์ประกอบ (Elements) หรือตัวบ่งชี้ (Indicators) ที่สำคัญอะไรบ้าง ที่ทำให้เข้าใจในนิยามนั้นได้
อย่างกระชับและชัดเจน โปรดระบุองค์ประกอบหรือตัวบ่งชี้เหล่านั้นในภาพที่แสดงข้างล่าง





- Al-Omari, A. (2024). The impact of artificial intelligence on the school management: A study of opportunities and challenges in Jordan. In *18th International Technology, Education and Development Conference*.
<https://www.doi.org/10.21125/inted.2024.1418>
- Leelavathi, R & Surendhranatha, R.C. (2024). ChatGPT in the classroom: Navigating the generative AI wave in management education. *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, 17(2), 1-16. <https://doi.org/10.1108/JRIT-01-2024-0017>
- Pardosi, V.B.A., Xu, S., Umurohmi, U., Nurdiana, N., & Sabur, F. (2024). Implementation of an artificial intelligence-based learning management system for adaptive learning. *Al-Fikrah Jurnal Manajemen Pendidikan*, 12(1), 149.
<https://www.doi.org/10.31958/jaf.v12i1.12548>
- Prakash, R. (2024). AI in educational management. *International Journal for Multidisciplinary Research*, 6(2), 1-7.
<https://www.doi.org/10.36948/ijfmr.2024.v06i02.14094>
- Thuy, P.B. & Tien, P.D. (2024, July 24). AI-powered administration: The role of intelligent tutoring systems in education. *International Journal of Religion*, 5(10), 4560–4569. <https://doi.org/10.61707/sqwrjn32>
- Wang, X., & Zhu, Y. (2024). College education management strategies supported by artificial intelligence and 5g communication technology. *Archives Des Sciences*, 74(3), 1-6. <https://doi.org/10.62227/as/74301>



MODULE 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

การนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในการศึกษา
(USING AI IN EDUCATION)



คำชี้แจง

- โปรดศึกษาความสำคัญของแต่ละทักษะ
- โปรดทบทวนความเข้าใจจากกิจกรรมท้ายเนื้อหาของแต่ละทักษะ
- ศึกษาต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์ที่นำเสนอไว้ท้ายเนื้อหาของแต่ละทักษะ
- วิเคราะห์บทสรุปของความสำคัญ
- แสดงองค์ประกอบหรือตัวบ่งชี้ที่สำคัญของความสำคัญ

Let's Go!



Ashish, Hari, and Rajeev (2024) ทำวิจัยเรื่อง AI in education. โดยแสดงความเห็นว่าปัญญาประดิษฐ์ (AI) กำลังถูกนำมาประยุกต์ใช้ในวงการการศึกษาอย่างแพร่หลายมากขึ้น โดยมีการใช้งานหลากหลายรูปแบบที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพทั้งในการเรียนรู้และกระบวนการบริหารจัดการทางการศึกษา ซึ่งวิธีการหลัก ๆ ที่ AI ถูกนำมาใช้ในด้านการศึกษา มีดังนี้

- **การเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล (Personalized Learning Experiences)** เทคโนโลยี AI ช่วยให้สามารถสร้างแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่ปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้เหมาะสมกับความต้องการเฉพาะของผู้เรียนแต่ละคน โดยแพลตฟอร์มเหล่านี้จะวิเคราะห์ผลการเรียนรู้และรูปแบบการเรียนรู้ของนักเรียนเพื่อปรับเนื้อหาให้ตรงกับความ ต้องการ เพื่อให้แน่ใจว่าผู้เรียนแต่ละคนจะได้รับการสนับสนุนที่จำเป็นต่อความสำเร็จทางการเรียนรู้

- **เครื่องมือประเมินผลแบบปรับตัว (Adaptive Assessment Tools)** เครื่องมือประเมินผลที่ขับเคลื่อนด้วย AI จะให้ผลตอบรับแบบเรียลไทม์และปรับระดับความยากของคำถามตามผลการเรียนของนักเรียน วิธีการประเมินแบบปรับตัวนี้ช่วยให้สามารถวัดผลการเรียนรู้และความเข้าใจของนักเรียนได้อย่างแม่นยำ พร้อมทั้งสามารถจัดการช่วยเหลือที่เหมาะสมได้ทันทีเมื่อจำเป็น

- **ระบบประเมินผลอัตโนมัติ (Automated Assessment Systems)** AI สามารถช่วยครูในการทำกระบวนการให้คะแนนงานหรือการทดสอบแบบอัตโนมัติ ซึ่งไม่เพียงแต่ช่วยประหยัดเวลาเท่านั้น แต่ยังช่วยให้ครูสามารถมุ่งเน้นไปที่การสอนได้มากขึ้น แทนที่จะเสียเวลาไปกับงานด้านการบริหาร ระบบอัตโนมัติยังสามารถให้การประเมินผลที่มีความสม่ำเสมอและเป็นกลางต่อผลงานของนักเรียนได้

- **ระบบจดจำใบหน้า (Facial Recognition Systems)** สถาบันการศึกษาบางแห่งกำลังศึกษาและทดลองใช้เทคโนโลยีจดจำใบหน้าเพื่อทำความเข้าใจพฤติกรรมและระดับการมีส่วนร่วมของนักเรียน ข้อมูลเหล่านี้สามารถช่วยครูให้เข้าใจวิธีการที่นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาการเรียนรู้ และระบุผู้เรียนที่อาจต้องการการสนับสนุนเพิ่มเติมได้

- **กระบวนการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ (Efficient Administrative Processes)** AI สามารถช่วยลดความซับซ้อนในกระบวนการบริหารจัดการต่าง ๆ ภายในสถาบันการศึกษา เช่น กระบวนการลงทะเบียนเรียน การจัดตารางเรียน และการจัดสรรทรัพยากร ด้วยการทำงานแบบอัตโนมัติทำให้สถานศึกษาสามารถดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้นและใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่ามากขึ้น

- **ข้อพิจารณาทางจริยธรรม (Ethical Considerations)** แม้ว่าการผสมผสาน AI เข้ากับการศึกษาจะก่อให้เกิดโอกาสมากมาย แต่ก็ยังมีประเด็นทางจริยธรรมที่ต้องพิจารณา เช่น ความเป็น

ส่วนตัวของข้อมูล อคติในอัลกอริทึม และความรับผิดชอบ ซึ่งจำเป็นต้องได้รับการจัดการเพื่อให้มั่นใจว่าการใช้งาน AI จะไม่ส่งผลให้ความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาที่มีอยู่แย่ลงกว่าเดิม

สรุปได้ว่า AI กำลังเปลี่ยนแปลงการศึกษาโดยช่วยให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นเฉพาะบุคคล ยกระดับวิธีการประเมินผล และปรับปรุงประสิทธิภาพในการบริหารจัดการ อย่างไรก็ตาม จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องจัดการกับความท้าทายทางจริยธรรมที่มาพร้อมกับนวัตกรรมเหล่านี้ เพื่อให้ทุกคนสามารถเข้าถึงโอกาสทางการศึกษาได้อย่างเท่าเทียม

AI | กิจกรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://WWW.DOI.ORG/10.4018/
979-8-3693-2964-1.CH003](https://www.doi.org/10.4018/979-8-3693-2964-1.ch003)



Harry and Sayudin (2023) ทำวิจัยเรื่อง Role of ai in education. โดยกล่าวว่า ปัญญาประดิษฐ์ (AI) กำลังได้รับการผนวกเข้าสู่ระบบการศึกษาอย่างต่อเนื่อง และกำลังปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้และการสอนแบบดั้งเดิม โดยมีวิธีการหลัก ๆ ที่ AI ถูกนำมาใช้ในด้านการศึกษา ดังนี้

- **การเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning)** เทคโนโลยี AI ช่วยให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับความต้องการเฉพาะของนักเรียนแต่ละคน โดยการวิเคราะห์ข้อมูลผลการเรียนและสไตล์การเรียนรู้ AI สามารถแนะนำทรัพยากรการเรียนรู้และปรับจังหวะการเรียนรู้ให้เหมาะสม ทำให้นักเรียนสามารถก้าวหน้าไปตามจังหวะของตนเอง

- **ระบบผู้สอนอัจฉริยะ (Intelligent Tutoring Systems)** ระบบนี้ใช้ AI ในการให้คำปรึกษาแบบตัวต่อตัวกับนักเรียน โดยสามารถปรับระดับการสอนให้สอดคล้องกับความเข้าใจของผู้เรียน พร้อมให้ผลตอบรับและการสนับสนุนที่เหมาะสม ช่วยเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น

- **แชทบอตและผู้ช่วยเสมือน (Chatbots and Virtual Assistants)** แชทบอตที่ขับเคลื่อนด้วย AI สามารถช่วยตอบคำถามที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาได้ทันทีแม้อยู่นอกเวลาห้องเรียน ซึ่งช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมและช่วยให้นักเรียนรู้สึกเชื่อมโยงกับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ของตนเองมากขึ้น

- **การประเมินผลและการให้คะแนนอัตโนมัติ (Automated Grading and Assessment)** AI ช่วยปรับปรุงกระบวนการให้คะแนน โดยการประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนโดยอัตโนมัติ พร้อมให้ผลตอบรับที่เป็นกลางและสม่ำเสมอ ซึ่งไม่เพียงช่วยประหยัดเวลาของครูผู้สอนเท่านั้น แต่ยังช่วยให้นักเรียนได้รับผลการประเมินได้รวดเร็วขึ้น ซึ่งเอื้อต่อการเรียนรู้จากความผิดพลาดได้อย่างทันทีทันใด

- **การตัดสินใจโดยใช้ข้อมูล (Data-Driven Decision Making)** AI ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการวิเคราะห์ข้อมูล ทำให้นักเรียนสามารถตัดสินใจตามข้อมูลผลการเรียนของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งส่งผลให้กลยุทธ์การสอนดีขึ้นและมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่ดีขึ้น

- **ความท้าทายและข้อพิจารณาทางจริยธรรม (Challenges and Ethical Considerations)** แม้ว่าประโยชน์ของ AI ในการศึกษาจะมีความสำคัญ แต่ก็ยังมีความท้าทาย เช่น ความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของข้อมูล ความเสี่ยงที่มาจากอคติในอัลกอริธึม และความโปร่งใสและความเป็นธรรมในการใช้งาน AI ซึ่งการจัดการกับปัญหาเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญสำหรับการบูรณาการ AI ในระบบการศึกษาให้ประสบความสำเร็จ

โดยสรุป AI กำลังปฏิวัติการศึกษาโดยการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เฉพาะบุคคล เพิ่มประสิทธิภาพการสอน และส่งเสริมการตัดสินใจโดยใช้ข้อมูล อย่างไรก็ตาม การจัดการกับความท้าทายที่เกี่ยวข้องเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อให้เกิดศักยภาพของ AI ในภาคการศึกษาอย่างเต็มที่



กิจกรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://DOI.ORG/10.58631/
INJURITY.V2I3.52](https://doi.org/10.58631/INJURITY.V2I3.52)



Marlene (1985) ทำวิจัยเรื่อง Applications of artificial intelligence within education. โดยกล่าวว่า ปัญญาประดิษฐ์ (AI) กำลังถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการศึกษาอย่างแพร่หลายมากขึ้น เพื่อยกระดับกระบวนการสอนและการเรียนรู้ในหลาย ๆ ด้าน ซึ่งการใช้งานหลัก ๆ ของ AI ในการศึกษา มีดังนี้

- **การสอนโดยใช้คอมพิวเตอร์อัจฉริยะ (Intelligent Computer-Assisted Instruction - ICAI)** ระบบ AI ได้รับการออกแบบให้สามารถสอนแบบเฉพาะบุคคลในวิชาต่าง ๆ ได้ โดยระบบเหล่านี้สามารถปรับการสอนให้เข้ากับสไตล์และจังหวะการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล ซึ่งวิธีการสอนแบบดั้งเดิมมักขาดคุณสมบัตินี้ นอกจากนี้ ความก้าวหน้าของ ICAI ยังช่วยให้ระบบการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ที่ใช้งานง่ายและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

- **การส่งเสริมการเรียนรู้ที่นักเรียนเป็นผู้ริเริ่ม (Facilitating Student-Initiated Learning)** เทคโนโลยี AI ถูกใช้ในการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้นักเรียนเป็นผู้ริเริ่มการเรียนรู้ของตนเอง สภาพแวดล้อมนี้สนับสนุนการสำรวจและค้นพบองค์ความรู้ด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น แทนการรับข้อมูลเพียงอย่างเดียว

- **ระบบผู้เชี่ยวชาญสำหรับการวินิจฉัยและประเมินผล (Expert Systems for Diagnosis and Assessment)** AI ช่วยครูในการวินิจฉัยปัญหาทางการเรียนรู้และการประเมินผลการเรียนของนักเรียน โดยระบบผู้เชี่ยวชาญสามารถวิเคราะห์ข้อมูลของนักเรียนและให้ข้อมูลเชิงลึกที่ช่วยครูระบุปัญหาที่นักเรียนอาจพบเจอ เพื่อให้สามารถแทรกแซงอย่างมีประสิทธิภาพ

- **การเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล (Data Collection and Analysis)** ระบบ AI มักเก็บข้อมูลหลากหลายประเภท เช่น คำตอบจากแบบสอบถาม การทดสอบ และการประเมินผลครั้งก่อน ๆ ซึ่งข้อมูลเหล่านี้มีความสำคัญในการทำความเข้าใจความต้องการของนักเรียน และช่วยปรับวิธีการสอนให้เหมาะสม การรวบรวมข้อมูลเหล่านี้ยังนำไปสู่การค้นพบรูปแบบการเรียนรู้และปัญหาที่นักเรียนประสบอยู่

- **เทคโนโลยีการเรียนรู้แบบปรับตัว (Adaptive Learning Technologies)** ระบบ AI ในปัจจุบันสามารถปรับเปลี่ยนกลยุทธ์การสอนตามการโต้ตอบกับนักเรียนได้ ความสามารถในการปรับตัวนี้ทำให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เฉพาะบุคคลมากขึ้น เนื่องจากระบบสามารถเรียนรู้จากผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละสถานการณ์กับนักเรียนต่าง ๆ ได้

- **ระบบแบบผสมที่ริเริ่มได้ทั้งสองฝ่าย (Mixed-Initiative Systems)** การใช้งาน AI ในด้านการศึกษา มักออกแบบให้เป็นระบบแบบผสม ซึ่งทั้งนักเรียนและ AI สามารถเป็นฝ่ายเริ่มต้นการโต้ตอบได้ วิธีการนี้ช่วยสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ร่วมมือกัน โดย AI ทำหน้าที่เป็นผู้ชี้แนะ ช่วยนักเรียนในการค้นพบองค์ความรู้ด้วยตนเอง

โดยสรุป AI กำลังเปลี่ยนแปลงวงการการศึกษา โดยช่วยสร้างการเรียนรู้ที่เฉพาะบุคคล ส่งเสริมการเรียนรู้แบบนำตนเอง ช่วยในการประเมินและวินิจฉัย รวมถึงปรับให้เข้ากับความต้องการของนักเรียนแต่ละคน ความก้าวหน้าเหล่านี้ชี้ให้เห็นถึงศักยภาพของ AI ในการยกระดับผลลัพธ์ทางการศึกษาและแก้ไขข้อจำกัดของวิธีการสอนแบบดั้งเดิม

AI | กิจกรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://WWW.DOI.ORG/10.1016/
0898-1221\(85\)90054-9](https://www.doi.org/10.1016/0898-1221(85)90054-9)



Woolf, Lane, Chaudhri and Kolodner (2013) ทำวิจัยเรื่อง AI grand challenges for education. โดยให้ความเห็นว่า AI กำลังถูกรวมเข้ากับระบบการศึกษามากขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดย AI มีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ซึ่งการใช้งาน AI ในด้านการศึกษา มีดังนี้:

- **การเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล (Personalized Learning)** เทคโนโลยี AI ช่วยให้การเรียนรู้สามารถปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้สอดคล้องกับความต้องการเฉพาะบุคคล โดยการวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน และความชอบของนักเรียน เพื่อปรับเนื้อหาการเรียนให้เหมาะสม

- **การให้คำปรึกษาและการสนับสนุน (Mentorship and Support)** AI สามารถทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาสำหรับนักเรียนแต่ละคน โดยให้ผลตอบรับที่ปรับได้และช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ ผ่านการสร้างแบบจำลองทางความคิดและอารมณ์เพื่อให้เข้าใจนักเรียนมากขึ้นและเสนอการสนับสนุนที่เหมาะสม

- **ข้อมูลเชิงลึกจากข้อมูลขับเคลื่อน (Data-Driven Insights)** ระบบ AI สามารถวิเคราะห์ข้อมูลการโต้ตอบจำนวนมากเพื่อทำความเข้าใจพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน ข้อมูลนี้สามารถใช้ในการพัฒนากลยุทธ์การสอนและช่วยให้ครูสามารถปรับปรุงวิธีการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

- **การส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaboration Enhancement)** ซอฟต์แวร์สอนที่มี AI สนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกัน โดยช่วยให้นักเรียนทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการเรียนรู้เป็นกลุ่ม ทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้จากกันและกันได้

- **การเข้าถึงทรัพยากรทางการศึกษา (Access to Resources)** AI สนับสนุนการเข้าถึงทรัพยากรการศึกษาที่หลากหลาย ช่วยให้นักเรียนจากทุกภูมิหลังสามารถเข้าถึงเนื้อหาที่มีคุณภาพได้อย่างทั่วถึง สอดคล้องกับเป้าหมายในการทำให้การศึกษาเป็นสิ่งที่ครอบคลุมและเข้าถึงได้ง่าย

- **การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)** AI สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยการจัดหาทรัพยากรและโอกาสการเรียนรู้ที่ขยายออกไปนอกเหนือจากการศึกษาในชั้นเรียนปกติ ซึ่งช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะและการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

- **การมีส่วนร่วมและแรงจูงใจ (Engagement and Motivation)** เครื่องมือ AI สามารถเพิ่มการมีส่วนร่วมของนักเรียนโดยการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีการโต้ตอบและเนื้อหาที่เต็มไปด้วยสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งสำคัญอย่างยิ่งสำหรับนักเรียนยุคดิจิทัลที่ต้องการสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีการเชื่อมต่อและความเคลื่อนไหวสูง

โดยสรุป AI กำลังเปลี่ยนแปลงการศึกษาให้สามารถปรับการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบุคคล ให้คำปรึกษา วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเป็นข้อมูลเชิงลึก ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน เพิ่มการเข้าถึงทรัพยากร ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต และเพิ่มการมีส่วนร่วมของนักเรียน ความก้าวหน้าเหล่านี้มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการตอบสนองความต้องการที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของนักเรียนในโลกดิจิทัล



กิจกรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://DOI.ORG/10.1609/
AIMAG.V34I4.2490](https://doi.org/10.1609/aimag.v34i4.2490)



Alur, D'antoni, Gulwani, Kini and Viswanathan (2013) ทำวิจัยเรื่อง Automated Grading of DFA Constructions. โดยแสดงความเห็นว่า ปัญญาประดิษฐ์ (AI) กำลังถูกผนวกเข้ากับระบบการศึกษาอย่างต่อเนื่อง โดย AI มีบทบาทในการเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนรู้ผ่านเครื่องมือและวิธีการต่าง ๆ ที่สำคัญ ดังนี้

- **ระบบการให้คะแนนอัตโนมัติ (Automated Grading Systems)** AI สามารถดำเนินการให้คะแนนได้โดยอัตโนมัติ ตัวอย่างเช่น การให้คะแนนคำตอบของนักเรียนเกี่ยวกับการสร้างออโตมาตาทำนายแบบดีเทอร์มินิสติก (DFA) ซึ่งระบบจะเปรียบเทียบคำตอบของนักเรียนกับคำตอบที่ถูกต้อง และใช้เทคนิคที่ช่วยกำหนดคะแนนบางส่วนตามลักษณะของข้อผิดพลาด ทำให้เกิดผลตอบรับที่มีความหมายต่อนักเรียน

- **การเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning)** ระบบ AI สามารถวิเคราะห์ผลการเรียนและสไตล์การเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละคนเพื่อปรับเนื้อหาการเรียนรู้ให้เหมาะสม การปรับเนื้อหาให้เหมาะสมนี้ช่วยให้ตอบสนองความต้องการเฉพาะของนักเรียนแต่ละคน และให้ความท้าทายและการสนับสนุนที่เหมาะสมกับระดับของนักเรียน

- **ระบบผู้สอนอัจฉริยะ (Intelligent Tutoring Systems)** ระบบเหล่านี้ใช้ AI เพื่อให้คำแนะนำและผลตอบรับแบบเรียลไทม์ โดยสามารถระบุจุดที่นักเรียนมีปัญหาและเสนอการฝึกฝนหรือคำอธิบายที่เฉพาะเจาะจง เช่นเดียวกับที่เครื่องมือให้คะแนนในงานวิจัยใช้ในการประเมินและให้ผลตอบรับเกี่ยวกับข้อผิดพลาดของนักเรียน

- **การวิเคราะห์เชิงพยากรณ์ (Predictive Analytics)** AI สามารถวิเคราะห์ข้อมูลการมีปฏิสัมพันธ์ของนักเรียนเพื่อทำนายผลลัพธ์ เช่น การระบุนักเรียนที่มีความเสี่ยงที่จะไม่ผ่านเกณฑ์ ซึ่งทำให้ครูสามารถเข้าช่วยเหลือนได้ทันเวลาและให้การสนับสนุนเพิ่มเติมตามความจำเป็น

- **การประมวลผลภาษาธรรมชาติ (Natural Language Processing - NLP)** เครื่องมือ AI ที่ใช้ NLP สามารถช่วยในการเรียนรู้ภาษา โดยให้ผลตอบรับทันทีเกี่ยวกับการใช้ไวยากรณ์และคำศัพท์ รวมถึงช่วยอำนวยความสะดวกในการสื่อสารระหว่างนักเรียนและครูผ่านแชตบอตหรือผู้ช่วยเสมือน

- **การสร้างเนื้อหาการศึกษา (Content Creation)** AI ช่วยสร้างเนื้อหาการเรียนรู้ เช่น แบบฝึกหัดและสื่อการสอนตามหลักสูตร ซึ่งช่วยประหยัดเวลาของครูและทำให้แน่ใจว่าเนื้อหา มีความสอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้

- **การเพิ่มการมีส่วนร่วม (Enhanced Engagement)** เทคนิคการเล่นเกมที่ขับเคลื่อนด้วย AI ช่วยให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจมากขึ้น โดยการนำองค์ประกอบที่เหมือนเกมมาใช้ในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจและพร้อมที่จะมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น

สรุปได้ว่า AI กำลังเปลี่ยนแปลงวงการการศึกษา โดยช่วยให้เกิดการทำงานอัตโนมัติในการบริหารจัดการ ปรับการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบุคคล ให้คำปรึกษาแบบอัจฉริยะ และเพิ่มการมีส่วนร่วมของนักเรียน การผนวก AI เข้าเป็นส่วนหนึ่งในเครื่องมือต่าง ๆ ที่กล่าวถึงในบทความ แสดงให้เห็นถึงศักยภาพของเทคโนโลยีในการยกระดับประสิทธิภาพและผลลัพธ์ทางการศึกษา

AI | กิจกรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างบน และศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTP://UCAI.ORG/ABSTRACT/13/292](http://UCAI.ORG/ABSTRACT/13/292)



Matthews, Janicki, He and Patterson (2012) ทำวิจัยเรื่อง Implementation of an automated grading system with an adaptive learning component to affect student feedback and response time. โดยอธิบายว่า ปัญญาประดิษฐ์ (AI) กำลังถูกนำมาใช้ในด้านการศึกษามากขึ้น ซึ่งช่วยยกระดับประสบการณ์การสอนและการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านระบบการให้คะแนนอัตโนมัติและการเรียนรู้แบบปรับตัว การใช้ AI ในการศึกษาเน้นในด้านต่อไปนี้

- **ระบบการให้คะแนนอัตโนมัติ (Automated Grading Systems)** เทคโนโลยี AI ถูกนำมาใช้เพื่อสร้างระบบการให้คะแนนอัตโนมัติ เช่น ระบบ Adaptive Grading Learning System (AGLS) ที่ช่วยให้ครูสามารถให้คะแนนงานที่ซับซ้อนได้อย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งให้ผลตอบรับที่ทันเวลาและมีความหมายต่อนักเรียน ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อกระบวนการเรียนรู้ เพราะช่วยให้ครูสามารถเน้นการสอนมากกว่าการจัดการงานที่ต้องทำซ้ำ ๆ

- **การเรียนรู้แบบปรับตัว (Adaptive Learning)** ระบบ AI สามารถปรับการเรียนรู้ให้เข้ากับความต้องการเฉพาะของนักเรียนแต่ละคนโดยเรียนรู้จากคำตอบของพวกเขา ตัวอย่างเช่น AGLS สามารถเรียนรู้และปรับปรุงเกณฑ์การให้คะแนนตามคำตอบที่ถูกและผิดเมื่อเวลาผ่านไป ความสามารถในการปรับตัวนี้ช่วยให้ประสบการณ์การเรียนรู้มีความเป็นเฉพาะบุคคล และทำให้การตอบกลับมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละคน

- **ผลตอบรับทันที (Instant Feedback)** AI ช่วยให้สามารถให้ผลตอบรับแก่นักเรียนได้ทันทีหลังจากส่งงาน ระบบ เช่น CASEGRADER สามารถให้คะแนนและผลตอบรับทันทีตามคำตอบของนักเรียน ซึ่งมีความสำคัญในการเสริมการเรียนรู้และแก้ไขความเข้าใจผิดได้อย่างรวดเร็ว

- **การยกระดับคุณภาพของผลตอบรับ (Enhanced Feedback Quality)** แม้ว่าระบบ AI จะช่วยเพิ่มปริมาณและความรวดเร็วในการให้ผลตอบรับ แต่คุณภาพของผลตอบรับยังเป็นประเด็นที่ต้องพัฒนาเพิ่มเติม งานวิจัยชี้ให้เห็นว่า AGLS มีผลกระทบเชิงบวกต่อปริมาณของผลตอบรับที่ให้แก่นักเรียน แต่คุณภาพของคำแนะนำที่ได้รับอาจไม่ได้รับการพัฒนาอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งบ่งบอกถึงความจำเป็นในการพัฒนาต่อไปในด้านนี้

- **การสนับสนุนครูผู้สอน (Support for Instructors)** เครื่องมือ AI ช่วยลดภาระการให้คะแนนที่ซ้ำซ้อนของครูผู้สอน ช่วยให้สามารถจัดการชั้นเรียนที่มีขนาดใหญ่ขึ้นและงานที่มีความซับซ้อนมากขึ้นได้ดีขึ้น การสนับสนุนนี้ส่งผลให้เกิดสภาพแวดล้อมการศึกษาที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งครูสามารถทุ่มเทเวลาให้กับการมีส่วนร่วมกับนักเรียนและการสอนแบบเฉพาะบุคคลได้มากขึ้น

โดยสรุป AI กำลังเปลี่ยนแปลงการศึกษาโดยช่วยให้กระบวนการให้คะแนนเป็นไปโดยอัตโนมัติ สร้างประสบการณ์การเรียนรู้แบบปรับตัว และให้ผลตอบรับทันที ซึ่งทั้งหมดนี้ช่วยสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและเป็นเฉพาะบุคคลมากขึ้น อย่างไรก็ตาม คุณภาพของผลตอบรับยังคงเป็นประเด็นสำคัญที่ต้องมีการวิจัยและพัฒนาเพิ่มเติม



กิจกรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"

หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก

[HTTPS://JISE.ORG/VOLUME23/N1/
JISEV23N1P71.HTML](https://jise.org/volume23/n1/jisev23n1p71.html)



SCAN ME

Sadiku, Ashaolu, Ajayi-Majebi and Musa (2021) ทำวิจัยเรื่อง Artificial intelligence in education. โดยกล่าวว่าปัญญาประดิษฐ์ (AI) กำลังได้รับการบูรณาการในระบบการศึกษาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งช่วยเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนรู้ของนักเรียนและการสอนของครูในหลายด้าน การประยุกต์ใช้ AI ในการศึกษา ได้แก่

- **การเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล (Personalized Learning)** เทคโนโลยี AI ช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เฉพาะบุคคลที่ตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนแต่ละคน โดยแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่ปรับตัวได้จะปรับเนื้อหาและจังหวะการสอนตามผลการเรียนรู้และสไตล์การเรียนรู้ของนักเรียน

- **ระบบผู้สอนอัจฉริยะ (Intelligent Tutoring Systems)** ระบบเหล่านี้สามารถให้ผลตอบรับและการสนับสนุนเฉพาะบุคคล ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาที่ยากได้ในจังหวะของตนเอง โดยการจำลองประสบการณ์การสอนแบบตัวต่อตัว ทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

- **การสนับสนุนด้านการบริหารจัดการสำหรับครู (Administrative Support for Teachers)** AI ช่วยครูโดยการทำงานด้านการบริหารจัดการอัตโนมัติ เช่น การให้คะแนนงาน การจัดตาราง และการติดตามความก้าวหน้าของนักเรียน ทำให้ครูสามารถมุ่งเน้นไปที่การสอนและการมีส่วนร่วมร่วมกับนักเรียนมากขึ้น

- **ห้องเรียนระดับโลก (Global Classrooms)** AI สนับสนุนการเข้าถึงห้องเรียนระดับโลก ช่วยลดข้อจำกัดทางภูมิศาสตร์ นักเรียนสามารถเรียนรู้จากครูทั่วโลก ซึ่งช่วยเพิ่มการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมและการทำงานร่วมกัน

- **เครื่องมือการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น (Enhanced Learning Tools)** บริษัทอย่าง Knewton และ Quizlet กำลังพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ AI เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ในห้องเรียน เครื่องมือเหล่านี้สร้างประสบการณ์การเรียนรู้แบบโต้ตอบ เช่น การเรียนรู้แบบเกมและผู้ช่วยเสมือนที่ช่วยนักเรียนในการเรียน

- **การศึกษาเฉพาะทาง เช่น แพทยศาสตร์และการตลาด (Medical and Marketing Education)** ในสาขาเฉพาะทาง เช่น การแพทย์และการตลาด AI ถูกนำมาใช้เพื่อเตรียมนักเรียนสำหรับการประกอบอาชีพในอนาคต เช่น เครื่องมือ AI ช่วยจำลองสถานการณ์จริงในการฝึกฝนด้านการแพทย์ หรือช่วยนักเรียนด้านการตลาดทำความเข้าใจพฤติกรรมผู้บริโภคผ่านการวิเคราะห์ข้อมูล

- **การให้ผลตอบรับและการประเมินผล (Feedback and Assessment)** AI สามารถวิเคราะห์ข้อมูลผลการเรียนของนักเรียนเพื่อให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับผลลัพธ์การเรียนรู้ ซึ่งช่วยให้ครูสามารถระบุพื้นที่ที่นักเรียนต้องการการสนับสนุนเพิ่มเติม และปรับกลยุทธ์การสอนให้เหมาะสมได้

- **การเรียนรู้ภาษา** (Language Learning) การประยุกต์ใช้ AI ในการเรียนรู้ภาษา ประกอบด้วยเครื่องมือที่ช่วยด้านการออกเสียง การสร้างคลังคำศัพท์ และการแก้ไขไวยากรณ์ ทำให้การเรียนรู้ภาษา มีความโต้ตอบและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

โดยสรุป AI กำลังปฏิวัติการศึกษาโดยการจัดหาเครื่องมือและวิธีการใหม่ ๆ ที่ช่วยเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้ พัฒนาประสิทธิภาพ และสนับสนุนครูในการสอนของพวกเขา เมื่อเทคโนโลยี AI พัฒนาขึ้น บทบาทของมันในด้านการศึกษาก็คาดว่าจะขยายออกไปอย่างต่อเนื่อง ซึ่งจะนำไปสู่การเรียนรู้ที่มีความเฉพาะบุคคลและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

AI | กิจกรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างบน และศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://WWW.IJSCIA.COM/
FULL-TEXT-VOLUME2-ISSUE-1-
JAN-FEB-2021-5-11/](https://www.ijscia.com/full-text-volume2-issue-1-jan-feb-2021-5-11/)



SCAN ME



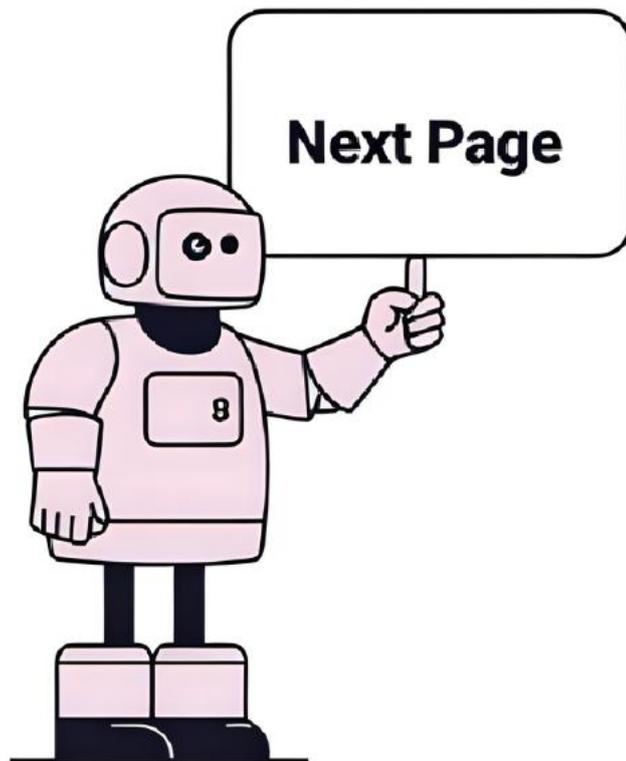
โปรดพิจารณาการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในการศึกษา (USING AI IN EDUCATION)

ที่สรุปข้างล่างนี้ว่าทำให้เข้าใจความหมายที่ครอบคลุม
และชัดเจนแล้วหรือไม่ ควรปรับหรือเพิ่มเติมอะไรอีกหรือไม่

จากทัศนะของแหล่งอ้างอิงที่นำมากล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า ปัญญาประดิษฐ์มีการนำมาใช้ด้านการศึกษาหลายประการดังนี้

1. การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เฉพาะบุคคล: AI ช่วยปรับเนื้อหาและรูปแบบการเรียนรู้ให้เหมาะกับนักเรียนแต่ละคน ทำให้การเรียนรู้ตรงกับความต้องการเฉพาะบุคคล
2. ยกระดับวิธีการประเมินผล: AI ช่วยในการประเมินผลการเรียนรู้และให้คำแนะนำที่เหมาะสมและทันเวลา เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการของนักเรียน
3. ปรับปรุงประสิทธิภาพในกระบวนการบริหารจัดการ: AI ลดภาระงานที่ซ้ำซ้อนของครูและบุคลากร ช่วยในการจัดการด้านการให้คะแนน จัดตารางเรียน และติดตามผลการเรียน
4. การให้คำปรึกษาและการสนับสนุนอัจฉริยะ: AI ช่วยในการให้คำแนะนำและคำปรึกษาแก่ผู้เรียนแบบเรียลไทม์ ทำให้สามารถปรับปรุงการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง
5. ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันและเข้าถึงทรัพยากร: AI ช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่นักเรียนสามารถเรียนรู้ร่วมกัน และเข้าถึงเนื้อหาทางการศึกษาที่มีคุณภาพได้ทั่วโลก
6. สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต: AI ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องด้วยการเข้าถึงเนื้อหาการเรียนรู้ที่หลากหลายนอกห้องเรียน
7. การให้ผลตอบรับทันที: AI ช่วยให้สามารถให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะได้ในทันทีหลังการส่งงาน ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากข้อผิดพลาดได้อย่างรวดเร็ว
8. การเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน: การใช้ AI ในการทำให้การเรียนรู้มีการโต้ตอบและสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น
9. การจัดการกับความท้าทายทางจริยธรรม: การพัฒนา AI ในการศึกษาจะต้องเผชิญกับประเด็นด้านจริยธรรม เช่น การรักษาความเป็นส่วนตัวของข้อมูล และอคติของอัลกอริธึม ซึ่งต้องได้รับการแก้ไขอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เกิดความเป็นธรรมในการเข้าถึงโอกาสทางการศึกษา

ดังนั้น AI จึงมีศักยภาพในการปฏิบัติ หรือมีส่วนในการเปลี่ยนแปลงด้านการศึกษามาก โดย AI ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ปรับให้เหมาะสมกับความต้องการเฉพาะบุคคล เสริมสร้างประสิทธิภาพการประเมินผลและกระบวนการบริหารจัดการ รวมถึงการสนับสนุนครูผู้สอนในการทำงานที่ซับซ้อนและเพิ่มการมีส่วนร่วมของนักเรียน เทคโนโลยี AI ยังส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน การเข้าถึงทรัพยากรการศึกษาทั่วโลก และการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนในยุคดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ



กิจกรรม

จากสรุปทักษะเกี่ยวกับการนำปัญหาประติษฐ์ไปใช้ในการศึกษาดังกล่าวข้างต้น โปรดแสดงเป็นผังความคิด (MIND MAP) ที่เชื่อมโยงให้เห็นถึงแนวคิดการนำปัญหาประติษฐ์ไปใช้ในการศึกษาอย่างชัดเจน





- Alur, R., D'antoni, L., Gulwani, S., Kini, D., & Viswanathan, M. (2013). Automated Grading of DFA Constructions. In *International Joint Conference on Artificial Intelligence*. <http://ijcai.org/Abstract/13/292>
- Ashish, G., Hari, Om, S., & Rajeev, K. (2024). AI in education. *Advances in computational intelligence and robotics book series*, 39-54. <https://www.doi.org/10.4018/979-8-3693-2964-1.ch003>
- Harry, A. & Sayudin, S. (2023). Role of AI in education. *Interdisciplinary Journal and Humanity*, 2(3), 260-268. <https://doi.org/10.58631/injury.v2i3.52>
- Marlene, J. (1985). Applications of artificial intelligence within education. *Computers & Mathematics with Applications*, 11(5), 517-526. [https://www.doi.org/10.1016/0898-1221\(85\)90054-9](https://www.doi.org/10.1016/0898-1221(85)90054-9)
- Matthews, K., Janicki, T., He L. & Patterson, L. (2012). Implementation of an automated grading system with an adaptive learning component to affect student feedback and response time. *The Journal of information and systems in Education*, 23(1), 71-83. <https://jise.org/Volume23/n1/JISEv23n1p71.html>
- Rajeev, Alur., Loris, D'Antoni., Sumit, Gulwani., Dileep, Kini., Mahesh, and Viswanathan. (2013). *Automated grading of DFA constructions, 1976-1982*. <https://www.cis.upenn.edu/~alur/ijcai13.pdf>
- Sadiku M.N.O., Ashaolu, T.J., Ajayi-Majebi, A & Musa, S.M. (2021). Artificial intelligence in education. *International Journal of Scientific Advances (IJSCIA)*, 2(1), 5-11. <https://www.ijscia.com/full-text-volume2-issue-1-jan-feb-2021-5-11/>
- Woolf, B.P., Lane, H.C., Chaudhri, V.K. & Kolodner, J.L. (2013), AI grand challenges for education. *AI Magazine*, 34, 64-84. <https://doi.org/10.1609/aimag.v34i4.2490>



MODULE 1

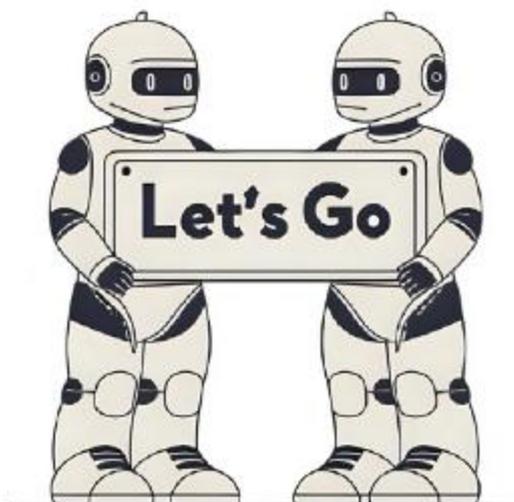
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3

ปัญญาประดิษฐ์กับการอำนวยความสะดวกให้ครูในการศึกษา
(AI FACILITATES TEACHERS IN EDUCATION)



คำชี้แจง

- โปรดศึกษาความสำคัญของแต่ละทักษะ
- โปรดทบทวนความเข้าใจจากกิจกรรมท้ายเนื้อหาของแต่ละทักษะ
- ศึกษาต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์ที่น่าเสนอไว้ท้ายเนื้อหาของแต่ละทักษะ
- วิเคราะห์บทสรุปของความสำคัญ
- แสดงองค์ประกอบหรือตัวบ่งชี้ที่สำคัญของความสำคัญ



Nodzyńska-Moroń (2024) ทำวิจัยเรื่อง Artificial intelligence in the teacher's work. ให้ความเห็นว่า ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) มีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงการศึกษา โดยการมอบเครื่องมือและทรัพยากรที่ช่วยครูในการพัฒนาวิธีการสอนและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

1. การเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning) ระบบ AI สามารถวิเคราะห์ข้อมูลนักเรียนแต่ละคนเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เฉพาะบุคคล ช่วยให้ครูสามารถปรับเนื้อหาการเรียนการสอนและแบบฝึกหัดให้สอดคล้องกับความต้องการและสไตล์การเรียนรู้ที่เป็นเอกลักษณ์ของนักเรียนแต่ละคน ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

2. การให้ข้อเสนอแนะในเวลาจริง (Real-Time Feedback) เครื่องมือ AI ช่วยให้ครูสามารถรับทราบข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับความเข้าใจและผลการเรียนของนักเรียนได้ทันที ข้อมูลในเวลาจริงนี้ช่วยให้ครูระบุช่องว่างในความรู้ของนักเรียนและปรับกลยุทธ์การสอนตามความต้องการเฉพาะของแต่ละบุคคลได้ง่ายขึ้น

3. การประเมินผลอัตโนมัติ (Automated Grading) AI สามารถทำการประเมินผล การบ้านและการทดสอบได้อัตโนมัติ ช่วยประหยัดเวลาให้ครูสามารถมุ่งเน้นไปที่การสอนมากกว่าการทำงานทางธุรการ ส่งผลให้คุณภาพของการศึกษาดีขึ้น

4. การวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analysis) ระบบ AI สามารถวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ เช่น คะแนนสอบและพฤติกรรมนักเรียน เพื่อให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับผลการเรียนของชั้นเรียนโดยรวมและแนวโน้มต่างๆ การใช้ข้อมูลนี้ช่วยให้ครูตัดสินใจเกี่ยวกับการปรับหลักสูตรและวิธีการสอนได้อย่างแม่นยำมากขึ้น

5. การเพิ่มพูนการมีส่วนร่วมของนักเรียน (Enhanced Engagement) เครื่องมือ AI สามารถเพิ่มการมีส่วนร่วมของนักเรียนโดยการมอบสื่อการเรียนรู้เชิงโต้ตอบและแบบฝึกหัดที่ปรับให้เหมาะสม สื่อเหล่านี้ช่วยรักษาความสนใจและแรงจูงใจของนักเรียน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนรู้ที่มีประสิทธิผล

6. การสนับสนุนความต้องการการเรียนรู้ที่หลากหลาย (Support for Diverse Learning Needs) AI สามารถให้การสนับสนุนเฉพาะบุคคลแก่นักเรียน ไม่ว่าจะอยู่ที่ใด โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับนักเรียนที่มีความต้องการการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพราะ AI สามารถปรับทรัพยากรให้เหมาะสมกับระดับความเร็วและสไตล์การเรียนรู้ที่แตกต่างกันได้

7. การพัฒนาวิชาชีพสำหรับครู (Professional Development) AI สามารถช่วยในการพัฒนาทักษะดิจิทัลให้แก่ทั้งครูและนักเรียน ด้วยการผสมผสานเทคโนโลยีเข้ากับห้องเรียน ทำให้ครูสามารถพัฒนาวิธีการสอนและเตรียมความพร้อมให้แก่ นักเรียนสู่โลกที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี

สรุปได้ว่า AI เป็นพันธมิตรที่มีประสิทธิภาพสำหรับครู ช่วยให้สามารถสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีความเฉพาะเจาะจง มีประสิทธิภาพ และดึงดูดใจนักเรียนมากยิ่งขึ้น การนำ AI มาใช้ช่วยให้ครูสามารถเพิ่มประสิทธิภาพการสอน และส่งเสริมผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ

AI | กิจกรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://WWW.DOI.ORG/10.24917/
9788368020403.3](https://www.doi.org/10.24917/9788368020403.3)



Ramasamy (2024) ทำวิจัยเรื่อง AI in higher education. ให้ความเห็นว่า ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) มีบทบาทสำคัญในการเพิ่มประสบการณ์การศึกษา สำหรับครู โดยมอบเครื่องมือและทรัพยากรที่ช่วยลดภาระงานและเพิ่มประสิทธิภาพการสอน ซึ่งสามารถสรุปวิธีการสำคัญที่ AI ช่วยสนับสนุนการทำงานของครูได้ดังนี้

1. การทำงานธุรการโดยอัตโนมัติ (Automating Administrative Tasks) AI สามารถจัดการคำถามทั่วไป การจัดตารางเวลา และงานเอกสาร ซึ่งช่วยให้ครูสามารถมุ่งเน้นที่การสอน มากกว่าภาระงานธุรการ โดยการทำงานแบบอัตโนมัตินี้นำไปสู่การจัดการห้องเรียนที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นและสามารถจัดสรรเวลาไปกับกิจกรรมการเรียนการสอนโดยตรงได้ดีขึ้น

2. การสนับสนุนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning Support) อัลกอริธึม AI วิเคราะห์ข้อมูลนักเรียนแต่ละคน รวมถึงความเร็วในการเรียนรู้และความชอบ ทำให้ครูสามารถปรับเนื้อหาการเรียนการสอนให้ตอบสนองความต้องการที่หลากหลายของนักเรียนได้ การสนับสนุนแบบเฉพาะบุคคลนี้ช่วยให้ครูสามารถมอบทรัพยากรและความช่วยเหลือที่ตรงเป้าหมายได้มากขึ้น ทำให้ประสบการณ์การเรียนรู้โดยรวมมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

3. ระบบการสอนอัจฉริยะ (Intelligent Tutoring Systems: ITS) เครื่องมือที่ขับเคลื่อนด้วย AI เหล่านี้สามารถให้การติวแบบตัวต่อตัวในเวลาจริง (real-time) โดยมีการให้ข้อเสนอแนะและติดตามความก้าวหน้าได้ทันที ครูสามารถใช้ระบบ ITS เพื่อระบุจุดที่นักเรียนต้องการความช่วยเหลือเพิ่มเติม ทำให้การสอนมีความเฉพาะเจาะจงและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

4. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างข้อมูลเชิงลึก (Data Analysis for Improved Insights) AI สามารถวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่เพื่อระบุแนวโน้มและคาดการณ์ผลลัพธ์การเรียนของนักเรียน การใช้ข้อมูลเชิงลึกนี้ช่วยให้ครูสามารถปรับใช้กลยุทธ์การสอนและระบบสนับสนุนที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาดีขึ้นในที่สุด

5. การเพิ่มความสามารถในการเข้าถึง (Enhancing Accessibility) เครื่องมือที่ขับเคลื่อนด้วย AI สามารถช่วยเพิ่มการเข้าถึงการศึกษาให้แก่นักเรียนที่มีความบกพร่อง เช่น เทคโนโลยีแปลงข้อความเป็นเสียง (text-to-speech) และเสียงเป็นข้อความ (speech-to-text) ซึ่งช่วยให้นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นหรือการได้ยินสามารถเข้าถึงเนื้อหาการศึกษาได้อย่างเท่าเทียมกัน

6. การอำนวยความสะดวกในการสื่อสาร (Facilitating Communication) AI ช่วยให้การสื่อสารระหว่างครูและผู้ปกครองเป็นไปอย่างสะดวกขึ้น โดยสามารถแทนที่การสื่อสารทางอีเมล

แบบดั้งเดิมในช่วงการประชุมผู้ปกครองด้วยแชทบอต (chatbot) ที่มีประสิทธิภาพมากกว่า ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างการมีส่วนร่วมและความร่วมมือระหว่างครูและครอบครัว

7. การพัฒนาวิชาชีพ (Professional Development) AI สามารถสนับสนุนการพัฒนาวิชาชีพของครู โดยจัดหาทรัพยากรและโมดูลการฝึกอบรมที่ปรับให้เหมาะสมกับความต้องการเฉพาะ ช่วยให้ครูสามารถอัปเดตตนเองด้วยวิธีการสอนและเทคโนโลยีใหม่ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง

โดยสรุป AI ช่วยครูได้อย่างมากในด้านการทำงานธุรการอัตโนมัติ การเรียนรู้เฉพาะบุคคล การสอนอัจฉริยะ การวิเคราะห์ข้อมูล การเพิ่มความสามารถในการเข้าถึง การสื่อสาร และการพัฒนาวิชาชีพ ซึ่งการพัฒนาเหล่านี้ส่งผลให้เกิดสภาพแวดล้อมการศึกษาที่มีประสิทธิภาพและดึงดูดใจมากขึ้นสำหรับครูและนักเรียน



กิจกรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก

[HTTPS://WWW.DOI.ORG/10.55041/
IJSREM35591](https://www.doi.org/10.55041/IJSREM35591)



SCAN ME

Bansal (2023) ทำวิจัยเรื่อง Artificial intelligence in Indian education: Navigating challenges and embracing opportunities. ให้ความเห็นว่า ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) กำลังกลายเป็นเครื่องมือสำคัญในวงการการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการช่วยสนับสนุนครู ซึ่งสามารถสรุปวิธีการที่ AI ช่วยเหลือครูผู้สอนได้ดังนี้

1. การลดภาระงานธุรการ (Alleviating Administrative Burdens) AI สามารถลดเวลาในการทำงานด้านธุรการของครูได้อย่างมาก เช่น การบันทึกการเข้าเรียนและการให้คะแนน ซึ่งช่วยให้ครูมีเวลาโฟกัสกับการสอนและการมีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนมากขึ้น โดยมีการประเมินว่าสามารถจัดสรรเวลาเพิ่มขึ้น 20-40 เปอร์เซ็นต์ไปสู่กิจกรรมที่สนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียนได้

2. การสร้างเส้นทางการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning Pathways) AI สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ปรับแต่งเฉพาะสำหรับนักเรียน โดยการปรับเนื้อหาการศึกษาให้ตรงกับความต้องการเฉพาะบุคคล การใช้ AI ในการเรียนรู้เฉพาะบุคคลนี้ช่วยให้ครูสามารถจัดการสภาพแวดล้อมในชั้นเรียนได้ดีขึ้นและเพิ่มประสิทธิภาพในการถ่ายทอดหลักสูตร

3. การให้ข้อเสนอแนะและการประเมินผลในเวลาจริง (Real-Time Feedback and Assessment) เครื่องมือ AI ขั้นสูงสามารถให้ข้อเสนอแนะในเวลาจริงแก่ทั้งครูและนักเรียน เช่น การวิเคราะห์ผลการเรียนของนักเรียนและให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับจุดที่นักเรียนพบปัญหา ซึ่งช่วยให้ครูสามารถปรับกลยุทธ์การสอนได้ตามความต้องการ

4. การจำลองปฏิสัมพันธ์กับนักเรียน (Simulating Student Interactions) AI สามารถทำหน้าที่เป็นนักเรียนจำลองสำหรับการฝึกครู โดยจำลองพฤติกรรมและคำถามต่างๆ ของนักเรียน การจำลองนี้ช่วยให้ครูผู้ฝึกสอนพัฒนาทักษะการสอนในสภาพแวดล้อมที่มีการควบคุม ทำให้สามารถฝึกการตอบสนองต่อนักเรียนที่มีความสับสนและคำถามได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. การวิเคราะห์หลังบทเรียน (Post-Lesson Analysis) AI ช่วยในการประเมินผลหลังบทเรียน โดยการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมและความเข้าใจของนักเรียน ข้อมูลย้อนกลับนี้ช่วยให้ครูสามารถปรับปรุงวิธีการสอนและเพิ่มประสิทธิภาพของบทเรียนได้

6. การส่งเสริมวิธีการสอนที่เป็นนวัตกรรมใหม่ (Facilitating Innovative Teaching Methods) AI สนับสนุนการสำรวจวิธีการสอนใหม่ๆ โดยในการประชุม AI+Education Summit ของมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด ได้เน้นว่าการใช้เทคโนโลยีสามารถช่วยลดวิธีการสอนที่ไม่มีประสิทธิภาพและส่งเสริมการพัฒนากลยุทธ์การสอนที่สร้างสรรค์มากขึ้น

7. การแก้ปัญหาการขาดแคลนครู (Addressing Teacher Shortages) ในพื้นที่ที่มีการขาดแคลนครู เช่น ในประเทศอินเดีย AI สามารถช่วยลดช่องว่างนี้ได้โดยการสนับสนุนครูที่มีอยู่และยกระดับประสบการณ์การศึกษาโดยไม่ทำลายองค์ประกอบด้านมนุษย์ของการสอน

สรุปได้ว่า AI เป็นตัวกระตุ้นที่มีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงการศึกษา โดยการช่วยลดภาระงานธุรการของครู การจัดสรรประสบการณ์การเรียนรู้เฉพาะบุคคล และการส่งเสริมวิธีการสอนที่เป็นนวัตกรรมใหม่ อย่างไรก็ตาม การนำ AI มาใช้ในด้านการศึกษาควรมีการพิจารณาอย่างรอบคอบเพื่อให้ได้ประโยชน์สูงสุดและป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้น

AI | กิจกรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://WWW.DOI.ORG/10.31995/
JGV.2023.V14IS3.024](https://www.doi.org/10.31995/JGV.2023.V14IS3.024)



Zaman (2024) ทำวิจัยเรื่อง Transforming education through AI benefits risks and ethical considerations. ให้ความเห็นว่า ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) มีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างประสบการณ์การศึกษาทั้งสำหรับครูและนักเรียน โดยวิธีการหลักที่ AI ช่วยสนับสนุนครูสามารถสรุปได้ดังนี้

1. การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning Experiences) AI ช่วยสร้างเส้นทางการเรียนรู้เฉพาะบุคคลสำหรับนักเรียน ทำให้ครูสามารถปรับการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับสไตล์การเรียนรู้และจังหวะการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละคน ความสามารถในการปรับเปลี่ยนนี้ช่วยให้ครูสามารถมุ่งเน้นที่นักเรียนที่ต้องการความช่วยเหลือเพิ่มเติม ทำให้ไม่มีนักเรียนคนใดที่ถูกทิ้งไว้ข้างหลัง

2. ระบบสอนอัจฉริยะ (Intelligent Tutoring Systems) ระบบเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นผู้สอนเสมือนจริง โดยให้ข้อเสนอแนะและคำแนะนำแก่นักเรียนทันที การระบุจุดที่นักเรียนประสบปัญหาช่วยให้ครูสามารถมุ่งเน้นไปที่อุปสรรคที่นักเรียนพบเจอ และส่งผลให้เกิดความเข้าใจและการจดจำเนื้อหาที่ดียิ่งขึ้น

3. การลดภาระงานธุรการ (Streamlining Administrative Tasks) AI สามารถทำงานธุรการหลายอย่างโดยอัตโนมัติ เช่น การให้คะแนนและการบันทึกการเข้าเรียน การทำงานอัตโนมัตินี้ช่วยลดเวลาในการทำงานธุรการของครู ทำให้ครูสามารถมุ่งเน้นไปที่การสอนและการมีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนมากขึ้นแทนการทำงานด้านเอกสาร

4. ข้อมูลเชิงลึกจากข้อมูลขนาดใหญ่ (Data-Driven Insights) ความสามารถของ AI ในการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ช่วยให้ครูได้รับข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับแนวโน้มการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งข้อมูลนี้สามารถใช้เพื่อระบุนักเรียนที่มีปัญหาได้แต่เนิ่นๆ ช่วยให้ครูสามารถให้การสนับสนุนเชิงรุกและปรับการสอนให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละคน

5. กลไกการให้ข้อเสนอแนะที่พัฒนา (Enhanced Feedback Mechanisms) เครื่องมือ AI สามารถให้ข้อเสนอแนะแก่ครูเกี่ยวกับประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักเรียนในเวลาจริง ช่วยให้ครูสามารถปรับกลยุทธ์การสอนได้อย่างเหมาะสม วงจรการให้ข้อเสนอแนะทันทีนี้ส่งเสริมสภาพแวดล้อมการสอนที่ตอบสนองและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

6. การสนับสนุนความต้องการการเรียนรู้ที่หลากหลาย (Support for Diverse Learning Needs) เทคโนโลยี AI สามารถช่วยให้เนื้อหาทางการศึกษาเข้าถึงได้ง่ายขึ้นสำหรับนักเรียนที่มีความพิการ เช่น แอปพลิเคชันแปลงข้อความเป็นเสียง (text-to-speech) และเสียงเป็นข้อความ (speech-to-text) ที่ช่วยให้นักเรียนทุกคนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ ซึ่งส่งเสริมความครอบคลุมในห้องเรียน

7. การส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Facilitating Collaborative Learning) AI สามารถสร้างพื้นที่เสมือนจริงสำหรับการเรียนรู้ร่วมกัน ทำให้นักเรียนจากหลากหลายภูมิภาคหลังสามารถโต้ตอบและทำงานร่วมกันในโครงการต่างๆ ได้ สิ่งนี้ช่วยส่งเสริมความรู้สึกของชุมชนและเตรียมนักเรียนสำหรับสภาพแวดล้อมการทำงานร่วมกันในอนาคต

โดยสรุป AI ช่วยเสริมประสบการณ์การสอนของครูอย่างมากด้วยการให้การสนับสนุนเฉพาะบุคคล การลดภาระงานธุรการ การให้ข้อมูลเชิงลึกจากข้อมูล และการส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งนวัตกรรมเหล่านี้ไม่เพียงเพิ่มประสิทธิภาพของครู แต่ยังช่วยส่งเสริมผลการเรียนรู้ของนักเรียนในวงการการศึกษาอีกด้วย



โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://DOI.ORG/10.20944/
PREPRINTS202407.0859.V1](https://doi.org/10.20944/preprints202407.0859.v1)



SCAN ME

Sarabjot, Komal, Anurag, Varun, and Shefali (2024) ทำวิจัยเรื่อง Leveraging artificial intelligence in education. แสดงให้เห็นว่า ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) มีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงด้านการศึกษา โดยเฉพาะในการช่วยสนับสนุนครูผู้สอนเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียน โดยสรุปวิธีการที่ AI ช่วยสนับสนุนครูดังนี้

1. การสร้างเส้นทางการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning Pathways) เทคโนโลยี AI ช่วยให้ครูสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ปรับให้เหมาะกับความต้องการของนักเรียนแต่ละคน การปรับแต่งเฉพาะบุคคลนี้ช่วยตอบสนองต่อสไตล์และจังหวะการเรียนรู้ที่หลากหลาย ทำให้มั่นใจว่านักเรียนแต่ละคนได้รับการสนับสนุนที่เหมาะสมเพื่อให้ประสบความสำเร็จ

2. ระบบสอนอัจฉริยะ (Intelligent Tutoring Systems) ระบบที่ขับเคลื่อนด้วย AI เหล่านี้สามารถให้ข้อเสนอแนะและคำแนะนำในเวลาจริงแก่ผู้เรียน ซึ่งช่วยให้ครูสามารถมุ่งเน้นไปที่งานการสอนที่ซับซ้อนขึ้น โดยการทำการประเมินที่เป็นกิจวัตรโดยอัตโนมัติและการตอบสนองทันที ระบบสอนอัจฉริยะช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมและความเข้าใจของนักเรียน

3. แพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบปรับตัว (Adaptive Learning Platforms) AI สามารถวิเคราะห์ข้อมูลการเรียนรู้ของนักเรียนและปรับความยากและประเภทของเนื้อหาที่นำเสนอ ซึ่งความสามารถในการปรับตัวนี้ช่วยให้นักเรียนได้รับความท้าทายในระดับที่เหมาะสมเสมอ ซึ่งอาจส่งผลให้ผลการเรียนรู้ดีขึ้น

4. เครื่องมือประมวลผลภาษาธรรมชาติ (Natural Language Processing Tools) เครื่องมือเหล่านี้ช่วยครูในการประเมินการเขียนและความเข้าใจของนักเรียน โดยการวิเคราะห์การใช้ภาษาและให้ข้อเสนอแนะเชิงสร้างสรรค์ AI สามารถช่วยให้ครูระบุจุดที่นักเรียนอาจพบความยากลำบาก ทำให้สามารถให้การสนับสนุนเฉพาะจุดได้อย่างเหมาะสม

5. การจัดการงานธุรการอย่างมีประสิทธิภาพ (Efficient Administrative Tasks) AI สามารถทำงานด้านธุรการหลายประการโดยอัตโนมัติ เช่น การให้คะแนนและการติดตามการเข้าเรียน ซึ่งการทำงานอัตโนมัตินี้ช่วยให้ครูมีเวลาในการโฟกัสไปที่การสอนมากขึ้นและลดเวลาที่ต้องใช้ในการทำงานเอกสาร

6. ข้อพิจารณาด้านจริยธรรม (Ethical Considerations) แม้ว่า AI จะมีข้อดีมากมาย แต่การใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ยังมีความรับผิดชอบก็มีความสำคัญ ครูควรพิจารณาถึงความลำเอียงที่อาจมีอยู่ในระบบ AI และรับรองการเข้าถึงเครื่องมือ AI อย่างเท่าเทียม ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการส่งเสริมสภาพแวดล้อมการศึกษาแบบครอบคลุม

โดยสรุป AI มีบทบาทสำคัญในการเพิ่มประสิทธิภาพกระบวนการสอนผ่านการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เฉพาะบุคคล การทำงานด้านธุรการโดยอัตโนมัติ และการสนับสนุนเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการมีส่วนร่วมและความเข้าใจของนักเรียน อย่างไรก็ตาม การบูรณาการ AI ในการศึกษาควรให้ความสำคัญกับจริยธรรมและความเสมอภาค เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียนทุกคน

AI | กิจกรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก

[HTTPS://WWW.DOI.ORG/10.4018/
979-8-3693-6660-8.CH010](https://www.doi.org/10.4018/979-8-3693-6660-8.CH010)



SCAN ME

Zhang And Zhang (2024) ทำวิจัยเรื่อง AI in teacher education: Unlocking new dimensions in teaching support, inclusive learning, and digital literacy. โดยให้ความเห็นว่า ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) มีศักยภาพในการเสริมสร้างภาพรวมด้านการศึกษาสำหรับครูผู้สอนโดยการให้การสนับสนุนหลายรูปแบบ ดังนี้

1. การจัดการห้องเรียน (Classroom Management) เครื่องมือ AI สามารถช่วยครูในการจัดการห้องเรียนอย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยการวิเคราะห์พฤติกรรมและมีส่วนร่วมของนักเรียน AI สามารถให้ข้อมูลเชิงลึกที่ช่วยให้ครูสามารถจัดการปัญหาที่อาจเกิดขึ้นได้อย่างเชิงรุก สร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสมมากขึ้น

2. การสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบครอบคลุม (Creating Inclusive Learning Environments) เทคโนโลยี AI สามารถสนับสนุนการพัฒนาห้องเรียนที่ครอบคลุมโดยการระบุและตอบสนองต่อความต้องการที่หลากหลายของนักเรียน ซึ่งรวมถึงการปรับเนื้อหาและวิธีการสอนเพื่อรองรับรูปแบบการเรียนรู้และความสามารถที่แตกต่างกัน เพื่อให้แน่ใจว่านักเรียนทุกคนมีโอกาสเข้าถึงการศึกษาคุณภาพสูงอย่างเท่าเทียม

3. การเพิ่มทักษะด้านความรู้ดิจิทัล (Enhancing Digital Literacy) AI มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะดิจิทัลและความรู้ความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์ของครู การใช้เครื่องมือ AI ในการสอนสามารถช่วยให้ครูมีความเชี่ยวชาญในการใช้เทคโนโลยี ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นในยุคดิจิทัลปัจจุบัน นอกจากนี้ยังช่วยให้ครูสามารถเข้าถึงแหล่งทรัพยากรการเรียนการสอนดิจิทัลที่หลากหลายเพื่อเพิ่มคุณภาพการเรียนรู้ของนักเรียน

4. การปรับแต่งวิธีการสอนให้เหมาะสม (Personalizing Teaching Methods) AI สามารถช่วยระบุรูปแบบและความชอบในการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละคนได้ ซึ่งทำให้ครูสามารถปรับแต่งวิธีการสอนให้เหมาะสมยิ่งขึ้นกับความต้องการของนักเรียนแต่ละคน ส่งผลให้การสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้นโดยรวม

5. การเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน (Strengthening Teacher-Student Relationships) AI สามารถปรับปรุงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนได้โดยการให้เครื่องมือที่สนับสนุนการสื่อสารและการให้ข้อเสนอแนะ ซึ่งช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นยิ่งขึ้นระหว่างครูและนักเรียน โดยนักเรียนจะรู้สึกได้รับการสนับสนุนและเข้าใจในการเรียนรู้ของตน

6. การจัดการกับความท้าทายที่เกี่ยวข้อง (Addressing Challenges) แม้ว่า AI จะมีประโยชน์มากมาย แต่ยังคงมีความท้าทายหลายประการที่ต้องได้รับการพิจารณาเพื่อให้การบูรณาการ AI ในการฝึกอบรมครูเกิดผลอย่างมีประสิทธิภาพ ความท้าทายเหล่านี้รวมถึงความกังวลเกี่ยวกับความเป็นส่วนตัวของข้อมูล ความต้องการการฝึกอบรมในการใช้เครื่องมือ AI และการรับประกันการเข้าถึงเทคโนโลยีอย่างเท่าเทียม

โดยสรุป AI มีศักยภาพในการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์การสอนให้มีความมีประสิทธิภาพ
ครอบคลุม และตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนได้ดีขึ้น อย่างไรก็ตาม ควรมีการจัดการกับ
ความท้าทายที่เกี่ยวข้องกับการใช้งาน AI เพื่อให้สามารถใช้ศักยภาพของ AI ในการศึกษาอย่างเต็มที่



โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://WWW.DOI.ORG/10.1111/
JCAL.12988](https://www.doi.org/10.1111/JCAL.12988)



SCAN ME

Nasir, Hasan, Adlim, and Syukri (2024) ทำวิจัยเรื่อง Utilizing artificial intelligence in education to enhance teaching effectiveness ให้ความเห็นว่า ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) มีบทบาทสำคัญในการเพิ่มประสิทธิภาพของการสอน โดยการให้เครื่องมือและทรัพยากรต่างๆ ที่ช่วยสนับสนุนงานประจำวันของครูผู้สอน ดังนี้

1. การเตรียมวัสดุการสอน (Preparation of Teaching Materials) AI สามารถช่วยครูในการสร้างและจัดระเบียบวัสดุการสอน เช่น การสร้างแผนการสอน แบบทดสอบ และแหล่งข้อมูลการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้เฉพาะ ซึ่งช่วยประหยัดเวลาและเพิ่มคุณภาพเนื้อหาการสอน

2. สื่อการนำเสนอ (Presentation Media) เทคโนโลยี AI สามารถช่วยในการพัฒนาสื่อการนำเสนอที่น่าสนใจ ตัวอย่างเช่น AI สามารถแนะนำสื่อมัลติมีเดียที่สามารถนำมาใช้ในบทเรียน ทำให้ประสบการณ์การเรียนรู้มีความน่าสนใจและดึงดูดนักเรียนมากขึ้น

3. การประเมินผลที่แม่นยำ (Accurate Evaluations) เครื่องมือ AI สามารถช่วยในการประเมินผลการเรียนของนักเรียนมีความแม่นยำมากขึ้น โดยการวิเคราะห์ข้อมูลของนักเรียน AI สามารถให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับความก้าวหน้าการเรียนรู้ของแต่ละคนและแนะนำพื้นที่ที่ต้องการการพัฒนา ซึ่งช่วยให้ครูสามารถปรับการให้ข้อเสนอแนะและการสนับสนุนได้ตรงตามความต้องการของนักเรียน

4. การเรียนรู้ที่ปรับแต่งเฉพาะบุคคล (Personalized Learning) AI ช่วยให้สามารถปรับประสบการณ์การเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความต้องการเฉพาะของนักเรียนแต่ละคน นั่นหมายความว่าครูสามารถให้การสอนที่เหมาะสมและตรงกับสไตล์และความเร็วในการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละคน ส่งผลให้ห้องเรียนมีความครอบคลุมและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

5. การสนับสนุนรูปแบบการเรียนรู้แบบดั้งเดิม (Support for Traditional Learning Styles) AI สามารถช่วยนักเรียนปรับตัวให้เข้ากับรูปแบบการเรียนรู้แบบดั้งเดิมโดยการให้วิธีการและทรัพยากรทางเลือกที่ตรงกับความต้องการของนักเรียนแต่ละคน ความสามารถในการปรับตัวนี้สามารถนำไปสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและการมีส่วนร่วมของนักเรียนที่มากขึ้น

6. การเสริมสร้างมุมมองของครู (Empowering Teacher Perceptions) มุมมองที่ดีต่อเทคโนโลยีการศึกษาในหมู่ครูสามารถช่วยเสริมการบูรณาการ AI ในห้องเรียนได้ เมื่อครูมั่นใจในการใช้เครื่องมือ AI พวกเขาจะมีแนวโน้มที่จะใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ในการพัฒนาการสอน ส่งผลให้การเรียนรู้ของนักเรียนดีขึ้น

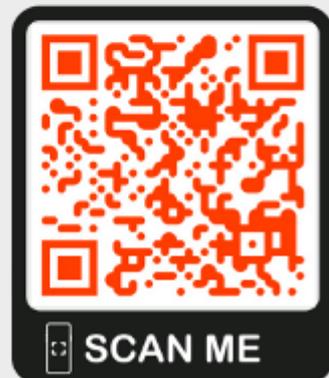
โดยสรุป AI ถือเป็นพันธมิตรที่ทรงพลังของครูผู้สอนโดยการช่วยให้การจัดการงานประจำวันมีความสะดวกสบายยิ่งขึ้น ปรับปรุงคุณภาพการสอน และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ปรับแต่งเฉพาะบุคคล การบูรณาการ AI ในการศึกษาไม่เพียงแต่ช่วยครู แต่ยังส่งผลต่อการมีส่วนร่วมและความสำเร็จของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

AI | กิจกรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://WWW.DOI.ORG/10.32672/
PICE.V2I1.1367](https://www.doi.org/10.32672/PICE.V2I1.1367)



Lin (2022) ทำวิจัยเรื่อง Influences of artificial intelligence in education on teaching effectiveness: The mediating effect of teachers' perceptions of educational technology. ให้ความเห็นว่า ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) มีบทบาทสำคัญในการพัฒนา landscape ทางการศึกษาโดยการให้การสนับสนุนที่หลากหลายแก่ครูผู้สอน ดังนี้

1. การเรียนรู้ที่ปรับแต่งเฉพาะบุคคล (Personalized Learning) เทคโนโลยี AI ช่วยให้ครูสามารถปรับประสบการณ์การเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความต้องการที่หลากหลายของนักเรียน โดยการวิเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล AI สามารถแนะนำทรัพยากรและเครื่องมือที่เหมาะสม ช่วยให้ครูสามารถให้การสนับสนุนที่เหมาะสมกับนักเรียนในระดับการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน

2. การเพิ่มประสิทธิภาพการสอน (Improved Teaching Effectiveness) การบูรณาการ AI ในการศึกษาได้แสดงให้เห็นว่า ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการสอน วิธีการสอนที่ใช้ AI ช่วยให้ครูสามารถส่งมอบเนื้อหาการเรียนรู้ได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ส่งผลให้ประสบการณ์การเรียนรู้โดยรวมดีขึ้น

3. การสื่อสารที่ดีขึ้น (Enhanced Communication) AI ช่วยให้การสื่อสารระหว่างครูกับนักเรียนดีขึ้น ตัวอย่างเช่น ผู้ช่วย AI สามารถสื่อสารกับนักเรียนอย่างชาญฉลาด ตอบคำถามต่างๆ อย่างเฉพาะเจาะจง ช่วยลดภาระงานซ้ำซ้อนที่ครูต้องเผชิญ

4. ข้อมูลเชิงลึกจากการวิเคราะห์ข้อมูล (Data-Driven Insights) เครื่องมือ AI สามารถวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนมากเพื่อให้ครูได้รับข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับผลการเรียนรู้และพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน ข้อมูลเหล่านี้ช่วยให้ครูสามารถตัดสินใจเกี่ยวกับกลยุทธ์การสอนและการแทรกแซงได้อย่างมีข้อมูลสนับสนุน ซึ่งนำไปสู่ผลการเรียนที่ดีขึ้น

5. การสนับสนุนงานด้านการบริหาร (Support for Administrative Tasks) AI สามารถช่วยอัตโนมัติงานด้านการบริหารต่างๆ เช่น การให้คะแนนและข้อเสนอแนะ ซึ่งช่วยให้ครูมีเวลามากขึ้นในการมุ่งเน้นการสอนและการมีส่วนร่วมกับนักเรียน ตัวอย่างเช่น AI สามารถช่วยในการตรวจคำถามที่มีคำตอบวัตถุประสงค์และให้คำแนะนำสำหรับการฝึกฝนตามความสามารถของนักเรียน

6. การส่งเสริมวิธีการสอนที่เป็นนวัตกรรม (Encouragement of Innovative Teaching Practices) ครูที่มีมุมมองที่ดีต่อเทคโนโลยีการศึกษา (Educational Technology: ET) มีแนวโน้มที่จะนำวิธีการสอนใหม่ๆ มาใช้ AI ช่วยกระตุ้นให้ครูออกจากกรอบความคิดเดิมๆ และสำรวจแนวทางการสอนใหม่ๆ ซึ่งอาจนำไปสู่การสอนที่มีส่วนร่วมและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

7. การพัฒนาวิชาชีพ (Professional Development) เครื่องมือ AI สามารถสนับสนุนการเติบโตทางวิชาชีพของครู โดยช่วยส่งเสริมการทำงานร่วมกันและการสื่อสารระหว่างเพื่อนร่วมงาน ซึ่งช่วยให้ครูสามารถแลกเปลี่ยนแนวทางปฏิบัติที่ดีที่สุดและพัฒนาทักษะการสอน

โดยสรุป AI ช่วยสนับสนุนครูในการปรับการเรียนรู้ให้เหมาะสม เพิ่มประสิทธิภาพการสอน การสื่อสารที่ดีขึ้น การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก อัตโนมัติงานด้านการบริหาร การส่งเสริมการสอนที่เป็นนวัตกรรม และการสนับสนุนการพัฒนาวิชาชีพ ซึ่งทั้งหมดนี้ส่งผลให้เกิดสภาพแวดล้อมการศึกษา ที่มีประสิทธิภาพและดึงดูดนักเรียนมากขึ้น

AI | กิจกรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://DOI.ORG/10.3991/
IJET.V17I24.36037](https://doi.org/10.3991/ijet.v17i24.36037)





โปรดวิจารณ์ปัญหาประติษฐ์ กับการอำนวยความสะดวกให้ครูในการศึกษา (AI FACILITATES TEACHERS IN EDUCATION) ที่สรุปข้างล่างนี้ว่าทำให้เข้าใจความหมายที่ครอบคลุม และชัดเจนแล้วหรือไม่ ควรปรับหรือเพิ่มเติมอะไรอีกหรือไม่

จากทัศนะของแหล่งอ้างอิงที่นำมากล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การนำปัญญาประดิษฐ์ (AI) ช่วยอำนวยความสะดวกและสนับสนุนครูในด้านการศึกษาดังนี้

1. สร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เฉพาะเจาะจงและดึงดูดใจ: AI ช่วยครูปรับรูปแบบการเรียนรู้ให้ตรงกับความต้องการเฉพาะของนักเรียน เพิ่มการมีส่วนร่วมและแรงจูงใจในการเรียนรู้
2. เพิ่มประสิทธิภาพการสอนและผลการเรียนรู้: การใช้ AI ทำให้ครูสอนอย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ส่งผลให้นักเรียนสามารถเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น
3. ทำงานธุรการอัตโนมัติ: AI ช่วยลดภาระงานธุรการต่างๆ เช่น การประเมินผลและการจัดการข้อมูล ทำให้ครูมีเวลามากขึ้นในการทุ่มเทให้กับการสอน
4. สนับสนุนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล: ด้วยการวิเคราะห์ข้อมูล AI สามารถแนะนำเนื้อหาการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับระดับและความต้องการของนักเรียนแต่ละคน
5. การสอนอัจฉริยะและการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก: AI ให้ข้อมูลเชิงลึกที่ช่วยให้ครูเข้าใจพฤติกรรมและผลการเรียนรู้ของนักเรียน นำไปสู่การปรับกลยุทธ์การสอนที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
6. เพิ่มการเข้าถึงและสนับสนุนการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนที่หลากหลาย: AI ช่วยให้เนื้อหาการเรียนรู้สามารถเข้าถึงได้สำหรับนักเรียนที่มีข้อจำกัดทางการเรียนรู้หรือความต้องการเฉพาะ
7. ส่งเสริมการพัฒนาวิชาชีพ: AI ช่วยให้ครูมีโอกาสนในการพัฒนาและเสริมสร้างทักษะใหม่ๆ โดยให้การเข้าถึงทรัพยากรและเครื่องมือในการสอนที่ทันสมัย
8. ส่งเสริมการสื่อสารและการเรียนรู้ร่วมกัน: AI ช่วยปรับปรุงการสื่อสารระหว่างครูและนักเรียน รวมถึงส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือในชั้นเรียน
9. ส่งเสริมวิธีการสอนที่เป็นนวัตกรรมใหม่: AI กระตุ้นให้ครูใช้วิธีการสอนที่สร้างสรรค์และน่าสนใจมากขึ้น

ดังนั้น การนำปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาใช้ในวงการการศึกษาจึงช่วยสนับสนุนครูในการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและดึงดูดใจนักเรียนมากขึ้น AI ยังทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยที่มีประสิทธิภาพ โดยช่วยลดภาระงานธุรการของครู อำนวยความสะดวกในการจัดการงานสอน และปรับประสบการณ์การเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความต้องการเฉพาะของนักเรียน ส่งเสริมวิธีการสอนที่เป็นนวัตกรรมใหม่ และเสริมความสามารถในการสื่อสารระหว่างครูกับนักเรียน

กิจกรรม

จากสรุปทักษะเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์กับการอำนวยความสะดวกให้ครูในการศึกษาดังกล่าวข้างต้น โปรดแสดงเป็นผังความคิด (MIND MAP) ที่เชื่อมโยงให้เห็นถึงแนวคิดการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในการศึกษาอย่างชัดเจน





- Bansal, U. (2023). Artificial intelligence in Indian education: Navigating challenges and embracing opportunities. *Journal of Global*, 18(2023), 190-197.
<https://www.doi.org/10.31995/jgv.2023.v14is3.024>
- Lin, H. (2022). Influences of artificial intelligence in education on teaching effectiveness: The mediating effect of teachers' perceptions of educational technology. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 17(24), 144–156.
<https://doi.org/10.3991/ijet.v17i24.36037>
- Nasir, M., Hasan, M., Adlim, A., & Syukri, M. (2024). Utilizing artificial intelligence in education to enhance teaching effectiveness (Book). In *Proceedings of International Conference on Education*. <https://www.doi.org/10.32672/pice.v2i1.1367>
- Nodzyńska-Moroń, M. (2024). Artificial intelligence in the teacher's work. *University of the National Education Commission, Krakow 2024*. <https://www.doi.org/10.24917/9788368020403.3>
- Ramasamy, T. (2024). AI in higher education. *Indian Scientific Journal of Research in Engineering and Management*, 08(06):1-5. <https://www.doi.org/10.55041/ijrsrem35591>
- Sarabjot, K., Komal, B., Anurag, P., Varun, N. & Shefali, S. (2024). Leveraging artificial intelligence in education. *Advances in Marketing, Customer Relationship Management, and E-Services Book Series*, 125-140. <https://www.doi.org/10.4018/979-8-3693-6660-8.ch010>
- Zaman, B.U. (2024, July 10). Transforming education through AI benefits risks and ethical considerations. *Preprints.org (www.preprints.org), Not Peer-Reviewed*, 1-10.
<https://doi.org/10.20944/preprints202407.0859.v1>
- Zhang, J & Zhang, Z. (2024). AI in teacher education: Unlocking new dimensions in teaching support, inclusive learning, and digital literacy. *Journal of Computer Assisted Learning*, 40(4), 1871-1885. <https://www.doi.org/10.1111/jcal.12988>



MODULE 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4

คุณลักษณะที่กำหนดการทำงานและขีดความสามารถ
ของปัญญาประดิษฐ์

(CHARACTERISTICS THAT DEFINE THE FUNCTIONALITY
AND CAPABILITIES OF AI)



คำชี้แจง

- โปรดศึกษาความสำคัญของแต่ละทักษะ
- โปรดทบทวนความเข้าใจจากกิจกรรมทำเนื้อหาของแต่ละทักษะ
- ศึกษาต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์ที่นำเสนอไว้ทำเนื้อหาของแต่ละทักษะ
- วิเคราะห์บทสรุปของความสำคัญ
- แสดงองค์ประกอบหรือตัวบ่งชี้ที่สำคัญของความสำคัญ



Ortiz Valadez, Mendoza, Villanueva-Hernandez, Tijerina, and Avila-Guzman (2024) ทำวิจัยเรื่อง Languages with artificial intelligence applications. กล่าวว่า ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) มีคุณลักษณะสำคัญหลายประการที่นิยามถึงการทำงาน และศักยภาพในการใช้งาน ดังนี้

1. การจำลองสติปัญญาของมนุษย์ (Simulation of Human Intelligence) พื้นฐานของ AI คือการจำลองสติปัญญาของมนุษย์ในเครื่องจักร ซึ่งเกี่ยวข้องกับการตั้งโปรแกรมให้เครื่องสามารถ คิดและทำงานเลียนแบบมนุษย์ได้ รวมถึงการเลียนแบบการทำงานทางสติปัญญา เช่น การเรียนรู้และการแก้ปัญหา

2. การใช้เหตุผลและการดำเนินการตามเป้าหมาย (Rationalization and Goal-Oriented Actions) หนึ่งในคุณลักษณะสำคัญของ AI คือความสามารถในการใช้เหตุผลและเลือก กระทำในรูปแบบที่มีแนวโน้มว่าจะบรรลุเป้าหมายที่กำหนดได้มากที่สุด ซึ่งหมายความว่า AI ได้รับการ ออกแบบมาเพื่อประเมินสถานการณ์และตัดสินใจให้ได้ผลลัพธ์ที่น่าจะประสบความสำเร็จ

3. การเรียนรู้และการปรับตัว (Learning and Adaptation) ระบบ AI สามารถเรียนรู้ จากข้อมูลและปรับตัวเข้ากับข้อมูลใหม่ได้โดยไม่ต้องมีการแทรกแซงจากมนุษย์ คุณลักษณะนี้สำคัญ มาก เพราะทำให้ AI สามารถพัฒนาประสิทธิภาพของตนเองตามประสบการณ์ที่ได้รับตลอดเวลา

4. ชุดย่อยของปัญญาประดิษฐ์: การเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning: ML) การ เรียนรู้ของเครื่องเป็นหนึ่งในชุดย่อยของ AI ที่มุ่งเน้นที่แนวคิดที่คอมพิวเตอร์สามารถเรียนรู้และ ปรับตัวเข้ากับข้อมูลใหม่ได้โดยอัตโนมัติ คุณลักษณะนี้สะท้อนถึงธรรมชาติที่พัฒนาตนเองของระบบ AI ซึ่งช่วยให้มีความสามารถมากขึ้นเมื่อประมวลผลข้อมูลมากขึ้น

5. เทคนิคการเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning Techniques) การเรียนรู้เชิงลึกซึ่งเป็น รูปแบบขั้นสูงของการเรียนรู้ของเครื่อง ช่วยให้ AI สามารถดูดซับและวิเคราะห์ข้อมูลที่ไม่มีโครงสร้าง (unstructured data) เช่น ข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอ คุณลักษณะนี้ช่วยให้ AI จัดการข้อมูลที่ ซับซ้อนได้และสามารถสกัดข้อมูลเชิงลึกที่มีความหมาย ซึ่งยกระดับทั้งสติปัญญาและการทำงานของ AI

โดยสรุป คุณลักษณะของ AI ได้แก่ ความสามารถในการจำลองสติปัญญาของมนุษย์ ใช้เหตุผลในการดำเนินการตามเป้าหมาย เรียนรู้และปรับตัวจากข้อมูล รวมถึงการใช้เทคนิคขั้นสูง เช่น การเรียนรู้ของเครื่องและการเรียนรู้เชิงลึกในการประมวลผลข้อมูลที่ซับซ้อน คุณลักษณะเหล่านี้รวมกันช่วยให้ AI มีประสิทธิภาพและความหลากหลายในแอปพลิเคชันต่าง ๆ

AI | กิจกรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://DOI.ORG/10.4018/
979-8-3693-1119-6.CH010](https://doi.org/10.4018/979-8-3693-1119-6.CH010)



Noble and Noble (2023) ทำวิจัยเรื่อง Artificial intelligence. In Understanding Living Systems. กล่าวว่า ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) มีลักษณะสำคัญที่ทำให้แตกต่างจากเทคโนโลยีอื่น ๆ โดยมีลักษณะสำคัญดังต่อไปนี้

1. เครื่องมือที่สร้างขึ้นโดยมนุษย์ (Tool Created by Humans) AI เป็นเครื่องมือที่พัฒนาขึ้นโดยมนุษย์ ซึ่งสะท้อนถึงความเข้าใจและการตีความเกี่ยวกับชีวิตและสติปัญญาของมนุษย์ AI ถูกออกแบบมาเพื่อช่วยในการปฏิบัติงานต่าง ๆ เช่นเดียวกับสิ่งประดิษฐ์เชิงกลในอดีต

2. การเปรียบเทียบชีวิตกับเครื่องจักร (Mechanical Metaphor for Life) AI ทำหน้าที่เป็นเครื่องจักรสมัยใหม่ที่ใช้เปรียบเทียบกับชีวิตมนุษย์ คล้ายกับการเปรียบเทียบที่เคยมีในศตวรรษที่สิบเจ็ดเกี่ยวกับหุ่นยนต์ไฮดรอลิก ลักษณะนี้สะท้อนถึงข้อจำกัดในการมองชีวิตผ่านกระบวนการเชิงกลเท่านั้น

3. การประมวลผลข้อมูล (Information Processing) หนึ่งในหน้าที่หลักของ AI คือการประมวลผลข้อมูลอย่างรวดเร็ว ซึ่งสอดคล้องกับความสามารถที่แท้จริงของคอมพิวเตอร์ที่ได้รับการออกแบบให้สามารถจัดการข้อมูลจำนวนมหาศาลได้ด้วยความเร็วสูง

4. การสร้างเป้าหมายและวัตถุประสงค์ (Objective and Purpose Creation) ต่างจากการประมวลผลข้อมูลทั่วไป สิ่งมีชีวิตใช้การประมวลผลเพื่อสร้างเป้าหมายและวัตถุประสงค์ ลักษณะนี้แสดงให้เห็นว่า AI แม้สามารถประมวลผลข้อมูลได้ แต่ยังขาดความสามารถในการสร้างความหมายหรือจุดมุ่งหมายที่แท้จริงเหมือนกับสิ่งมีชีวิต

5. ข้อจำกัดของ AI (Limitations of AI) บทความระบุว่า AI แม้จะมีศักยภาพสูง แต่ก็ยังมีข้อจำกัดในการทำ ความเข้าใจชีวิต AI เป็นภาพสะท้อนของการออกแบบและเจตนาของมนุษย์ ซึ่งหมายความว่ามันไม่สามารถจำลองความซับซ้อนของสิ่งมีชีวิตได้อย่างสมบูรณ์

6. การเปรียบเทียบกับกลไกในประวัติศาสตร์ (Comparison to Historical Mechanisms) บริบททางประวัติศาสตร์ของ AI ในฐานะที่เป็นการเปรียบเทียบชีวิตกับเครื่องจักร เป็นการเน้นว่า แม้ AI จะช่วยเพิ่มขีดความสามารถของมนุษย์ได้ แต่ก็ยังเป็นเพียงตัวแทนที่เรียบง่ายของกระบวนการที่ซับซ้อนซึ่งเป็นลักษณะของสิ่งมีชีวิต

โดยสรุป AI มีลักษณะสำคัญในฐานะเครื่องมือที่มนุษย์สร้างขึ้น ทำหน้าที่ในการประมวลผลข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว แต่มีข้อจำกัดในการเข้าใจและจำลองความซับซ้อนของชีวิต ลักษณะเหล่านี้เน้นถึงทั้งศักยภาพและข้อจำกัดของ AI ในการเทียบเคียงกับสติปัญญาและจุดมุ่งหมายของมนุษย์



โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://WWW.DOI.ORG/10.1017/
9781009277396.009](https://www.doi.org/10.1017/9781009277396.009)



SCAN ME

Jatinder, Rohit, and Bali (2019) ทำวิจัยเรื่อง Artificial Intelligence (AI) in healthcare and biomedical research: Why a strong computational/AI bioethics framework is required กล่าวถึง คุณลักษณะสำคัญที่กำหนดการทำงานและความสามารถของปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ดังนี้

1. การเลียนแบบสติปัญญาของมนุษย์ (Mimicking Human Intelligence) AI มีความสามารถในการจำลองกระบวนการทางสติปัญญาที่เกี่ยวข้องกับการใช้เหตุผลของมนุษย์ เช่น การค้นหาความหมาย การสรุปประสพการณ์ และการเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์ที่ผ่านมาโดยไม่จำเป็นต้องได้รับการตั้งโปรแกรมเฉพาะสำหรับแต่ละงาน ซึ่งสะท้อนถึงความสามารถในการปรับตัวของระบบ AI ที่สามารถพัฒนาได้จากข้อมูลและประสพการณ์ใหม่ ๆ

2. การขาดความเห็นพ้องในการกำหนดนิยาม (Lack of Consensus on Definition) หนึ่งในคุณลักษณะสำคัญของ AI คือการไม่มีนิยามที่ยอมรับกันโดยทั่วไป นักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ มีการเสนอเกณฑ์ที่หลากหลายในการกำหนดว่าอะไรคือ AI ซึ่งนำไปสู่แนวคิดที่ว่า "AI คือสิ่งที่ยังไม่เคยทำได้" สะท้อนถึงความยืดหยุ่นและการเปลี่ยนแปลงของสาขา

3. ตัวอย่างการพัฒนาของ AI (Examples of AI Evolution) วิวัฒนาการของ AI สามารถเห็นได้จากเทคโนโลยี เช่น การรู้จำอักขระ (optical character recognition) และบริการแปลภาษา ที่เดิมเคยถูกมองว่าเป็นนวัตกรรม AI แต่เมื่อมีการใช้งานอย่างแพร่หลาย กลับกลายเป็นเทคโนโลยีพื้นฐาน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการรับรู้ถึง AI สามารถเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา

4. ฟังก์ชันที่มุ่งเน้นเป้าหมาย (Goal-Oriented Functionality) ระบบ AI ถูกออกแบบมาเพื่อให้บรรลุเป้าหมายเฉพาะ ตั้งแต่การทำงานง่าย ๆ จนถึงการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน ซึ่งคุณลักษณะที่มุ่งเน้นเป้าหมายนี้ถือเป็นลักษณะเฉพาะของ AI ที่ทำให้แตกต่างจากระบบคอมพิวเตอร์แบบดั้งเดิมที่ต้องการการตั้งโปรแกรมเฉพาะสำหรับแต่ละขั้นตอน

5. การเรียนรู้และการปรับตัวอย่างต่อเนื่อง (Continuous Learning and Adaptation) คุณลักษณะสำคัญของ AI คือความสามารถในการเรียนรู้จากประสพการณ์ที่ผ่านมา ซึ่งช่วยให้ระบบ AI สามารถพัฒนาประสิทธิภาพในการทำงานได้อย่างต่อเนื่อง ทำให้ AI มีศักยภาพในด้านการแพทย์และการวิจัยชีวการแพทย์ ที่ต้องวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนมากเพื่อสรุปข้อมูลเชิงลึกและช่วยในการตัดสินใจที่แม่นยำขึ้น

โดยสรุป คุณลักษณะของ AI รวมถึงความสามารถในการเลียนแบบสติปัญญาของมนุษย์ การไม่มีนิยามที่แน่ชัด การพัฒนาอย่างต่อเนื่อง การทำงานที่มุ่งเน้นเป้าหมาย และการเรียนรู้และปรับตัวอย่างต่อเนื่อง คุณลักษณะเหล่านี้ร่วมกันสร้างความซับซ้อนและศักยภาพของ AI ในสาขาต่างๆ เช่น ด้านการแพทย์และการวิจัยชีวการแพทย์

AI | กิจกรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://WWW.DOI.ORG/10.4103/
110.110_1292_18](https://www.doi.org/10.4103/110.110_1292_18)



Kennedy and Wanless (2022) ทำวิจัยเรื่อง Artificial intelligence. In The Routledge Handbook of Digital Sport Management. โดยกล่าวถึงคุณลักษณะสำคัญของปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ที่นิยามถึงการทำงานและการประยุกต์ใช้ในหลายสาขาดังนี้

1. **สติปัญญาที่คล้ายมนุษย์ (Human-like Intelligence)** AI ถูกออกแบบมาเพื่อเลียนแบบสติปัญญาของมนุษย์ ทำให้เครื่องสามารถทำงานที่ต้องการกระบวนการทางปัญญาของมนุษย์ เช่น การตัดสินใจ การแก้ปัญหา และการเข้าใจภาษา

2. **การประมวลผลและการเรียนรู้จากข้อมูล (Data Processing and Learning)** ระบบ AI จะเก็บรวบรวมและประมวลผลข้อมูลจำนวนมาก พร้อมทั้งเรียนรู้จากข้อมูลเหล่านี้เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพของตนเอง และปรับตัวให้เข้ากับข้อมูลหรือประสบการณ์ใหม่ ๆ ซึ่งช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานและการตัดสินใจ

3. **การทำงานอัตโนมัติ (Automation of Tasks)** AI สามารถทำงานที่ซ้ำซากและงานที่มีขั้นตอนซับซ้อนได้โดยอัตโนมัติ ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและผลิตภาพ ตัวอย่างเช่น การซื้อขายหุ้นแบบอัตโนมัติและการป้องกันไวรัส ซึ่ง AI สามารถทำงานได้รวดเร็วและแม่นยำกว่ามนุษย์

4. **ความสามารถในการจดจำ (Recognition Capabilities)** ระบบ AI สามารถจดจำรูปแบบ วัตถุ หรือแม้กระทั่งอารมณ์ของมนุษย์ได้ เช่น เทคโนโลยีจดจำเสียง (speech recognition) และการจดจำภาพ (image recognition) ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการประยุกต์ใช้ AI หลายประเภทในปัจจุบัน

5. **การประมวลผลภาษาธรรมชาติ (Natural Language Processing: NLP)** AI สามารถเข้าใจและตอบสนองภาษามนุษย์ได้ ทำให้เครื่องจักรสามารถสื่อสารกับผู้ใช้งานในลักษณะสนทนา เช่น ระบบแชทบอตและผู้ช่วยดิจิทัลอย่าง Alexa และ Siri ซึ่งใช้เทคโนโลยี NLP เพื่อให้ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6. **การแนะนำแบบเรียลไทม์ (Real-time Recommendations)** ระบบ AI สามารถวิเคราะห์พฤติกรรมและความชอบของผู้ใช้เพื่อแนะนำข้อมูลเฉพาะบุคคลแบบเรียลไทม์ คุณลักษณะนี้ถูกใช้ในธุรกิจอีคอมเมิร์ซและบริการสตรีมมิ่งเพื่อเพิ่มประสบการณ์ผู้ใช้งานโดยการนำเสนอเนื้อหาที่ตรงตามความชอบของแต่ละบุคคล

7. **ความแพร่หลายในการใช้งานในสังคม (Ubiquity in Society)** AI กำลังถูกผนวกเข้ากับชีวิตประจำวันอย่างแพร่หลาย โดยมักทำงานอยู่เบื้องหลังเพื่อปรับปรุงการทำงานต่าง ๆ ให้เหมาะสมโดยไม่ต้องมีการแทรกแซงจากมนุษย์ คุณลักษณะนี้แสดงให้เห็นถึงความแพร่หลายและบทบาทของ AI ในเทคโนโลยีสมัยใหม่

โดยสรุป AI มีคุณลักษณะสำคัญในการเลียนแบบสติปัญญาของมนุษย์ ประมวลผลและเรียนรู้จากข้อมูล ทำงานอัตโนมัติ จัดจํารูปแบบ เข้าใจภาษา ให้คำแนะนำตามเวลาจริง และการแพร่หลายในชีวิตประจำวัน ลักษณะเหล่านี้ร่วมกันส่งเสริมให้ AI มีอิทธิพลเพิ่มขึ้นในหลายภาคส่วน

AI | กิจกรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://DOI.ORG/10.4324/
9781003088899](https://doi.org/10.4324/9781003088899)



Panesar (2021) กล่าวว่าปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) มีคุณลักษณะหลายประการที่นิยามถึงความสามารถและการทำงาน ดังนี้

1. **การจำลองสติปัญญาของมนุษย์** (Simulation of Human Intelligence) AI ถูกออกแบบมาเพื่อจำลองงานที่ต้องการสติปัญญาของมนุษย์ เช่น การใช้เหตุผลเชิงตรรกะ การเรียนรู้ และการแก้ปัญหา ซึ่งช่วยให้เครื่องสามารถทำงานที่ซับซ้อนได้โดยไม่ต้องมีการแทรกแซงจากมนุษย์

2. **อัลกอริทึมการเรียนรู้ของเครื่อง** (Machine Learning Algorithms) โครงสร้างหลักของ AI คือการใช้อัลกอริทึมการเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning: ML) ซึ่งช่วยให้เครื่องสามารถเรียนรู้จากข้อมูล ปรับตัวกับข้อมูลใหม่ และพัฒนาประสิทธิภาพในการทำงานโดยไม่ต้องมีการตั้งโปรแกรมสำหรับทุกงานโดยเฉพาะ

3. **ความสามารถทางสติปัญญา** (Cognitive Abilities) ระบบ AI สามารถแสดงออกถึงความสามารถทางสติปัญญาตามขอบเขตของการใช้งาน โดยสามารถจำแนกได้ดังนี้:

- **Weak หรือ Limited AI:** ออกแบบมาเพื่อทำงานเฉพาะด้าน และไม่สามารถทำงานนอกเหนือความสามารถที่ตั้งโปรแกรมไว้ได้

- **General AI:** มีความสามารถในการเข้าใจ เรียนรู้ และประยุกต์ความรู้ในหลากหลายงานได้คล้ายคลึงกับสติปัญญาของมนุษย์

- **Superlative AI:** มีความสามารถที่เหนือกว่าสติปัญญาของมนุษย์ในเกือบทุกด้าน

4. **ระดับของความเป็นอิสระ** (Degree of Autonomy) AI สามารถทำงานได้ในระดับความเป็นอิสระที่ต่างกัน ได้แก่:

- **Reactive AI:** ตอบสนองต่อข้อมูลเฉพาะหน้าโดยไม่มีความสามารถในการจดจำหรือใช้ประสบการณ์ที่ผ่านมา

- **Deliberative AI:** สามารถวางแผนและตัดสินใจตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

- **Cognitive AI:** เข้าใจและเรียนรู้จากสภาพแวดล้อม ทำให้มีความสามารถในการปรับตัวได้มากขึ้น

- **Totally Autonomous AI:** ทำงานอย่างอิสระสมบูรณ์ สามารถตัดสินใจได้โดยไม่ต้องพึ่งพาการแทรกแซงจากมนุษย์

5. **ประสิทธิภาพและความแม่นยำ** (Efficiency and Accuracy) เมื่อเทคโนโลยี AI พัฒนาขึ้น AI สามารถเพิ่มประสิทธิภาพของกระบวนการต่าง ๆ ทำให้งานที่มีความซับซ้อนในปัจจุบันสามารถดำเนินการได้อย่างรวดเร็วและแม่นยำมากขึ้น ซึ่งแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของ AI ในการเปลี่ยนแปลงอุตสาหกรรมต่าง ๆ และเพิ่มผลผลิต

โดยสรุป คุณลักษณะของ AI ได้แก่ ความสามารถในการจำลองสติปัญญาของมนุษย์ การพึ่งพาอัลกอริทึมการเรียนรู้ของเครื่อง ขอบเขตของสติปัญญาที่หลากหลาย ระดับความเป็นอิสระ และศักยภาพในการเพิ่มประสิทธิภาพและความแม่นยำของการทำงาน คุณลักษณะเหล่านี้ช่วยกำหนดภูมิทัศน์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องของ AI และการประยุกต์ใช้ในหลากหลายสาขา



โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://DOI.ORG/10.1007/
978-1-4842-6537-6_1](https://doi.org/10.1007/978-1-4842-6537-6_1)



SCAN ME

Satterfield and Abel (2020) ทำวิจัยเรื่อง AI is the new UX: Emerging research innovations in AI, user experience, and design as they apply to industry, business, and education, and ethics. โดยกล่าวว่าปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence หรือ AI) มีลักษณะสำคัญหลายประการที่ส่งผลกระทบต่อการใช้งานในหลากหลายสาขา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience หรือ UX) และการออกแบบ สรุปเป็นประเด็นสำคัญดังนี้

1. **ความสามารถในการพยากรณ์ (Predictive Capabilities)** ระบบ AI สามารถวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนมากเพื่อพยากรณ์พฤติกรรมและความชอบของผู้ใช้ ตัวอย่างเช่น ซอฟต์แวร์พยากรณ์ที่รวมอยู่ในแพลตฟอร์มต่างๆ เช่น Amazon Prime ช่วยเสริมประสบการณ์ผู้ใช้โดยแนะนำสินค้าตามประวัติการซื้อและการเข้าชมที่ผ่านมา

2. **การทำงานแบบอัตโนมัติ (Autonomy)** เทคโนโลยี AI เช่น ระบบในยานยนต์อัตโนมัติ (autonomous vehicles) แสดงถึงความสามารถในการทำงานอย่างเป็นอิสระ ซึ่งส่งผลให้มีการตัดสินใจแบบเรียลไทม์ ซึ่งมีผลกระทบต่อปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้และความปลอดภัย

3. **การบูรณาการกับเทคโนโลยีอัจฉริยะ (Integration with Smart Technologies)** AI ถูกฝังอยู่ในอุปกรณ์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันมากขึ้น เช่น เทคโนโลยีสมาร์ทโฮม (smart home technologies) อย่าง Alexa และ Siri การบูรณาการนี้ช่วยให้การปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้เป็นไปอย่างรวดเร็ว ทำให้เทคโนโลยีสามารถเข้าถึงได้ง่ายและใช้งานได้สะดวก

4. **การเน้นความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Intelligence หรือ EQ)** การออกแบบ AI โดยใช้แนวทางที่เน้น EQ จะมุ่งเน้นไปที่การเข้าใจและตอบสนองต่ออารมณ์ของมนุษย์ ลักษณะนี้มีความสำคัญในการสร้างประสบการณ์ผู้ใช้ที่มีความเห็นอกเห็นใจ ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับผู้ใช้ได้ในระดับที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

5. **การปรับตัว (Adaptability)** ระบบ AI ถูกออกแบบมาให้สามารถเรียนรู้และปรับตัวตามกาลเวลา การปรับตัวนี้ช่วยให้สามารถพัฒนาประสบการณ์ผู้ใช้ให้ดีขึ้น โดยการปรับเปลี่ยนปฏิสัมพันธ์ให้เหมาะสมกับข้อมูลและข้อเสนอแนะที่ได้รับจากผู้ใช้รายบุคคล

6. **ผลกระทบต่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ (Impact on Human Interaction)** การบูรณาการ AI ในการออกแบบและประสบการณ์ผู้ใช้กำลังเปลี่ยนแปลงวิธีการที่มนุษย์ปฏิสัมพันธ์กับเทคโนโลยี เมื่อ AI แพร่หลายมากขึ้น ย่อมส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้ใช้ ตลอดจนมาตรฐานและความคาดหวังของสังคมเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยี

โดยสรุป ลักษณะสำคัญของ AI เช่น ความสามารถในการพยากรณ์ การทำงานแบบอัตโนมัติ การบูรณาการกับเทคโนโลยีอัจฉริยะ การเน้นความฉลาดทางอารมณ์ การปรับตัว และผลกระทบต่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ กำลังปรับเปลี่ยนประสบการณ์ผู้ใช้ในหลากหลายด้าน นวัตกรรมเหล่านี้มีความสำคัญในการทำความเข้าใจภูมิทัศน์ที่เปลี่ยนแปลงของ AI ในด้านธุรกิจ อุตสาหกรรม การศึกษา และจริยธรรม



โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://DOI.ORG/10.1007/
978-3-030-51057-2_26](https://doi.org/10.1007/978-3-030-51057-2_26)



SCAN ME

Zhang, Pan, Wu, and Skibniewski (2021) ทำวิจัยเรื่อง Introduction to artificial intelligence. โดยกล่าวว่า ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence หรือ AI) มีลักษณะหลายประการที่ทำให้คอมพิวเตอร์สามารถปฏิบัติภารกิจต่างๆ ที่มักเกี่ยวข้องกับความสามารถของมนุษย์ สรุปเป็นคุณลักษณะสำคัญดังนี้

1. การปฏิบัติภารกิจเสมือนมนุษย์ (Human-like Task Performance) AI ถูกออกแบบมาเพื่อปฏิบัติภารกิจที่เลียนแบบหน้าที่การรู้คิดของมนุษย์ เช่น การเข้าใจภาษา การจดจำรูปแบบ และการตัดสินใจ ความสามารถนี้ช่วยให้ระบบ AI สามารถทำกิจกรรมที่ต้องใช้การรับรู้และเหตุผลในระดับที่ใกล้เคียงกับมนุษย์

2. การเรียนรู้และปรับตัว (Learning and Adaptation) หนึ่งในคุณลักษณะที่สำคัญของ AI คือความสามารถในการเรียนรู้จากข้อมูล ผ่านเทคนิคการเรียนรู้ของเครื่อง (machine learning) ระบบ AI สามารถพัฒนาประสิทธิภาพของตนเองตามเวลา โดยการวิเคราะห์ประสบการณ์ที่ผ่านมา และปรับปรุงอัลกอริทึมให้เหมาะสม ความสามารถในการปรับตัวนี้มีความสำคัญอย่างยิ่งในการรับมือกับสภาพแวดล้อมที่ซับซ้อนและเปลี่ยนแปลงได้

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา (Problem-Solving Abilities) ระบบ AI ได้รับการพัฒนาให้สามารถจัดการกับปัญหาที่ซับซ้อนและคลุมเครือ โดยสามารถวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ และสร้างทางออกที่ไม่สามารถมองเห็นได้ในทันที ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการให้เหตุผลและแก้ปัญหา

4. การแทนค่าความรู้ (Knowledge Representation) AI เกี่ยวข้องกับการแทนค่าความรู้ในรูปแบบที่เครื่องสามารถนำไปใช้ได้ คุณลักษณะนี้ช่วยให้ระบบ AI สามารถเก็บ รวบรวม และประมวลผลข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งช่วยให้สามารถตัดสินใจอย่างมีข้อมูลจากการประมวลผลข้อมูลเหล่านั้น

5. พฤติกรรมที่มุ่งมั่นและชาญฉลาด (Intentional and Intelligent Behavior) ระบบ AI ได้รับการออกแบบให้สามารถดำเนินการในลักษณะที่มุ่งมั่น กล่าวคือ AI สามารถดำเนินเป้าหมายและวัตถุประสงค์ได้ตามที่โปรแกรมกำหนดและจากประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ ลักษณะนี้สะท้อนให้เห็นถึงระดับของความฉลาดที่ช่วยให้ AI สามารถทำงานได้อย่างอิสระในหลายสถานการณ์

6. การผสมผสานการเรียนรู้ของเครื่องกับการวิเคราะห์ข้อมูล (Integration of Machine Learning and Data Analytics) AI มักถูกมองว่าเป็นการผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ของเครื่องและการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งช่วยเพิ่มความสามารถในการประมวลผลข้อมูลจำนวนมากและสกัดสารสนเทศที่มีความหมาย การบูรณาการนี้เป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาแอปพลิเคชัน AI ให้สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีผลในสถานการณ์จริง

โดยสรุป ลักษณะสำคัญของ AI ได้แก่ ความสามารถในการปฏิบัติภารกิจเสมือนมนุษย์ การเรียนรู้และปรับตัว การแก้ปัญหา การแทนค่าความรู้ พฤติกรรมที่มุ่งมั่นและชาญฉลาด และการผสมผสานการเรียนรู้ของเครื่องกับการวิเคราะห์ข้อมูล คุณสมบัติเหล่านี้มีส่วนสำคัญในการเพิ่มขีดความสามารถและการประยุกต์ใช้ AI ในหลากหลายสาขา



กิจกรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://DOI.ORG/10.1007/
978-981-16-2842-9_1](https://doi.org/10.1007/978-981-16-2842-9_1)



Duan (2023) ทำวิจัยเรื่อง Artificial Intelligence. โดยกล่าวว่า ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence หรือ AI) ประกอบด้วยลักษณะหลายประการที่กำหนดขีดความสามารถและคุณลักษณะของมัน สรุปเป็นประเด็นสำคัญดังนี้

1. การจำลองสติปัญญาของมนุษย์ (Simulation of Human Intelligence) AI มีรากฐานอยู่ที่การจำลองสติปัญญาของมนุษย์ผ่านเครื่องจักร ซึ่งเกี่ยวข้องกับการโปรแกรมให้เครื่องสามารถคิดและปฏิบัติเหมือนมนุษย์ ซึ่งถือเป็นแกนหลักของเทคโนโลยี AI

2. การเลียนแบบเป็นกลไกการเรียนรู้ (Imitation as a Learning Mechanism) ลักษณะสำคัญประการหนึ่งของ AI คือการอาศัยการเลียนแบบเพื่อการเรียนรู้ ตัวอย่างเช่น การที่ลิงเลียนแบบมนุษย์ในการหากล้วย แสดงให้เห็นว่าปัญญาสามารถเริ่มต้นได้จากการเลียนแบบง่ายๆ การเรียนรู้ผ่านการสังเกตเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาระบบ AI

3. ความสามารถในการรับรู้หลายมิติ (Multi-dimensional Sensing Capabilities) ระบบ AI มีความสามารถในการประมวลผลและวิเคราะห์ข้อมูลจากหลายแหล่ง ความสามารถในการรับรู้หลายมิตินี้ช่วยให้ AI สามารถตีความข้อมูลที่ซับซ้อนและตัดสินใจได้อย่างมีข้อมูล ซึ่งไปไกลกว่าการเลียนแบบการกระทำแบบมนุษย์เพียงอย่างเดียว

4. ขอบเขตการทำงานที่หลากหลาย (Broad Range of Actions) AI ไม่จำกัดเพียงการเลียนแบบพฤติกรรมของมนุษย์ แต่ยังครอบคลุมขอบเขตของการกระทำและผลลัพธ์ที่กว้างขึ้น เช่น ความสามารถในการทำงานในสาขาหุ่นยนต์ (robotics) อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (Internet of Things หรือ IoT) และการประมวลผลแบบคลาวด์ (cloud computing) ซึ่งบ่งชี้ว่า AI สามารถทำภารกิจที่อาจเกินกว่าความสามารถของมนุษย์ได้

5. การคิดอย่างครอบคลุม (Comprehensive Thinking): AI เกี่ยวข้องกับระดับของการคิดอย่างครอบคลุมที่บูรณาการกิจกรรมอัจฉริยะต่างๆ เข้าด้วยกัน ลักษณะนี้ชี้ให้เห็นถึงความซับซ้อนของระบบ AI ที่สามารถมีส่วนร่วมในกระบวนการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ ซึ่งต้องการมากกว่าการเลียนแบบพื้นฐาน

6. เทคโนโลยีที่สนับสนุน (Enabling Technologies): การจัดประเภทของ AI ช่วยระบุเทคโนโลยีที่สนับสนุนการพัฒนาและการประยุกต์ใช้งาน ลักษณะนี้เน้นย้ำถึงความเชื่อมโยงของ AI กับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีอื่นๆ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการพัฒนาและประสิทธิภาพของ AI

โดยสรุป ลักษณะสำคัญของ AI ได้แก่ ความสามารถในการจำลองสติปัญญาของมนุษย์ การเรียนรู้ผ่านการเลียนแบบ การใช้ความสามารถในการรับรู้หลายมิติ ขอบเขตการทำงานที่หลากหลาย การคิดอย่างครอบคลุม และการอาศัยเทคโนโลยีที่สนับสนุน คุณสมบัติเหล่านี้กำหนดขอบเขตและศักยภาพของ AI ในการประยุกต์ใช้ในหลากหลายสาขา

AI | กิจกรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://DOI.ORG/10.1007/
978-981-19-8394-8_2](https://doi.org/10.1007/978-981-19-8394-8_2)



Grasse, Mohr, Lange, and Jahn (2023) ทำวิจัยเรื่อง "AI approaches in education based on individual learner characteristics: A Review. โดยกล่าวว่า ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence หรือ AI) มีลักษณะสำคัญหลายประการที่ทำให้มีคุณค่าพิเศษในวงการศึกษ สรุปลงเป็นประเด็นสำคัญดังนี้:

1. การตัดสินใจโดยอิงข้อมูล (Data-Driven Decision Making): ระบบ AI ในการศึกษาพึ่งพาเทคนิคการทำเหมืองข้อมูล (data mining) ในการวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของผู้เรียนแต่ละคน ซึ่งช่วยให้สามารถปรับประสบการณ์การศึกษาให้สอดคล้องกับความต้องการเฉพาะของนักเรียนแต่ละคนได้ ทำให้กระบวนการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

2. ความสามารถในการพยากรณ์ (Predictive Capabilities): หลายแนวทางของ AI มุ่งเน้นที่การพยากรณ์ผลการเรียนของผู้เรียน ความสามารถนี้ช่วยให้ผู้สอนสามารถระบุถึงนักเรียนที่อาจต้องการความช่วยเหลือเพิ่มเติมหรือทรัพยากรเพิ่มเติมได้ ทำให้สามารถเข้าไปให้การสนับสนุนได้อย่างทันท่วงที

3. ความสามารถในการปรับตัว (Adaptability): ระบบ AI สามารถปรับให้เหมาะสมกับระดับการศึกษาและสาขาวิชาที่หลากหลายได้ บทความวิจัยระบุว่า การประยุกต์ใช้งานส่วนใหญ่ มุ่งเน้นในระดับมหาวิทยาลัย โดยเฉพาะในสาขา STEM (วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ และคณิตศาสตร์) ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความหลากหลายของ AI ในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ต่างๆ

4. การเพิ่มประสิทธิภาพในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (Efficiency in Learning Environments): AI สามารถเพิ่มประสิทธิภาพสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ได้ โดยให้ข้อมูลเชิงลึกที่ช่วยในการออกแบบระบบการศึกษาที่มีประสิทธิภาพสูง ความสามารถนี้มีความสำคัญเนื่องจากความต้องการการศึกษาที่มีคุณภาพสูงเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

5. การสร้างมาตรฐานและความโปร่งใส (Standardization and Transparency): บทความวิจัยชี้ให้เห็นถึงโอกาสในการพัฒนาด้านความโปร่งใสและการสร้างมาตรฐานของข้อมูลที่ใช้ในแอปพลิเคชัน AI ซึ่งคุณลักษณะนี้มีความสำคัญในการสร้างความเชื่อมั่นในหมู่ผู้สอนและผู้เรียนเกี่ยวกับการใช้งาน AI ในสภาพแวดล้อมการศึกษา

6. การบูรณาการโดยไม่รบกวน (Integration without Intrusiveness): แอปพลิเคชัน AI ที่เหมาะสมในด้านการศึกษ ควรสามารถรวมการทำเหมืองข้อมูลที่เป็นไปได้โดยไม่ต้องใช้มาตรการที่รบกวน เช่น การใช้เซนเซอร์หรือการเฝ้าดูแลจากครูอย่างต่อเนื่อง ซึ่งจะช่วยส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นธรรมชาติสำหรับนักเรียน

โดยสรุป ลักษณะสำคัญของ AI ในการศึกษา ได้แก่ การตัดสินใจโดยอิงข้อมูล ความสามารถในการพยากรณ์ ความสามารถในการปรับตัว การเพิ่มประสิทธิภาพ โอกาสในการสร้าง มาตรฐาน และการบูรณาการที่ไม่รบกวน ซึ่งคุณลักษณะเหล่านี้ช่วยสนับสนุนการพัฒนา ระบบ การศึกษาที่มีประสิทธิภาพและเป็นส่วนบุคคลมากขึ้น



โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://WWW.DOI.ORG/10.1109/
ICEED59801.2023.10264043](https://www.doi.org/10.1109/ICEED59801.2023.10264043)



SCAN ME

Gaur, Sharan, and Kumar (2024) ทำวิจัยเรื่อง AI in education: ethical challenges and opportunities. โดยกล่าวว่า ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence หรือ AI) มีลักษณะสำคัญหลายประการที่ทำให้เป็นพลังที่เปลี่ยนแปลงวงการศึกษได้อย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งสามารถจัดกลุ่มคุณลักษณะเหล่านี้ได้ดังนี้

1. **การปรับให้เป็นส่วนบุคคล (Personalization):** AI ช่วยให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ปรับให้สอดคล้องกับความต้องการเฉพาะของนักเรียนแต่ละคน โดยการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลการเรียนและรูปแบบการเรียนรู้ของนักเรียน AI สามารถปรับเนื้อหาและจังหวะการสอนให้เหมาะสม ทำให้นักเรียนแต่ละคนได้รับการสนับสนุนตามที่ต้องการเพื่อให้ประสบความสำเร็จในการเรียนรู้

2. **การประเมินที่ปรับเปลี่ยนได้ (Adaptive Assessment):** ระบบ AI สามารถสร้างเครื่องมือการประเมินที่ปรับระดับความยากของคำถามตามคำตอบของนักเรียนได้ การประเมินแบบไดนามิกนี้ช่วยในการวัดระดับความเข้าใจและพัฒนาการของนักเรียนได้อย่างแม่นยำ และทำให้สามารถให้ความช่วยเหลือได้ทันทีเมื่อจำเป็น

3. **การเพิ่มประสิทธิภาพในงานบริหาร (Efficiency in Administration):** AI ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในกระบวนการบริหารภายในสถาบันการศึกษา โดยการทำให้เกิดระบบอัตโนมัติในงานต่างๆ เช่น การให้คะแนนและการจัดตารางเวลา ซึ่งช่วยลดภาระงานด้านบริหาร ทำให้ผู้สอนสามารถใช้เวลาในการสอนและดูแลนักเรียนได้มากขึ้น

4. **การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึก (Data-Driven Insights):** AI ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับพฤติกรรมและรูปแบบการเรียนรู้ของนักเรียน เช่น ระบบการรู้จำใบหน้า (facial recognition) สามารถวิเคราะห์ระดับการมีส่วนร่วมของนักเรียนระหว่างบทเรียน ซึ่งช่วยให้ครูผู้สอนรับรู้ถึงประสิทธิภาพของวิธีการสอนและปรับปรุงได้ตามความเหมาะสม

5. **ประเด็นทางจริยธรรม (Ethical Considerations):** แม้ว่า AI จะมีประโยชน์มากมาย แต่ก็ยังมีข้อกังวลด้านจริยธรรม เช่น ความเป็นส่วนตัวของข้อมูล ความเอนเอียงของอัลกอริทึม และความรับผิดชอบ ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญที่ต้องได้รับการจัดการอย่างรอบคอบ เพื่อให้แน่ใจว่า AI จะถูกนำมาใช้ในบริบทการศึกษาอย่างมีความรับผิดชอบ

6. **ความเสี่ยงด้านความไม่เท่าเทียมกัน (Potential for Inequality):** การใช้งาน AI ในการศึกษา มีความเสี่ยงที่จะทำให้เกิดความไม่เท่าเทียมกัน หากไม่มีการจัดการที่ดี การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AI อาจส่งเสริมกลุ่มนักเรียนบางกลุ่มเหนือกว่ากลุ่มอื่น ๆ ซึ่งอาจนำไปสู่ความแตกต่างในผลลัพธ์ทางการศึกษา

โดยสรุป ลักษณะของ AI ในการศึกษาได้แก่ การปรับให้เป็นส่วนบุคคล การประเมินที่ปรับเปลี่ยนได้ ความมีประสิทธิภาพในการบริหาร ข้อมูลเชิงลึกที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล และข้อพิจารณาทางจริยธรรม ซึ่งคุณลักษณะเหล่านี้ชี้ให้เห็นถึงทั้งประโยชน์และความท้าทายในการนำ AI มาใช้ในวิธีการศึกษา



โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://DOI.ORG/10.4018/
979-8-3693-2964-1.CH003](https://doi.org/10.4018/979-8-3693-2964-1.ch003)



SCAN ME

Ouyang and Jiao (2021) ทำวิจัยเรื่อง Artificial intelligence in education: The three paradigms. โดยกล่าวว่า ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence หรือ AI) มีลักษณะสำคัญหลายประการที่มีความเกี่ยวข้องอย่างยิ่งในบริบทของการศึกษา โดยลักษณะเหล่านี้สามารถเข้าใจได้ผ่านสามแนวคิดหลักของ AI ในการศึกษาที่ได้อธิบายไว้ในบทความ สรุปลักษณะสำคัญดังนี้

1. **AI นำทางการเรียนรู้ (AI-Directed Learning):** ในแนวคิดแรก AI ทำหน้าที่เป็นผู้กำกับการเรียนรู้ โดยใช้แบบจำลองความรู้ (knowledge models) เพื่อชี้นำการเรียนรู้เชิงปัญญา ลักษณะนี้เน้นบทบาทของ AI ในการนำเสนอเนื้อหาทางการศึกษาอย่างเป็นระบบและให้คำแนะนำแก่ผู้เรียน ทำให้ AI เป็นเครื่องมือที่ช่วยส่งมอบข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. **การสนับสนุนความร่วมมือ (Supportive Collaboration):** แนวคิดที่สองมุ่งเน้นบทบาทของ AI ในการสนับสนุนผู้เรียนเสมือนเป็นผู้ร่วมมือ ระบบ AI ถูกออกแบบมาเพื่อช่วยผู้เรียนในการเดินทางทางการศึกษา โดยสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับเครื่องมือ AI ซึ่งช่วยเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์

3. **การเสริมพลังให้ผู้เรียน (Empowerment of Learners):** แนวคิดที่สามเน้นการเสริมพลังให้ผู้เรียน โดย AI ช่วยให้ผู้เรียนสามารถมีบทบาทในการควบคุมการเรียนรู้ของตนเองได้มากขึ้น ลักษณะนี้สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงไปสู่ประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นส่วนบุคคล ทำให้ผู้เรียนสามารถทบทวนความก้าวหน้าของตนเองและให้ข้อมูลป้อนกลับกับระบบ AI เพื่อปรับให้สอดคล้องกับความต้องการของตน การเสริมพลังนี้นำไปสู่การเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ส่งเสริมการเรียนรู้ที่อิสระและการกำกับตนเอง

4. **การพัฒนาแบบวนซ้ำ (Iterative Development):** AI ในการศึกษาที่มีคุณสมบัติในการพัฒนาแบบวนซ้ำ (iterative development) เมื่อผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับระบบ AI ระบบสามารถปรับตัวและพัฒนาได้ตามข้อมูลที่รวบรวมจากการปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียน ลักษณะนี้สำคัญต่อการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นส่วนบุคคลและสอดคล้องกับความต้องการและความชอบของผู้เรียนแต่ละคน

5. **การปรับให้ เป็น ส่วน บุคคล ที่ ขับ เคลื่อน ด้วย ข้อมูล (Data-Driven Personalization):** การผสมผสาน AI ในการศึกษาช่วยให้เกิดการปรับประสบการณ์การเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล โดยระบบ AI จะวิเคราะห์ข้อมูลของผู้เรียนเพื่อนำเสนอเนื้อหาการศึกษาที่ปรับให้เหมาะสม ลักษณะนี้ช่วยเพิ่มความเหมาะสมและประสิทธิภาพในการแทรกแซงทางการศึกษา ทำให้การเรียนรู้เป็นที่น่าสนใจและมีประสิทธิผลมากขึ้นสำหรับผู้เรียนแต่ละคน

โดยสรุป ลักษณะสำคัญของ AI ในการศึกษา ได้แก่ การนำทางการเรียนรู้ การสนับสนุนความร่วมมือ การเสริมพลังให้ผู้เรียน การพัฒนาแบบวนซ้ำ และการปรับประสบการณ์การเรียนรู้ให้เป็นส่วนบุคคลโดยใช้ข้อมูล ซึ่งคุณลักษณะเหล่านี้ช่วยสนับสนุนการปรับปรุงแนวทางการศึกษาและส่งเสริมผลลัพธ์ทางการเรียนรู้

AI | กิจกรรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://WWW.DOI.ORG/10.1016/
J.CAEAI.2021.100020](https://www.doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100020)





โปรดพิจารณาคุณลักษณะที่กำหนดการทำงาน
และขีดความสามารถของปัญญาประดิษฐ์
(CHARACTERISTICS THAT DEFINE THE
FUNCTIONALITY AND CAPABILITIES OF AI)
ที่สรุปข้างล่างนี้ว่าทำให้เข้าใจความหมายที่ครอบคลุม
และชัดเจนแล้วหรือไม่ ควรปรับหรือเพิ่มเติมอะไรอีกหรือไม่

จากที่สนทนาข้างต้น สรุปได้ว่า คุณลักษณะที่กำหนดการทำงานและขีดความสามารถของปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ดังนี้

1. การเลียนแบบสติปัญญาของมนุษย์ (Human Intelligence Emulation): สามารถจำลองความสามารถในการคิด วิเคราะห์ และการแก้ปัญหาคล้ายมนุษย์

2. การประมวลผลข้อมูลเชิงลึก (Data-Driven Processing): สามารถประมวลผลข้อมูลที่ซับซ้อนอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพโดยใช้การเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning) และการเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning)

3. การเรียนรู้และการปรับตัวอย่างต่อเนื่อง (Continuous Learning and Adaptation): AI สามารถพัฒนาความรู้ความเข้าใจผ่านข้อมูลใหม่ๆ และปรับตัวเพื่อเพิ่มความแม่นยำ

4. การเน้นการทำงานตามเป้าหมาย (Goal-Oriented Processing): มีการวางแผนและดำเนินงานโดยมุ่งเน้นการบรรลุเป้าหมายเฉพาะอย่างมีประสิทธิภาพ

5. การใช้อัลกอริทึมในการพยากรณ์และคาดการณ์ (Predictive and Forecasting Algorithms): AI สามารถประยุกต์การเรียนรู้และการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทำนายผลลัพธ์ที่เป็นไปได้

6. การทำงานแบบอัตโนมัติ (Automation): สามารถทำงานซ้ำๆ ได้อัตโนมัติโดยลดข้อผิดพลาดของมนุษย์

7. การบูรณาการกับเทคโนโลยีอัจฉริยะ (Integration with Smart Technologies): AI สามารถรวมเข้ากับเทคโนโลยีอื่น ๆ เพื่อเพิ่มศักยภาพและประสิทธิภาพในการใช้งาน

8. การเพิ่มประสิทธิภาพและความแม่นยำ (Enhanced Efficiency and Accuracy): มีส่วนช่วยในการพัฒนาความถูกต้องและลดการใช้ทรัพยากรในหลายสาขา

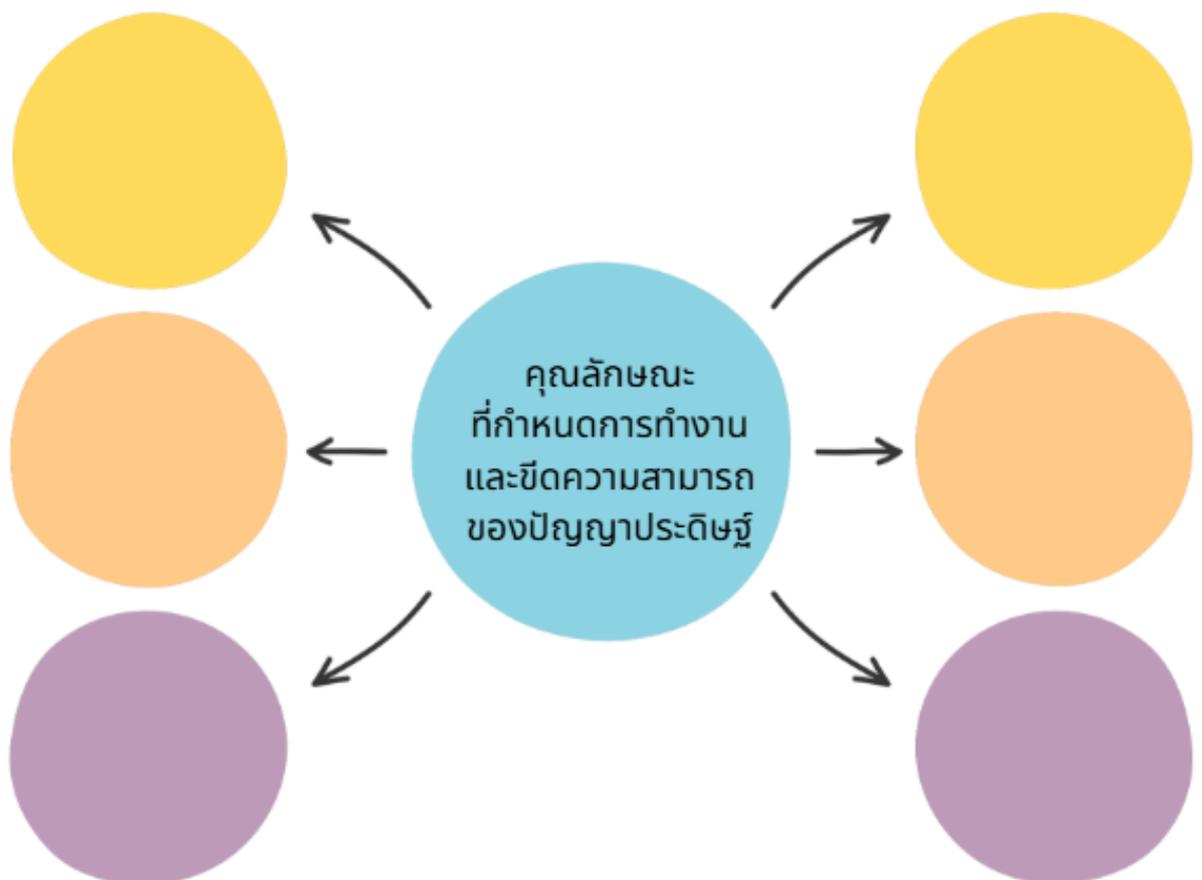
9. การประยุกต์ใช้งานในหลากหลายด้าน (Multidomain Application): AI ถูกนำไปใช้ในการแพทย์ การศึกษา อุตสาหกรรม และธุรกิจ เพื่อปรับปรุงประสบการณ์และการตัดสินใจ

ดังนั้น คุณลักษณะของปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ประกอบด้วยหลายแง่มุมที่สำคัญในการเลียนแบบสติปัญญาของมนุษย์ ซึ่งรวมถึงความสามารถในการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา นอกจากนี้ AI ยังมีศักยภาพในการประมวลผลข้อมูลที่ซับซ้อนโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning) และการเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) ทำให้สามารถเรียนรู้และปรับตัวจากข้อมูลใหม่ได้อย่างต่อเนื่อง AI มีเป้าหมายในการทำงานโดยมุ่งเน้นการบรรลุเป้าหมายและ

คาดการณ์ผลลัพธ์อย่างแม่นยำ รวมถึงสามารถทำงานแบบอัตโนมัติและบูรณาการเข้ากับเทคโนโลยีอื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ คุณลักษณะเหล่านี้ทำให้ AI เป็นเครื่องมือที่สำคัญในการเพิ่มประสิทธิภาพและความแม่นยำในหลายสาขา เช่น การแพทย์ การศึกษา และอุตสาหกรรม

กิจกรรม

จากสรุปทักษะเกี่ยวกับคุณลักษณะที่กำหนดการทำงาน และขีดความสามารถของปัญญาประดิษฐ์ดังกล่าวข้างต้น โปรดแสดงเป็นผังความคิด (MIND MAP) ที่เชื่อมโยงให้เห็นถึงแนวคิดข้างต้นอย่างชัดเจน





- Duan, F.L. (2023). Artificial Intelligence. In *When AIAA Meets IEEE*. Springer, Singapore.
https://doi.org/10.1007/978-981-19-8394-8_2
- Gaur, A.S., Sharan, H.O., & Kumar, R. (2024). AI in education: ethical challenges and opportunities. In *The Ethical Frontier of AI and Data Analysis* (pp. 39-54). IGI Global.
<https://doi.org/10.4018/979-8-3693-2964-1.ch003>
- Grasse, O., Mohr, A., Lange, A.K. & Jahn, C. (2023). AI approaches in education based on individual learner characteristics: A Review. In *2023 IEEE 12th International Conference on Engineering Education (ICEED)*, Shah Alam, Malaysia, 2023, pp. 50-55.
<https://www.doi.org/10.1109/iceed59801.2023.10264043>
- Jatinder, B., Rohit, G., & Bali, R T. (2019). Artificial Intelligence (AI) in healthcare and biomedical research: Why a strong computational/AI bioethics framework is required?. *Indian Journal of Ophthalmology*, 67(1):3-6. https://www.doi.org/10.4103/IJO.IJO_1292_18
- Kennedy, H & Wanless, L. (2022). Artificial intelligence. *The Routledge Handbook of Digital Sport Management (1st ed.)*, 333-345. <https://doi.org/10.4324/9781003088899>
- Noble, R., & Noble, D. (2023). Artificial intelligence. *Understanding Living Systems*, 99–112.
<https://www.doi.org/10.1017/9781009277396.009>
- Ortiz Valadez, S. C., Mendoza, J. C., Villanueva-Hernandez, V., Tijerina, G., & Avila-Guzman, D. (2024). Languages with artificial intelligence applications. In *Exploring Intersectionality and Women in STEM*, 192-201. IGI Global. <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-1119-6.ch010>
- Ouyang, F., & Jiao, P. (2021). Artificial intelligence in education: The three paradigms. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 2021(2):100020.
<https://www.doi.org/10.1016/J.CAEAI.2021.100020>
- Panesar, A. (2021). What is artificial intelligence?. *Machine Learning and AI for Healthcare*, 1–18.
https://doi.org/10.1007/978-1-4842-6537-6_1
- Satterfield, D. & Abel, T.D. (2020). AI is the new UX: Emerging research innovations in AI, user experience, and design as they apply to industry, business, and education, and ethics. In *Advances in the Human Side of Service Engineering. AHFE 2020*.
https://doi.org/10.1007/978-3-030-51057-2_26

Zhang, L., Pan, Y., Wu, X., & Skibniewski, M.J. (2021). Introduction to artificial intelligence. *In: Artificial Intelligence in Construction Engineering and Management. Lecture Notes in Civil Engineering*, vol 163. https://doi.org/10.1007/978-981-16-2842-9_1



MODULE 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5

ข้อดีและข้อเสียของปัญญาประดิษฐ์ในการศึกษา
(ADVANTAGES AND DISADVANTAGES OF AI IN
EDUCATION / THE PROS AND CONS OF AI IN EDUCATION)



คำชี้แจง

- โปรดศึกษาความสำคัญของแต่ละทักษะ
- โปรดทบทวนความเข้าใจจากกิจกรรมท้ายเนื้อหาของแต่ละทักษะ
- ศึกษาต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์ที่นำเสนอไว้ท้ายเนื้อหาของแต่ละทักษะ
- วิเคราะห์บทสรุปของความสำคัญ
- แสดงองค์ประกอบหรือตัวบ่งชี้ที่สำคัญของความสำคัญ



Alam, Wiyono, Burhanuddin, Muslihati, and Mujaidah (2024) ทำวิจัยเรื่อง Artificial intelligence in education world: opportunities, challenges, and future research recommendations. สรุปว่า ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ในการศึกษา มีทั้งข้อดีและข้อเสียที่ส่งผลต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่าง ๆ เช่น นักเรียน ครู และสถาบันการศึกษา รายละเอียดจากผลการวิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้

ข้อดีของ AI ในการศึกษา

- การเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning) AI สามารถปรับประสบการณ์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียนแต่ละคน สร้างเส้นทางการเรียนรู้ที่ปรับเปลี่ยนได้ตามรูปแบบและจังหวะการเรียนรู้ของแต่ละคน ซึ่งช่วยเพิ่มความสนใจและแรงจูงใจของนักเรียน
- การให้ข้อเสนอแนะทันที (Instantaneous Feedback) ระบบ AI สามารถให้ข้อเสนอแนะทันทีแก่ผู้เรียน ช่วยให้เข้าใจข้อผิดพลาดและเรียนรู้จากข้อผิดพลาดเหล่านั้นได้แบบเรียลไทม์ ซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการสร้างทัศนคติแบบพัฒนา (Growth Mindset)
- ความเข้าใจที่ดีขึ้นเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ (Enhanced Understanding of Learning Processes) เครื่องมือ AI สามารถวิเคราะห์ข้อมูลของนักเรียนเพื่อช่วยให้ครูเข้าใจพฤติกรรมและความท้าทายในการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งสามารถนำไปปรับปรุงกลยุทธ์การสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- การลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา (Reduction of Educational Disparities) ด้วยการมอบทรัพยากรการศึกษาที่มีคุณภาพและการสนับสนุนเฉพาะบุคคล AI มีศักยภาพที่จะลดช่องว่างด้านความเท่าเทียมทางการศึกษา โดยเฉพาะสำหรับนักเรียนที่ด้อยโอกาส
- การสนับสนุนการเรียนรู้ภาษา (Support for Language Learning): AI เช่น แอปพลิเคชันและหนังสือเชิงโต้ตอบ (Interactive Books) สามารถช่วยให้การเรียนรู้ภาษาเป็นเรื่องง่ายและน่าสนใจยิ่งขึ้น โดยมอบโอกาสในการฝึกฝนและการแก้ไขข้อผิดพลาดทันที

ข้อเสียของ AI ในการศึกษา

- ข้อจำกัดด้านทรัพยากร (Resource Limitations) การนำ AI มาใช้ในสภาพแวดล้อมการศึกษาต้องการทรัพยากรทางการเงินและเทคโนโลยีที่มาก ซึ่งอาจไม่สามารถเข้าถึงได้สำหรับทุกสถาบัน ทำให้การนำ AI มาใช้ในวงกว้างเป็นไปได้ยาก
- ประเด็นด้านจริยธรรม (Ethical Concerns) การใช้ AI ก่อให้เกิดประเด็นด้านจริยธรรม เช่น ความเป็นส่วนตัวของข้อมูล (Data Privacy) การเฝ้าระวัง (Surveillance) และความลำเอียงในอัลกอริทึมของ AI ซึ่งต้องพิจารณาและกำกับดูแลอย่างรอบคอบเพื่อปกป้องผู้เรียนและครู

- ระยะทดลองของการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Experimental Stage of Personalized Learning) แม้ว่า AI จะมีศักยภาพในการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เฉพาะบุคคล แต่แอปพลิเคชันส่วนใหญ่ยังอยู่ในระยะทดลอง ซึ่งหมายความว่าประสิทธิภาพและความน่าเชื่อถือยังไม่ได้รับการยืนยันอย่างสมบูรณ์

- การสมดุลระหว่างข้อดีและข้อเสีย (Balancing Advantages and Disadvantages) ในกลุ่มมนุษยศาสตร์ จำเป็นต้องประเมินข้อดีและข้อเสียของ AI อย่างวิพากษ์วิจารณ์ แม้ว่าจะช่วยเสริมการเรียนรู้ แต่ก็อาจลดคุณค่าทางการศึกษาในรูปแบบดั้งเดิม

สรุป แม้ว่า AI ในการศึกษาจะมอบโอกาสสำคัญในการยกระดับประสบการณ์และผลลัพธ์ของการเรียนรู้ แต่ก็มี ความท้าทายที่ต้องแก้ไข เพื่อให้มั่นใจว่าการนำมาใช้เป็นไปอย่างเท่าเทียมและสอดคล้องกับจริยธรรมทางการศึกษา



โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://DOI.ORG/10.54622/
FAHIMA.V3I2.350](https://doi.org/10.54622/FAHIMA.V3I2.350)



SCAN ME

Bobro (2024) ทำวิจัยเรื่อง Advantages and disadvantages of implementing artificial intelligence in the educational process. ได้วิเคราะห์ถึงการนำ ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) มาใช้ในด้านการศึกษา โดยระบุทั้งข้อดีและข้อเสียที่ควรพิจารณาอย่างรอบคอบเพื่อการบูรณาการที่มีประสิทธิภาพ รายละเอียดมีดังนี้

ข้อดีของ AI ในการศึกษา

- **การเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalization of Learning):** AI ช่วยสร้างแผนการเรียนรู้ที่ปรับให้เหมาะสมกับความต้องการเฉพาะของนักเรียนแต่ละคน ส่งผลให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ตรงตามความต้องการมากขึ้น ซึ่งช่วยเพิ่มความสนใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน
- **การวิเคราะห์ข้อมูลและการให้ข้อเสนอแนะ (Data Analysis and Feedback):** ระบบ AI สามารถเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนมาก ทำให้ครูได้รับข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการเรียนของนักเรียน สามารถให้ข้อเสนอแนะและปรับเปลี่ยนวิธีการสอนได้อย่างทันท่วงที สร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียน
- **การลดภาระงานด้านธุรการ (Automation of Administrative Tasks):** AI ช่วยลดภาระงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการ เช่น การตรวจข้อสอบหรือการเช็คชื่อ ช่วยให้ครูมีเวลาสำหรับการปฏิสัมพันธ์และสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียนโดยตรงมากขึ้น
- **ประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดี (Immersive Learning Experiences):** AI สามารถสร้างการเรียนรู้แบบจำลองสถานการณ์ (Simulations) และสภาพแวดล้อมที่โต้ตอบได้ ซึ่งช่วยเสริมความเข้าใจและการจดจำเนื้อหาที่ซับซ้อน
- **การติดตามความก้าวหน้าของนักเรียนอย่างชาญฉลาด (Intelligent Progress Tracking):** เครื่องมือ AI สามารถติดตามความก้าวหน้าของนักเรียนแบบเรียลไทม์ ช่วยครูระบุจุดที่นักเรียนมีปัญหา และให้การสนับสนุนได้อย่างทันเวลา

ข้อเสียของ AI ในการศึกษา

- **การต่อต้านนวัตกรรม (Resistance to Innovation):** การนำ AI มาใช้ในสภาพแวดล้อมการศึกษามักเผชิญกับความไม่ยอมรับจากครูและสถาบัน เนื่องจากความกังวลเกี่ยวกับประสิทธิภาพและความเข้าใจผิดว่าอาจคุกคามวิธีการสอนแบบดั้งเดิม
- **ปัญหาทางการเงิน (Financial Challenges):** การนำเทคโนโลยี AI มาใช้มักมีค่าใช้จ่ายสูง ซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญสำหรับสถาบันการศึกษาที่มีงบประมาณจำกัด
- **การเน้นเฉพาะการนำเสนอเนื้อหา (Focus on Content Presentation):** โปรแกรม AI จำนวนมากเน้นไปที่การส่งมอบเนื้อหาและการประเมินผล ซึ่งอาจไม่เพียงพอสำหรับการส่งเสริมทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญสำหรับแรงงานยุคใหม่

- **ข้อกังวลด้านจริยธรรม (Ethical Concerns):** การผนวก AI เข้ากับการศึกษาทำให้เกิดประเด็นจริยธรรม เช่น ความเป็นส่วนตัวของข้อมูล และความลำเอียงในอัลกอริทึม AI ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อความเป็นธรรมในการเข้าถึงโอกาสทางการศึกษา

สรุป แม้ว่า AI จะมอบประโยชน์สำคัญ เช่น การเรียนรู้เฉพาะบุคคลและการจัดการข้อมูลที่มีประสิทธิภาพ แต่ก็มีความท้าทาย เช่น การต่อต้านการเปลี่ยนแปลงและปัญหาด้านจริยธรรม การแก้ไขประเด็นเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญสำหรับการบูรณาการ AI ในการศึกษาที่ประสบความสำเร็จ

AI | กิจกรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://DOI.ORG/10.32839/
2304-5809/2024-4-128-38](https://doi.org/10.32839/2304-5809/2024-4-128-38)



Zaman (2024) ทำวิจัยเรื่อง Transforming education through ai benefits risks and ethical considerations. ได้วิเคราะห์การบูรณาการ ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ในการศึกษา โดยชี้ให้เห็นถึงทั้งข้อดีและข้อเสียที่ควรพิจารณาเพื่อให้การนำ AI มาใช้งานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้

ข้อดีของ AI ในการศึกษา

- **ประสบการณ์การเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning Experiences):** AI สามารถปรับเนื้อหาการศึกษาให้สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียนแต่ละคน สร้างเส้นทางการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับสไตล์และจังหวะการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน การปรับเปลี่ยนนี้ช่วยเพิ่มความสนใจและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

- **การลดภาระงานด้านธุรการ (Streamlined Administrative Tasks):** AI สามารถทำงานด้านธุรการ เช่น การตรวจสอบข้อสอบและการจัดตารางเรียนโดยอัตโนมัติ ซึ่งช่วยลดภาระงานของครู ทำให้สามารถทุ่มเทเวลากับการสอนและการปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนมากขึ้น ส่งผลให้สภาพแวดล้อมการศึกษามีประสิทธิภาพมากขึ้น

- **กลไกการให้ข้อเสนอแนะที่มีประสิทธิภาพ (Enhanced Feedback Mechanisms):**

ระบบ AI สามารถให้ข้อเสนอแนะทันทีแก่ผู้เรียน ช่วยให้นักเรียนเข้าใจข้อผิดพลาดและพัฒนาทักษะได้แบบเรียลไทม์ การให้ข้อเสนอแนะอย่างรวดเร็วนี้มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

- **การวิเคราะห์ข้อมูลอย่างครอบคลุม (Robust Data Analysis):** AI สามารถวิเคราะห์ข้อมูลด้านการศึกษาจำนวนมากเพื่อระบุแนวโน้มและข้อมูลเชิงลึกที่ช่วยในการพัฒนากลยุทธ์การสอนและการออกแบบหลักสูตร การใช้ข้อมูลเป็นฐานช่วยให้การตัดสินใจในระบบการศึกษามีความแม่นยำมากขึ้น

- **การสร้างความปลอดภัยทางการศึกษา (Inclusivity):** AI มีศักยภาพในการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ครอบคลุม รองรับนักเรียนที่มีความหลากหลายทั้งในด้านภูมิหลังและความสามารถ ช่วยให้มีมั่นใจว่านักเรียนทุกคนสามารถเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ

ข้อเสียของ AI ในการศึกษา

- **ความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น (Potential Risks):** การนำ AI มาใช้มีความเสี่ยง เช่น ประเด็นด้านความเป็นส่วนตัวของข้อมูล ความปลอดภัย และความลำเอียงในอัลกอริทึม AI ซึ่งอาจส่งผลเสียต่อประสบการณ์และผลลัพธ์ของนักเรียน

- **ปัญหาด้านจริยธรรม (Ethical Dilemmas):** การใช้ AI ทำให้เกิดคำถามด้านจริยธรรมเกี่ยวกับบทบาทของเทคโนโลยีในระบบการศึกษา มีความกังวลว่า AI อาจลดความสำคัญของครู ซึ่งอาจกระทบต่อความสัมพันธ์ส่วนบุคคลในกระบวนการเรียนรู้

- การพึ่งพาเทคโนโลยี (Dependence on Technology): การพึ่งพาเครื่องมือ AI มากเกินไป อาจส่งผลให้นักเรียนมีทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) และการแก้ปัญหา (Problem-Solving) ลดลง เนื่องจากอาจเคยชินกับการรับคำตอบและวิธีแก้ปัญหาจาก AI โดยไม่พัฒนาทักษะเหล่านี้ด้วยตนเอง

- ความท้าทายในการนำไปใช้ (Implementation Challenges): การผนวก AI เข้ากับระบบการศึกษาที่มีอยู่เดิมเป็นกระบวนการที่ซับซ้อนและมีค่าใช้จ่ายสูง สถาบันการศึกษาอาจเผชิญกับความท้าทายด้านโครงสร้างพื้นฐาน การฝึกอบรม และการสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง

สรุป แม้ว่า AI จะนำเสนอประโยชน์สำคัญที่สามารถยกระดับประสบการณ์ทางการศึกษาได้ แต่ก็มี ความท้าทายที่ต้องได้รับการจัดการอย่างรอบคอบเพื่อให้การบูรณาการ AI ในกระบวนการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความรับผิดชอบและมีประสิทธิภาพ



โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://DOI.ORG/10.20944/
PREPRINTS202407.0859.V1](https://doi.org/10.20944/preprints202407.0859.v1)



SCAN ME

Sushith (2024) ทำวิจัยเรื่อง Exploring the AI era: A Comparative analysis of ai-driven education and traditional teaching methods. สรุปว่า Sushith ได้ชี้ให้เห็นถึงผลกระทบของการบูรณาการ ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ในการศึกษา โดยนำเสนอทั้งข้อดีและข้อเสียที่ควรพิจารณาอย่างรอบคอบเพื่อให้เข้าใจผลกระทบของ AI อย่างสมดุล รายละเอียดมีดังนี้

ข้อดีของ AI ในการศึกษา

- **ประสบการณ์การเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning Experiences):** AI ช่วยปรับเนื้อหาการศึกษาให้เหมาะสมกับความต้องการเฉพาะของนักเรียนแต่ละคน สร้างเส้นทางการเรียนรู้ที่ปรับได้ตามลักษณะเฉพาะของผู้เรียน ส่งผลให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพและเพิ่มความสนใจในกระบวนการศึกษา

- **การมีส่วนร่วมที่เพิ่มขึ้น (Enhanced Engagement):** เครื่องมือที่ขับเคลื่อนด้วย AI สามารถสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่โต้ตอบและดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้มากขึ้น ซึ่งช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความสนใจของนักเรียนในการเรียน

- **ความมีประสิทธิภาพในงานธุรการ (Efficiency in Administrative Tasks):** AI สามารถทำงานธุรการ เช่น การตรวจข้อสอบและการจัดตารางเรียนโดยอัตโนมัติ ช่วยลดภาระงานของครูและทำให้สามารถให้ความสำคัญกับการสอนและปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนได้มากขึ้น

- **ข้อมูลเชิงลึกที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล (Data-Driven Insights):** ระบบ AI สามารถวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนมากเพื่อระบุแนวโน้มและพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งช่วยให้ครูสามารถให้การสนับสนุนเพิ่มเติมในด้านที่นักเรียนอาจมีปัญหา

ข้อเสียของ AI ในการศึกษา

- **ความกังวลเกี่ยวกับความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของข้อมูล (Privacy and Data Security Concerns):** การใช้ AI ในการศึกษาทำให้เกิดข้อกังวลเกี่ยวกับความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของข้อมูลนักเรียน การปกป้องข้อมูลที่ละเอียดอ่อนจึงเป็นความท้าทายที่สำคัญที่สถาบันการศึกษาต้องรับมือ

- **การพึ่งพาเทคโนโลยี (Dependence on Technology):** การพึ่งพาเครื่องมือ AI มากเกินไป อาจนำไปสู่การลดบทบาทของวิธีการสอนแบบดั้งเดิมและทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ในหมู่ผู้เรียน การสร้างสมดุลระหว่างการใช้อ AI และวิธีการแบบดั้งเดิมเป็นสิ่งสำคัญในการรักษาการศึกษาที่ครอบคลุมทุกมิติ

- **ปัญหาความเท่าเทียม (Equity Issues):** นักเรียนบางกลุ่มอาจไม่สามารถเข้าถึงเทคโนโลยี AI ได้อย่างเท่าเทียมกัน ซึ่งอาจทำให้ปัญหาความเหลื่อมล้ำในระบบการศึกษารุนแรงขึ้น การจัดการให้ทุกคนสามารถเข้าถึงทรัพยากร AI ได้อย่างเท่าเทียมจึงเป็นสิ่งสำคัญ

- การต่อต้านการเปลี่ยนแปลง (Resistance to Change): ครูและสถาบันการศึกษาบางแห่งอาจต่อต้านการนำเทคโนโลยี AI มาใช้ เนื่องจากขาดความเข้าใจหรือความกลัวต่อการเปลี่ยนแปลง ซึ่งอาจขัดขวางศักยภาพที่ AI สามารถสร้างให้กับระบบการศึกษา

สรุป แม้ว่า AI ในการศึกษาจะมอบประโยชน์มากมาย เช่น การเรียนรู้เฉพาะบุคคลและการมีส่วนร่วมที่เพิ่มขึ้น แต่ก็มี ความท้าทาย เช่น ปัญหาด้านความเป็นส่วนตัวและความเท่าเทียม การบูรณาการ AI กับวิธีการสอนแบบดั้งเดิมในลักษณะที่สมดุลอาจเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพที่สุดในการใช้ประโยชน์จาก AI พร้อมลดผลกระทบเชิงลบให้น้อยที่สุด

AI | กิจกรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก

[HTTPS://DOI.ORG/10.36948/
IJFMR.2024.V06I04.24635](https://doi.org/10.36948/IJFMR.2024.V06I04.24635)



Jiji (2024) ทำวิจัยเรื่อง Impact of artificial intelligence in education benefits and challenges. ได้วิเคราะห์การบูรณาการ ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ในการศึกษา โดยชี้ให้เห็นถึงทั้งข้อดีและข้อเสียที่ต้องพิจารณาอย่างรอบคอบ รายละเอียดมีดังนี้

ข้อดีของ AI ในการศึกษา

- การเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning): AI สามารถปรับประสบการณ์การเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความต้องการของนักเรียนแต่ละคน สร้างเส้นทางการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับรูปแบบและจังหวะการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ช่วยเพิ่มความสนใจของนักเรียนและพัฒนาผลลัพธ์ทางการเรียน

- ความมีประสิทธิภาพในงานธุรการ (Efficiency in Administrative Tasks) AI ช่วยให้การดำเนินงานด้านธุรการ เช่น การตรวจข้อสอบและการติดตามการเข้าเรียน เป็นไปโดยอัตโนมัติ ลดภาระงานของครูและเปิดโอกาสให้ครูมีเวลามากขึ้นในการสอนและปฏิสัมพันธ์กับนักเรียน ส่งผลให้สภาพแวดล้อมการศึกษามีประสิทธิภาพมากขึ้น

- การเข้าถึงทรัพยากรการเรียนรู้ (Access to Resources): AI ช่วยให้นักเรียนเข้าถึงข้อมูลและทรัพยากรทางการศึกษาที่อาจไม่สามารถหาได้ในห้องเรียนแบบดั้งเดิม เช่น เครื่องมือการเรียนรู้แบบโต้ตอบ (Interactive Learning Tools) และการสอนพิเศษแบบเสมือน (Virtual Tutoring) ซึ่งช่วยเพิ่มคุณภาพของการเรียน

- การสนับสนุนครู (Support for Teachers): AI สามารถให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับผลการเรียนรู้ของนักเรียน ช่วยให้ครูระบุพื้นที่ที่นักเรียนต้องการความช่วยเหลือเพิ่มเติม เพื่อให้การสนับสนุนที่เหมาะสมได้อย่างทันท่วงที

ข้อเสียของ AI ในการศึกษา

- ความกังวลด้านความมั่นคงในอาชีพ (Job Security Concerns): การนำ AI มาใช้ในการศึกษาอาจทำให้เกิดความกังวลเกี่ยวกับความมั่นคงในอาชีพของครูและบุคลากรทางการศึกษา โดยมีความกลัวว่า AI จะเข้ามาทดแทนมนุษย์ในบทบาทการสอน ซึ่งอาจนำไปสู่การลดตำแหน่งงานในภาคการศึกษา

- การพึ่งพาเทคโนโลยี (Dependence on Technology): การพึ่งพาเครื่องมือ AI มากเกินไป อาจทำให้นักเรียนขาดทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) และการแก้ปัญหา (Problem-Solving) หากนักเรียนเคยชินกับการพึ่งพา AI ในการหาคำตอบ

- ปัญหาความเท่าเทียม (Equity Issues): การนำ AI ไปใช้ในการศึกษาอาจทำให้ปัญหาความเหลื่อมล้ำรุนแรงขึ้น เนื่องจากไม่ใช่ทุกคนที่สามารถเข้าถึงเทคโนโลยีได้เท่าเทียมกัน ส่งผลให้เกิดความเหลื่อมล้ำระหว่างผู้ที่สามารถใช้ประโยชน์จาก AI และผู้ที่ไม่สามารถเข้าถึงได้

- **ข้อกังวลด้านจริยธรรม (Ethical Concerns):** การใช้ AI ในการศึกษาทำให้เกิดคำถามด้านจริยธรรม เช่น ความเป็นส่วนตัวของข้อมูล และความลำเอียงในอัลกอริทึมของ AI การสร้างระบบ AI ที่เป็นธรรมและปราศจากอคติเป็นความท้าทายสำคัญ

สรุป แม้ว่า AI จะมีศักยภาพในการเปลี่ยนแปลงการศึกษาในทางบวก แต่ยังคงมีความท้าทายที่ต้องแก้ไข เช่น ปัญหาด้านความเท่าเทียม ความมั่นคงในอาชีพ และข้อกังวลด้านจริยธรรม การสร้างสมดุลระหว่างการใช้ประโยชน์จากข้อดีของ AI และการลดผลกระทบเชิงลบจึงเป็นสิ่งสำคัญสำหรับอนาคตของการศึกษา



โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://DOI.ORG/10.46632/BMC/5/2/20](https://doi.org/10.46632/BMC/5/2/20)



SCAN ME

Farahani and Ghasmi (2024) ทำวิจัยเรื่อง Artificial Intelligence in education: A Comprehensive study. สรุปว่า Farahani and Ghasmi ได้วิเคราะห์ผลกระทบของปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ต่อการศึกษา โดยเน้นถึงข้อดีและข้อเสียที่สำคัญของการบูรณาการ AI ในสภาพแวดล้อมทางการศึกษา รายละเอียดมีดังนี้:

ข้อดีของ AI ในการศึกษา

- การเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning): เทคโนโลยี AI เช่น ระบบสอนแบบอัจฉริยะ (Intelligent Tutoring Systems) และแพลตฟอร์มการเรียนรู้เฉพาะบุคคล ช่วยสร้างประสบการณ์การศึกษาที่ปรับให้เหมาะสมกับความต้องการของนักเรียนแต่ละคน AI ช่วยระบุจุดที่นักเรียนมีความรู้ไม่เพียงพอ และให้ข้อเสนอแนะที่ตรงเป้าหมายเพื่อพัฒนาผลลัพธ์ทางการเรียน
- การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก (Enhanced Data Analytics): AI ที่ขับเคลื่อนด้วยการวิเคราะห์ข้อมูล ช่วยให้ครูเข้าใจรูปแบบการเรียนรู้ของนักเรียนได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น แนวทางที่ใช้ข้อมูลเป็นฐานนี้ช่วยระบุจุดที่ควรปรับปรุง และปรับกลยุทธ์การสอนให้เหมาะสม ส่งผลให้ประสบการณ์ทางการศึกษาดีขึ้น
- การสนับสนุนความเท่าเทียม (Inclusivity): เครื่องมือ AI สนับสนุนความเท่าเทียม โดยให้การช่วยเหลือเฉพาะบุคคลสำหรับผู้เรียนที่มีความต้องการและสไตล์การเรียนรู้ที่หลากหลาย ช่วยให้นักเรียนทุกคน ไม่ว่าจะมีความรู้พื้นฐานหรือความสามารถอย่างไร ได้รับความช่วยเหลือที่เหมาะสมเพื่อความสำเร็จ
- ส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning Opportunities): การบูรณาการ AI ช่วยสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยเทคโนโลยี AI สามารถสนับสนุนการทำงานกลุ่มและการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างเพื่อน ส่งเสริมพัฒนาทักษะผ่านการเรียนรู้ร่วมกัน

ข้อเสียของ AI ในการศึกษา

- ความกังวลเกี่ยวกับความเป็นส่วนตัวของข้อมูล (Data Privacy Concerns): การใช้ AI ในการศึกษาทำให้เกิดปัญหาสำคัญเกี่ยวกับความเป็นส่วนตัวของข้อมูล การเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลของนักเรียนอาจนำไปสู่การใช้งานในทางที่ผิดหรือการรั่วไหลของข้อมูลที่ละเอียดอ่อน จึงจำเป็นต้องมีมาตรการคุ้มครองข้อมูลที่เข้มงวด
- อคติในอัลกอริทึม (Algorithmic Bias): ระบบ AI อาจสะท้อนอคติที่มีอยู่ในข้อมูลการฝึกฝน (Training Data) ซึ่งอาจส่งผลให้เกิดการปฏิบัติที่ไม่เป็นธรรมต่อกลุ่มนักเรียนบางกลุ่ม จำเป็นต้องพิจารณาแนวทางด้านจริยธรรมในการพัฒนาและใช้งาน AI อย่างรอบคอบ

- ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล (Digital Divide): การบูรณาการ AI อาจทำให้ปัญหาความเหลื่อมล้ำที่มีอยู่รุนแรงขึ้น นักเรียนจากกลุ่มที่เสียเปรียบอาจขาดการเข้าถึงเทคโนโลยีและทรัพยากรที่จำเป็น ส่งผลให้เกิดช่องว่างทางดิจิทัลที่ขัดขวางโอกาสทางการเรียนรู้ที่เท่าเทียมกัน

- บทบาทที่เปลี่ยนแปลงของครู (Evolving Role of Educators): การพัฒนา AI อย่างต่อเนื่องอาจทำให้บทบาทของครูเปลี่ยนแปลงไป แม้ AI จะช่วยเพิ่มศักยภาพในการสอน แต่ครูยังต้องปรับตัวให้เข้ากับเครื่องมือและวิธีการใหม่ ๆ ซึ่งอาจเป็นความท้าทาย

สรุป แม้ว่า AI จะมีข้อดีที่ช่วยยกระดับผลลัพธ์ทางการศึกษา เช่น การเรียนรู้เฉพาะบุคคลและการสนับสนุนความเท่าเทียม แต่ก็มี ความท้าทาย เช่น ปัญหาด้านจริยธรรมและความเหลื่อมล้ำที่ต้องจัดการ การนำ AI ไปใช้ในลักษณะที่รับผิดชอบและเป็นธรรมจะมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการส่งเสริมผลประโยชน์แก่ทุกฝ่ายในระบบการศึกษา

AI | กิจกรรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://DOI.ORG/10.59400/
FES.V2I3.1379](https://doi.org/10.59400/FES.V2I3.1379)



Pahuja, Kaur, Budhraj and Kathuria (2024) ทำวิจัยเรื่อง Examining the impact of AI on education. โดย ได้วิเคราะห์ข้อดีและข้อเสียของการบูรณาการ ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ในการศึกษา ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญที่ผู้เกี่ยวข้อง เช่น ครู นักเรียน และผู้กำหนดนโยบาย ควรพิจารณา

ข้อดีของ AI ในการศึกษา

– การเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning): AI สามารถปรับประสบการณ์การเรียนรู้ให้เหมาะกับความต้องการของนักเรียนแต่ละคน โดยออกแบบเส้นทางการเรียนที่ปรับให้เข้ากับสไตล์และความเร็วในการเรียนที่แตกต่างกัน การปรับแต่งนี้ช่วยเพิ่มความสนใจและประสิทธิภาพในการเรียน

– เพิ่มประสิทธิภาพในงานธุรการ (Efficiency in Administrative Tasks): AI สามารถทำงานธุรการ เช่น การให้คะแนนและจัดตารางเรียนโดยอัตโนมัติ ทำให้ครูมีเวลามากขึ้นในการสอนและโต้ตอบกับนักเรียน ซึ่งนำไปสู่สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

– การเข้าถึงทรัพยากร (Access to Resources): AI ช่วยให้นักเรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลและทรัพยากรทางการศึกษาที่หลากหลาย รวมถึงเครื่องมือการเรียนรู้แบบโต้ตอบ (Interactive Tools) และผู้ช่วยสอนเสมือนจริง (Virtual Tutors) ซึ่งช่วยเสริมประสบการณ์การเรียนรู้และการสนับสนุนนอกชั้นเรียน

– ข้อมูลเชิงลึกที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล (Data-Driven Insights): ระบบ AI สามารถวิเคราะห์ข้อมูลผลการเรียนของนักเรียนเพื่อระบุแนวโน้มและจุดที่ต้องปรับปรุง วิธีการนี้ช่วยให้ครูตัดสินใจเชิงกลยุทธ์เกี่ยวกับหลักสูตรและวิธีการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสียของ AI ในการศึกษา

– ประเด็นด้านจริยธรรม (Ethical Concerns): การใช้ AI ในศึกษาก่อให้เกิดปัญหาจริยธรรม โดยเฉพาะในเรื่องความซื่อสัตย์ทางวิชาการ AI ที่สามารถสร้างคำตอบที่สอดคล้องใจอาจนำไปสู่การลอกเลียนแบบ และลดการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ของนักเรียน

– การพึ่งพาเทคโนโลยี (Dependence on Technology): การพึ่งพา AI มากเกินไปอาจลดแรงจูงใจและความเชื่อมั่นในตัวเองของนักเรียน ซึ่งอาจส่งผลให้การเรียนรู้เป็นแบบเฉื่อย (Passive Learning) และทำให้นักเรียนสูญเสียความไว้วางใจในระบบการศึกษา

– ผลกระทบต่อความสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน (Impact on Teacher-Student Dynamics): AI ไม่สามารถแทนที่การให้คำปรึกษาที่ลึกซึ้งและคำแนะนำเฉพาะบุคคลที่ครูมอบให้ได้ ข้อจำกัดนี้อาจทำให้ความสัมพันธ์ที่สำคัญระหว่างครูและนักเรียน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เกิดความเสียหาย

- ผลกระทบทางจิตวิทยา (Psychological Effects): การใช้ AI ในการศึกษาอาจทำให้นักเรียนเกิดความกังวลเกี่ยวกับผลการเรียน และความกดดันในการปฏิบัติตามมาตรฐานที่ AI กำหนด ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อความเป็นอยู่โดยรวมและประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียน

สรุป แม้ว่า AI จะมีศักยภาพในการพัฒนาประสบการณ์การศึกษา เช่น การเรียนรู้เฉพาะบุคคลและการเพิ่มประสิทธิภาพในงานต่าง ๆ แต่ก็มีความท้าทายที่ต้องจัดการอย่างรอบคอบ เพื่อรักษาคุณค่าหลักของการศึกษา การสร้างสมดุลระหว่างข้อดีและข้อเสียเหล่านี้จะเป็นกุญแจสำคัญสำหรับอนาคตของการศึกษาท่ามกลางโลกที่ขับเคลื่อนด้วย AI

AI | กิจกรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://DOI.ORG/10.4018/
979-8-3693-6660-8.CH015](https://doi.org/10.4018/979-8-3693-6660-8.CH015)



Sytnyk and Podlinyayeva (2024) ทำวิจัยเรื่อง AI in education: main possibilities and challenges. วิเคราะห์ถึงข้อดีและข้อเสียของการนำ **ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI)** มาใช้ในภาคการศึกษา ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญที่ผู้เกี่ยวข้องต้องพิจารณาอย่างรอบด้านดังนี้

ข้อดีของ AI ในการศึกษา

– **ประสบการณ์การเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning Experiences):** AI สามารถปรับเนื้อหาการศึกษาให้เหมาะสมกับความต้องการเฉพาะของนักเรียนแต่ละคน ช่วยสร้างเส้นทางการเรียนที่ปรับแต่งให้เหมาะสม การปรับแต่งนี้ช่วยเพิ่มความสนใจและปรับปรุงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

– **การเพิ่มประสิทธิภาพในงานธุรการ (Optimization of Administrative Tasks):** AI ช่วยลดภาระงานด้านธุรการ เช่น การจัดการเอกสารหรือการตรวจคะแนน ทำให้ครูสามารถมุ่งเน้นการสอนและการโต้ตอบกับนักเรียนมากขึ้น ซึ่งอาจช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในสภาพแวดล้อมการเรียนการสอน

– **ข้อมูลเชิงลึกที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล (Data-Driven Insights):** AI มีความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนมาก เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้และผลการเรียนของนักเรียน วิธีนี้ช่วยให้ครูสามารถออกแบบหลักสูตรและกลยุทธ์การสอนได้อย่างเหมาะสมและแม่นยำยิ่งขึ้น

– **การเข้าถึงทรัพยากร (Resource Accessibility):** AI ช่วยอำนวยความสะดวกในการเข้าถึงทรัพยากรการศึกษา ทำให้สื่อการเรียนรู้สามารถเข้าถึงได้ในวงกว้างมากขึ้น ซึ่งช่วยลดความเหลื่อมล้ำด้านการศึกษาและเปิดโอกาสให้กับนักเรียนทุกคน

ข้อเสียของ AI ในการศึกษา

– **การพึ่งพา AI มากเกินไป (Over-reliance on AI):** หนึ่งในข้อกังวลสำคัญคือ การที่นักเรียนอาจพึ่งพา AI ในการหาคำตอบมากเกินไป ซึ่งอาจขัดขวางการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) และการแก้ปัญหา (Problem-solving Skills)

– **ความลำเอียงและความเป็นธรรม (Bias and Fairness Issues):** AI มีข้อจำกัดที่ขึ้นอยู่กับชุดข้อมูลที่ใช้ในการฝึก (Training Data) หากข้อมูลมีอคติ AI อาจส่งต่ออคติเหล่านั้นในกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียน ส่งผลต่อความเท่าเทียมในโอกาสทางการศึกษา

– **ข้อพิจารณาด้านจริยธรรม (Ethical Considerations):** การนำ AI มาใช้ก่อให้เกิดคำถามด้านจริยธรรม เช่น ความเป็นส่วนตัว ความปลอดภัยของข้อมูล และการใช้ AI ในทางที่ผิด ผู้บริหารการศึกษาจำเป็นต้องจัดการกับปัญหาเหล่านี้เพื่อการใช้งาน AI อย่างรับผิดชอบ

- **ข้อจำกัดทางเทคนิค (Technical Limitations):** AI มีข้อจำกัดทางเทคนิคที่อาจส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพ เช่น ความแม่นยำ ความน่าเชื่อถือ และความสามารถในการปรับตัวให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่หลากหลาย

สรุป แม้ว่า AI จะเปิดโอกาสใหม่ ๆ ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา แต่ก็ยังมีความท้าทายที่ต้องได้รับการแก้ไขเพื่อให้การใช้งานมีประสิทธิภาพและเป็นธรรม ครูและผู้กำหนดนโยบายควรประเมินข้อดีและข้อเสียเหล่านี้อย่างรอบคอบเพื่อใช้ศักยภาพของ AI ได้อย่างเหมาะสมและมีความรับผิดชอบ



โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://DOI.ORG/10.51582/
INTERCONF.19-20.05.2024.058](https://doi.org/10.51582/interconf.19-20.05.2024.058)



SCAN ME



โปรดวิจารณ์ข้อดีและข้อเสีย ของปัญญาประดิษฐ์ในการศึกษา (ADVANTAGES AND DISADVANTAGES OF AI IN EDUCATION / THE PROS AND CONS OF AI IN EDUCATION) ที่สรุปข้างล่างนี้ว่าทำให้เข้าใจความหมายที่ครอบคลุม และชัดเจนแล้วหรือไม่ ควรปรับหรือเพิ่มเติมอะไรอีกหรือไม่

จากที่ชนะข้างต้นสรุปได้ว่าการนำ ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) มาใช้ใน
ภาคการศึกษาถือเป็นนวัตกรรมที่ช่วยเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้และการจัดการในระบบการศึกษา
อย่างมีนัยสำคัญ ในขณะที่เดียวกันก็มีข้อจำกัดและผลกระทบที่ต้องพิจารณาอย่างรอบด้าน ดังนี้

ข้อดีของ AI ในการศึกษา

1. การเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning): AI ช่วยปรับประสบการณ์การ
เรียนรู้ให้เหมาะสมกับความต้องการและรูปแบบการเรียนรู้เฉพาะของนักเรียน ส่งผลให้เกิดการมีส่วนร่วม
(Engagement) และผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้น
2. การสนับสนุนด้านการบริหารจัดการ (Administrative Support): ด้วยความสามารถใน
การลดภาระงานธุรการ เช่น การตรวจสอบข้อสอบและการติดตามผล AI ช่วยให้ครูมีเวลามากขึ้นสำหรับ
การสอนและให้คำปรึกษาแก่นักเรียน
3. การเข้าถึงทรัพยากร (Resource Accessibility): AI ช่วยให้นักเรียนสามารถเข้าถึงสื่อ
การเรียนรู้แบบโต้ตอบ (Interactive Learning Tools) และระบบผู้ช่วยเสมือน (Virtual Tutors) ซึ่ง
เสริมสร้างการเรียนรู้นอกชั้นเรียน
4. การวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analytics): ความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่
(Big Data) ของ AI ช่วยให้ครูและผู้บริหารการศึกษาสามารถวางแผนและตัดสินใจบนพื้นฐานของ
ข้อมูล (Data-Driven Decisions)
5. การสร้างความเท่าเทียม (Equity): AI มีศักยภาพในการลดความเหลื่อมล้ำทางการ
ศึกษา โดยการสนับสนุนนักเรียนที่มีความต้องการเฉพาะและพื้นฐานที่แตกต่างกัน

ข้อเสียของ AI ในการศึกษา

1. การพึ่งพาเทคโนโลยีมากเกินไป (Over-reliance on Technology): การใช้ AI อย่างไม่
เหมาะสมอาจลดทอนทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) และความสามารถในการ
แก้ปัญหา (Problem-solving) ของนักเรียน

2. ความเสี่ยงด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย (Privacy and Security): การรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลนักเรียนโดย AI อาจก่อให้เกิดความกังวลด้านความปลอดภัยของข้อมูลและการละเมิดความเป็นส่วนตัว

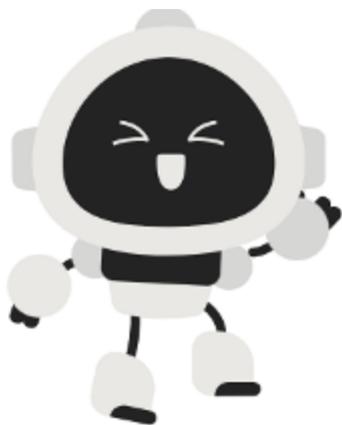
3. อคติในอัลกอริทึม (Algorithmic Bias): AI อาจสะท้อนอคติในชุดข้อมูลที่ใช้ฝึก (Training Data) ซึ่งส่งผลต่อความเป็นธรรมในการเข้าถึงโอกาสทางการศึกษา

4. ผลกระทบต่อบทบาทของครู (Impact on Educators): บทบาทของครูอาจเปลี่ยนไป โดยครูจำเป็นต้องปรับตัวให้เข้ากับเครื่องมือ AI และปรับแนวทางการสอนในรูปแบบใหม่

5. ความไม่เท่าเทียมทางดิจิทัล (Digital Divide): นักเรียนที่ขาดแคลนทรัพยากรทางเทคโนโลยีอาจไม่ได้รับประโยชน์จาก AI เท่าที่ควร ซึ่งอาจเพิ่มช่องว่างในระบบการศึกษา

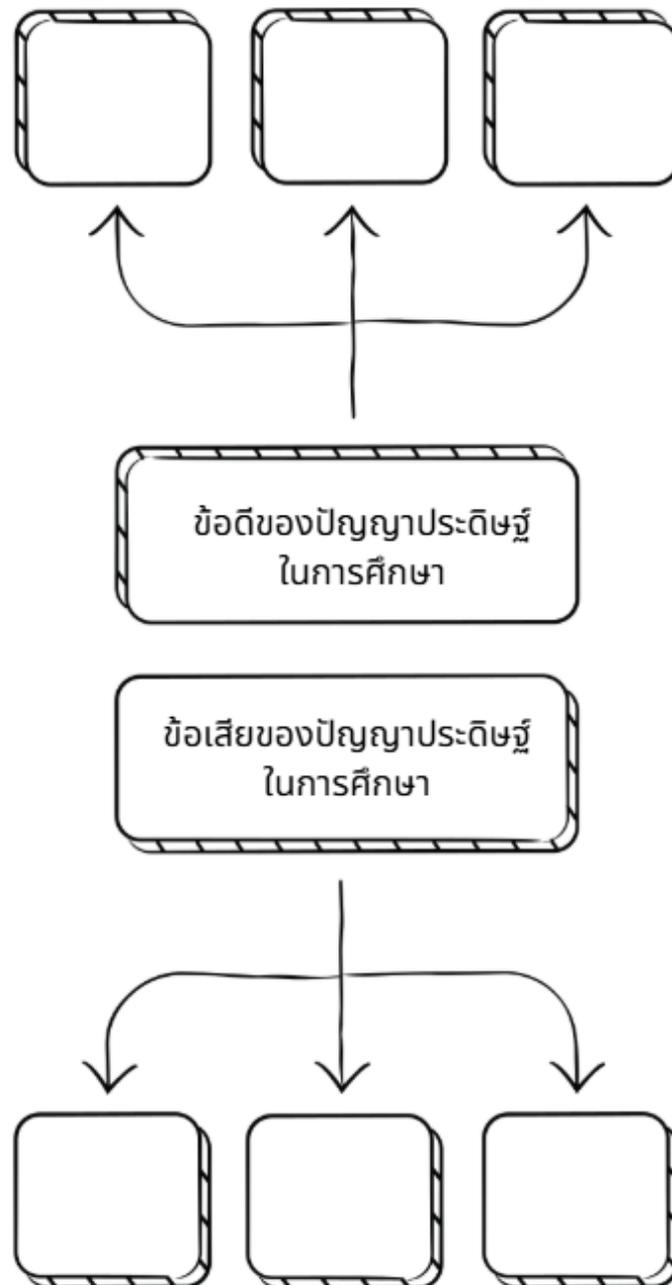
6. ข้อกังวลด้านจริยธรรม (Ethical Concerns): การใช้ AI ในการศึกษาต้องการแนวทางปฏิบัติที่ชัดเจนและรัดกุม เพื่อจัดการกับประเด็นด้านจริยธรรม เช่น ความยุติธรรม การใช้งานที่เหมาะสม และการลดผลกระทบต่อสุขภาพจิตของนักเรียน

ดังนั้น AI จึงมีศักยภาพที่จะพลิกโฉมหรือปรับเปลี่ยนด้านการศึกษาโดยการส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณภาพและปรับตัวได้ดีขึ้น อย่างไรก็ตาม การดำเนินการต้องพิจารณาถึงข้อเสียและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น โดยเฉพาะในด้านความเป็นส่วนตัว จริยธรรม และการพึ่งพาเทคโนโลยี การใช้งาน AI อย่างสมดุลร่วมกับแนวทางการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมจะช่วยให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียนและผู้สอนในอนาคต



กิจกรรม

จากสรุปทศนะเกี่ยวกับข้อดีและข้อเสียของปัญหาประติษฐ์ในการศึกษาดังกล่าวข้างต้น โปรดแสดงเป็นผังความคิด (MIND MAP) ที่เชื่อมโยงให้เห็นถึงแนวคิดข้างต้นอย่างชัดเจน





- Alam, G.F., Wiyono, B.B., Burhanuddin, B., Muslihati, M., & Mujaidah, A. (2024). Artificial intelligence in education world: opportunities, challenges, and future research recommendations. *Fahima*, 3(2):223-234. <https://doi.org/10.54622/fahima.v3i2.350>
- Bobro, N. (2024). Advantages and disadvantages of implementing artificial intelligence in the educational process. *Molodij vČenij*, 72-76. <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2024-4-128-38>
- Farahani, M. S., & Ghasmi, G. (2024). Artificial Intelligence in education: A Comprehensive study. *Forum for Education Studies*, 2(3), 1379. <https://doi.org/10.59400/fes.v2i3.1379>
- Jiji, S. (2024). Impact of artificial intelligence in education benefits and challenges. *Recent trends in Management and Commerce*. 5(2):92-94. <https://doi.org/10.46632/rmc/5/2/20>
- Pahuja, A., Kaur, S., Budhraj, K. & Kathuria, S. (2024). Examining the impact of AI on education. *Advances in marketing. Customer Relationship Management, and E-Services Book Series*, 208-225. <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-6660-8.ch015>
- Sushith, S. R. (2024). Exploring the AI era: A Comparative analysis of ai-driven education and traditional teaching methods. *International Journal For Multidisciplinary Research*, 6(4). <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2024.v06i04.24635>
- Sytnyk, L., & Podlincyayeva, O. (2024). AI in education: main possibilities and challenges. *Scientific Collection InterConf*, 45(201), 569–579. <https://doi.org/10.51582/interconf.19-20.05.2024.058>
- Zaman, B. U. I. (2024). Transforming education through ai benefits risks and ethical considerations. *Preprints*, 2024:2024070859. <https://doi.org/10.20944/preprints202407.0859.v1>



MODULE 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6

เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เพื่อการศึกษาสำหรับนักเรียน
(EDUCATIONAL AI TOOLS FOR STUDENTS)



คำชี้แจง

- โปรดศึกษาความสำคัญของแต่ละทักษะ
- โปรดทบทวนความเข้าใจจากกิจกรรมท้ายเนื้อหาของแต่ละทักษะ
- ศึกษาต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์ที่นำเสนอไว้ท้ายเนื้อหาของแต่ละทักษะ
- วิจารณ์บทสรุปของความสำคัญ
- แสดงองค์ประกอบหรือตัวบ่งชี้ที่สำคัญของความสำคัญ

NEXT >>



York (2024) กล่าวว่า ในปี 2024 ภูมิภาคทางการศึกษาถูกพลิกโฉมด้วยแพลตฟอร์มที่ขับเคลื่อนด้วย AI ขั้นสูงมากมาย บทความนี้ได้รวบรวม 10 เครื่องมือการศึกษาที่ใช้ AI ที่ดีที่สุด ซึ่งกำลังเปลี่ยนแปลงประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับนักเรียนทั่วโลก

1. ClickUp ในยุคที่เครื่องมือดิจิทัลพัฒนาอย่างรวดเร็ว ClickUp ได้ก้าวขึ้นมาเป็นผู้นำ ไม่เพียงในฐานะเครื่องมือบริหารจัดการโครงการ (Project Management Tool) สำหรับนักเรียน แต่ยังเป็นแพลตฟอร์มที่ขับเคลื่อนด้วย AI ที่ช่วยเสริมสร้างความสำเร็จทางการศึกษา

ClickUp รวมคุณสมบัติการจัดระเบียบที่ยืดหยุ่นเข้ากับ ClickUp Brain ซึ่งเป็นระบบ AI ที่ทรงพลัง ช่วยนักเรียนในการจัดการงาน โครงการ และการทำงานร่วมกันในกลุ่ม โดยเฉพาะพีเจอาร์ AI Writer และ AI Knowledge Manager ที่ช่วยสรุปข้อมูลสำคัญได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งเหมาะสำหรับการวิเคราะห์งานวิจัยหรือการเรียนรู้หัวข้อใหม่

โดยสรุป ClickUp ไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือบริหารโครงการทั่วไป แต่เป็นแพลตฟอร์ม AI แบบองค์รวมที่ออกแบบมาเพื่อตอบสนองความต้องการเฉพาะของนักเรียน

2. QuillBot ในยุคที่การสื่อสารชัดเจนและกระชับมีความสำคัญ QuillBot ได้ก้าวขึ้นมาเป็นเครื่องมือ AI ที่ช่วยพัฒนาทักษะการเขียนของนักเรียน

ด้วยอินเทอร์เฟซที่ใช้งานง่ายและอัลกอริทึมขั้นสูง QuillBot ช่วยนักเรียนปรับปรุงคุณภาพของงานเขียนอย่างมีประสิทธิภาพ การตรวจสอบและแก้ไขเอกสารช่วยลดเวลาในการแก้ไขและเพิ่มความมั่นใจในงานที่ส่ง

3. Gradescope เป็นแพลตฟอร์มที่ใช้ AI เพื่อยกระดับกระบวนการตรวจให้คะแนน ช่วยผู้สอนในการตรวจงานได้รวดเร็วขึ้นและให้นักเรียนได้รับคำติชมที่มีคุณค่า

ด้วยการออกแบบที่เน้นผู้ใช้งาน Gradescope ไม่เพียงช่วยให้การประเมินผลมีความรวดเร็ว แต่ยังโปร่งใส ทำให้นักเรียนเข้าใจถึงจุดแข็งและจุดที่ต้องปรับปรุง

4. Otter.ai เป็นบริการถอดเสียงที่ขับเคลื่อนด้วย AI ซึ่งช่วยนักเรียนในการบันทึก ถอดเสียง และวิเคราะห์เนื้อหาเสียง เครื่องมือนี้ช่วยให้นักเรียนจับทุกคำพูดจากการบรรยายหรือสัมมนา และนำมาใช้ทบทวนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เหมาะสำหรับนักเรียนที่มีความพิการทางการได้ยินหรือนักเรียนที่ไม่ใช่เจ้าของภาษาทั้งนี้ Otter.ai ได้รับการออกแบบให้เป็นเพื่อนคู่ใจที่ช่วยนักเรียนในเส้นทางการศึกษา

5. Knowji เป็นแอปพลิเคชัน AI สำหรับการเรียนรู้ภาษาและเสริมสร้างคำศัพท์โดยใช้หลักการของวิทยาศาสตร์การรับรู้ (Cognitive Science) และเทคโนโลยีล้ำสมัย

ด้วยการใช้เทคนิคภาพช่วยจำ (Visual Mnemonics) และการทบทวนแบบเว้นระยะ (Spaced Repetition) Knowji ช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6. **OpenAI** ในฐานะผู้นำในวงการ AI OpenAI ได้เปิดตัวเครื่องมือและแพลตฟอร์มที่มีศักยภาพสูงสำหรับแวดวงวิชาการ เช่น โมเดลภาษาขั้นสูง GPT ที่ช่วยในกระบวนการร่าง แก๊ไข และระดมสมอง

OpenAI ไม่ได้เป็นเพียงชื่อในวงการ AI แต่เป็นตัวแทนของความก้าวหน้าและนวัตกรรมที่ช่วยยกระดับการเรียนรู้ของนักเรียน

7. **Audiopen.ai** เป็นเครื่องมือ AI ที่ช่วยแปลงบันทึกเสียงเป็นข้อความที่พร้อมเผยแพร่ได้อย่างรวดเร็ว เหมาะสำหรับนักเรียนที่กำลังเขียนเอกสารวิจัยหรือพัฒนาบทความ Audiopen.ai ช่วยเพิ่มผลิตภาพและลดระยะเวลาการเขียน

8. **Brainly** เป็นชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ที่รวมคำถามและคำตอบกว่า 250 ล้านคำตอบ โดยใช้เทคโนโลยี GPT-4 ของ OpenAI เพื่อปรับปรุงประสบการณ์การเรียนรู้

9. **Smart Sparrow** เป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่เน้นการออกแบบเนื้อหาเชิงโต้ตอบและการจำลองสถานการณ์ ใช้ AI เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ปรับตามความต้องการของผู้เรียน

10. **Wolfram Alpha** เป็นเครื่องมือค้นหาความรู้เชิงคำนวณ (Computational Knowledge Engine) ที่ให้คำตอบโดยตรงสำหรับคำถามที่ซับซ้อนในหลากหลายสาขาวิชา

ไม่ว่าจะเป็นวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ หรือประวัติศาสตร์ Wolfram Alpha ช่วยนักเรียนในการค้นคว้าและทำความเข้าใจข้อมูลได้ลึกซึ้งมากขึ้น



โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://HKU.WORLD/H5S4H](https://hku.world/h5s4h)



SCAN ME

Atul Rawal (2024) กล่าวว่าเครื่องมือ AI ชั้นนำสำหรับนักเรียน: รายชื่อเครื่องมือ AI ที่ได้รับความนิยมและทันสมัยที่สุดในปี 2024

การค้นหาเครื่องมือ AI ผ่านอินเทอร์เน็ตอาจทำให้งงและยากที่จะเลือกใช้เครื่องมือที่เหมาะสมที่สุดสำหรับคุณ หลังจากอ่านบทความสั้น ๆ นี้เกี่ยวกับ 10 เครื่องมือ AI ชั้นนำ คุณจะ สามารถตัดสินใจประโยชน์ของแต่ละเครื่องมือและเลือกใช้อย่างเหมาะสมในเวลาที่ต้องการ

1. MindMeister เป็นเครื่องมือสร้างแผนที่ความคิดแบบร่วมมือกัน (Collaborative Mind-Mapping Tool) ที่ช่วยในกระบวนการระดมสมอง การจัดระเบียบความคิด และการแสดงภาพแนวคิด นักเรียนสามารถส่งออกแผนที่ความคิดเพื่อใช้ในการนำเสนอหรือการศึกษาเพิ่มเติม อีกทั้งยังสามารถร่วมมือกับเพื่อนในรูปแบบเรียลไทม์และเพิ่มองค์ประกอบมีเดียลงในแผนที่

2. TutorMe เป็นซอฟต์แวร์ที่ขับเคลื่อนด้วย AI ซึ่งให้คำแนะนำในหลายวิชา จุดเด่นคือการใช้อัลกอริทึมแมชชีนเลิร์นนิง (Machine Learning) เพื่อสอนนักเรียน โดยแพลตฟอร์มนี้ติดตามข้อมูลการเรียนรู้ของนักเรียนและให้คำแนะนำที่เหมาะสม

3. Wolfram Alpha เป็นเครื่องมือค้นหาความรู้เชิงคำนวณ (Computational Knowledge Engine) ที่นำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูล ตอบคำถามเชิงข้อเท็จจริง และแก้ไขปัญหาทางคณิตศาสตร์ เหมาะสำหรับนักเรียนที่เรียนในสาขาฟิสิกส์ เคมี และวิทยาศาสตร์อื่น ๆ

4. Evernote เป็นแอปพลิเคชันที่ขับเคลื่อนด้วย AI ซึ่งช่วยในการจัดระเบียบและค้นหาเนื้อหาที่เขียนด้วยลายมือหรือพิมพ์ นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือนี้ในการจัดบันทึก สร้างรายการสิ่งที่ต้องทำ (To-Do List) บันทึกบทความจากเว็บไซต์ และใส่คำอธิบายประกอบใน PDF

5. TED-Ed เป็นแพลตฟอร์มการศึกษาที่ขับเคลื่อนด้วย AI ซึ่งรวบรวมและแนะนำการพูดคุยเชิงการศึกษา บทเรียน และวิดีโอต่าง ๆ บนหัวข้อวิชาการหลากหลาย

6. Canva ช่วยนักเรียนในการสร้างภาพประกอบที่มีความสร้างสรรค์และดึงดูดใจสำหรับโครงการ โดยไม่จำเป็นต้องค้นหารูปภาพจากแหล่งอื่น ซึ่งประหยัดเวลาและเพิ่มประสิทธิภาพในการนำเสนองาน

7. Speechify เป็นเครื่องมือที่ช่วยแปลงข้อความเป็นเสียง (Text-to-Speech) ช่วยให้นักเรียนและครูสามารถเพิ่มเสียงในงานนำเสนอโดยไม่ต้องพูดเอง

8. Grammarly เป็นเครื่องมือ AI ที่ช่วยตรวจสอบข้อผิดพลาดทางไวยากรณ์ โครงสร้างประโยค และการสะกดคำ อีกทั้งยังเสนอคำแนะนำในการเลือกใช้คำที่ดีกว่าและปรับปรุงโทนของข้อความ

9. Voicemaker เป็นเครื่องมือที่คล้ายกับ Speechify ซึ่งช่วยแปลงข้อความเป็นไฟล์เสียง (MP3) และให้ตัวเลือกเสียงที่หลากหลาย

10. Quillbot เป็นเครื่องมือ AI สำหรับการปรับโครงสร้างประโยคโดยไม่เปลี่ยนความหมาย (Paraphrasing) เหมาะสำหรับนักเรียนที่ไม่มั่นใจในการเขียนภาษาอังกฤษ

รายชื่อเครื่องมือ AI เหล่านี้จัดทำขึ้นโดยคำนึงถึงความสนใจของนักเรียนและครู แต่ไม่ได้อ้างอิงจากรายงานทางการหรือการจัดอันดับอย่างเป็นทางการ ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ครูเองก็ควรเรียนรู้การใช้เครื่องมือใหม่ ๆ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดในกระบวนการเรียนการสอน และยังช่วยตรวจจับเนื้อหาที่อาจสร้างจาก AI ได้อย่างมีประสิทธิภาพ



โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://KKU.WORLD/DBX4K](https://kku.world/dbx4k)



SCAN ME

Juhasz (2024) กล่าวถึง 10 เครื่องมือ AI ที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการสอนสำหรับครู ด้วยเครื่องมือ AI หลากหลายที่มีให้สำหรับครู คุณสามารถเปลี่ยนจากการุ่นวายกับแผนการสอนที่ยุงยาก ไปสู่การสร้างหลักสูตรที่ยืดหยุ่นหรือเปลี่ยนการบรรยายที่น่าเบื่อเป็นเวิร์กช็อปที่มีความน่าสนใจ การนำเทคโนโลยี AI มาใช้ในกระบวนการสอนอย่างถูกต้องสามารถเปลี่ยนแปลงวิธีการสอนของคุณและเพิ่มคุณค่าต่อประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียน

1. **Magic School AI** มีแดชบอร์ดที่เต็มไปด้วยเครื่องมือที่มีประโยชน์ เช่น ตัวสร้างเกณฑ์การประเมิน (Rubric Generator) และเครื่องมือปรับระดับข้อความ (Text Leveler) ซึ่งเหมาะสำหรับการสอนนักเรียนในระดับชั้นหรือความสามารถที่แตกต่างกัน อีกทั้งยังมีเกมการเรียนรู้สนุก ๆ เช่น เกม Jeopardy Review

2. **Undetectable.ai** ในยุคที่นักเรียนเริ่มตระหนักว่าครูเฝ้าจับตาดูเนื้อหาที่สร้างจาก AI Undetectable.ai กลายเป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับการตรวจสอบความถูกต้องและความเป็นต้นฉบับของเนื้อหาที่นักเรียนส่ง

3. **Otter.ai** ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการประชุมออนไลน์หรือชั้นเรียนออนไลน์ โดยการสร้างสรุป บันทึกการประชุม และรายการงานที่ต้องทำ (Action Items) ด้วย OtterPilot สามารถเข้าร่วมประชุมอัตโนมัติผ่าน Google Meet, Microsoft Teams หรือ Zoom พร้อมสร้างบันทึกย่อ จับภาพสไลด์ และคำบรรยายสด

4. **Canva Classroom Magic** ช่วยให้การสร้างเนื้อหาห้องเรียนเป็นเรื่องง่ายด้วยอินเทอร์เฟซที่ใช้งานสะดวก ครูสามารถใช้ Magic Write เพื่อปรับแต่งหรือสรุปเนื้อหา ใช้ Magic Animate เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับเนื้อหาการเรียนรู้ และออกแบบภาพใหม่ด้วย Magic Grab

5. **Grammarly** ไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือตรวจสอบข้อผิดพลาดทางไวยากรณ์เท่านั้น แต่ยังมีฟีเจอร์ที่ขับเคลื่อนด้วย AI เช่น การให้คำแนะนำเกี่ยวกับการเขียน การช่วยระดมความคิด และตัวสร้างการอ้างอิงที่มีการจัดรูปแบบอย่างถูกต้อง

6. **SlidesAI.io** เป็นส่วนขยายของ Google Slides ที่ช่วยให้การสร้างสไลด์มีอาชีพเป็นเรื่องง่าย ด้วยการคลิกเพียงไม่กี่ครั้ง นอกจากนี้ยังมีเครื่องมือค้นหาแหล่งอ้างอิง ไอคอน และภาพสต็อกระดับพรีเมียมกว่า 1.5 ล้านภาพ

7. **Quizizz** เป็นแพลตฟอร์ม AI สำหรับสร้างแบบทดสอบเชิงโต้ตอบที่มีคุณภาพสูง มาพร้อมกับฟีเจอร์การเล่นแบบเกมและรายงานข้อมูลที่เป็นประโยชน์ ช่วยให้ครูวิเคราะห์ความเข้าใจของนักเรียนได้อย่างรวดเร็ว

8. **Education Copilot** สามารถสร้างเอกสารต้นแบบ เช่น รายงานนักเรียน หรือเอกสารประกอบการสอนภายในไม่กี่วินาที รองรับทุกระดับชั้น

9. ChatGPT ครูสามารถใช้ ChatGPT เพื่อช่วยระดมความคิด เช่น การสร้างสถานการณ์ สำหรับบทเรียน หรือหาแรงบันดาลใจสำหรับหัวข้อการเขียนเชิงสร้างสรรค์

10. PowerPoint Speaker Coach เป็นเครื่องมือในตัวของ Microsoft PowerPoint ที่ช่วยประเมินทักษะการนำเสนอของครู

เครื่องมือเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยประหยัดเวลาและลดความยุ่งยาก แต่ยังเพิ่มประสิทธิภาพ ในการสอนและการเรียนรู้ได้อย่างมีนัยสำคัญ



โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://UNDETECTABLE.AI/BLOG/
AI-TOOLS-FOR-TEACHERS/](https://undetactable.ai/blog/ai-tools-for-teachers/)



SCAN ME

Mishra (2024) กล่าวถึง 15 แอปพลิเคชัน AI สำคัญเพื่อการศึกษา โดยในปัจจุบันมีการพัฒนาแอปพลิเคชัน AI เพื่อการศึกษาจำนวนมาก บทความนี้นำเสนอแอปพลิเคชัน AI สำคัญที่ช่วยสนับสนุนการเรียนการสอน ดังนี้

1. **ChatGPT** พัฒนาโดย OpenAI และเปิดตัวเมื่อวันที่ 30 พฤศจิกายน 2022 ChatGPT (Chat Generative Pre-Trained Transformer) เป็นโมเดลภาษาที่ช่วยสนทนาและปรับเปลี่ยนบทสนทนาให้เหมาะสมกับความต้องการ เช่น ความยาว รูปแบบ สไตล์ และภาษา นอกจากนี้ยังใช้เป็นผู้ช่วยสร้างไอเดีย แก้ไขข้อผิดพลาดด้านไวยากรณ์ และให้คำอธิบายเพิ่มเติมในหัวข้อที่ซับซ้อน

2. **Tome AI** ช่วยสร้างงานนำเสนอในไม่กี่นาที เพียงแค่ใส่คำสั่ง ระบบจะสร้างสไลด์ที่มีข้อความ รูปภาพ AI และโครงร่างเนื้อหาอย่างครบถ้วน

3. **AutoDraw** ช่วยวาดภาพง่ายขึ้นโดยการเดารูปภาพที่คุณพยายามวาดและเสนอรูปแบบที่เหมาะสม

4. **DALL-E 2** เทคโนโลยี AI แบบสร้างสรรค์ (Generative AI) ที่ใช้คำสั่งข้อความ (Text-to-Generative Prompts) เพื่อสร้างภาพใหม่ที่สมจริงตามรูปแบบและสไตล์ที่กำหนด

5. **DeepL Translator** ระบบแปลภาษาที่ใช้เครือข่ายประสาทเทียม (Neural Networks) ช่วยแปลเอกสารอย่างรวดเร็วโดยรักษารูปแบบตัวอักษร รูปภาพ และการจัดรูปแบบเดิมไว้

6. **Quillbot** เครื่องมือ AI สำหรับการพาราเฟรสและสรุปข้อความ ช่วยลดเวลาเขียนงานของนักเรียนและผู้เชี่ยวชาญได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7. **ZeroGPT** แพลตฟอร์มวิเคราะห์ข้อความแบบเรียลไทม์ฟรี ที่ช่วยตรวจสอบข้อความโดยไม่มีข้อจำกัดด้านความยาว

8. **GPT Zero** เครื่องมือตรวจสอบข้อความที่ใช้ AI วิเคราะห์ข้อผิดพลาด ความไม่สอดคล้อง และการลอกเลียนแบบ โดยสามารถระบุเนื้อหาที่สร้างจาก AI อื่น เช่น ChatGPT, Google Bard, GPT-3 และ GPT-4

9. **GrammarlyGO** แพลตฟอร์ม AI เชิงกำเนิด (Generative AI) ที่พัฒนาโดย Grammarly เพื่อช่วยเขียนและแก้ไขเนื้อหาได้อย่างรวดเร็ว พร้อมฟีเจอร์ที่ช่วยปรับปรุงงานเขียนให้เหมาะสมและสร้างสรรค์

10. **Duolingo Max** Duolingo ร่วมมือกับ OpenAI เพื่อพัฒนาเวอร์ชันใหม่ที่ใช้โมเดล GPT-4 ช่วยเสริมการเรียนรู้ภาษาได้อย่างชาญฉลาด

11. **Slack GPT** Slack ผสาน AI กับ GPT API เพื่อปรับปรุงการสื่อสาร การเรียนรู้ และการทำงานร่วมกันในสภาพแวดล้อมการศึกษา

12. Jasper แพลตฟอร์ม AI สำหรับการเขียนเนื้อหาอัตโนมัติจากคำสำคัญและคำอธิบายหัวข้อ พร้อมฟีเจอร์พาราเฟรสภาพ และการสร้างภาพด้วย AI

13. Open edX แพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบโอเพ่นซอร์สที่ใช้โมเดล GPT-3 ช่วยสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสมและปรับแต่งได้ตามความต้องการ

14. KahootGPT Kahoot ใช้ AI เพื่อสร้างแบบทดสอบเฉพาะบุคคลและเสริมสร้างความร่วมมือระหว่างนักเรียน

15. Notion AI แพลตฟอร์ม AI สำหรับการเขียนและจัดการเนื้อหา พร้อมความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลนักเรียนและสร้างแผนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล

แอปพลิเคชัน AI เหล่านี้ช่วยปรับปรุงการเรียนการสอน ทำให้การศึกษาเข้าถึงได้ง่ายและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทั้งยังส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่นและตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนและครูในยุคดิจิทัล



โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://DOI.ORG/10.25215/
9358094575.02](https://doi.org/10.25215/9358094575.02)



SCAN ME

Cohen (2024) นำเสนอ 10 เครื่องมือ AI ยอดเยี่ยมสำหรับนักเรียน โดยกล่าวว่าในยุคที่เทคโนโลยีมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ศักยภาพของเครื่องมือ AI สำหรับนักเรียนดูเหมือนไม่มีขีดจำกัด เครื่องมือเหล่านี้ไม่เพียงช่วยนักเรียนในเส้นทางการเรียนรู้ แต่ยังเสริมสร้างให้ครูผู้สอนสามารถสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีความเป็นส่วนตัวและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ปัจจุบันมีเครื่องมือ AI ที่พร้อมใช้งานและสามารถเปลี่ยนแปลงประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียน ช่วยให้นักเรียนได้ผลลัพธ์ที่ดีขึ้นในเวลาอันรวดเร็ว และนี่คือ 10 เครื่องมือ AI ที่แนะนำสำหรับนักเรียน:

1. **Grammarly** เป็นผู้ช่วยการเขียนที่ขับเคลื่อนด้วย AI ซึ่งช่วยนักเรียนพัฒนาทักษะการเขียน สามารถตรวจจับและแก้ไขข้อผิดพลาดด้านไวยากรณ์ การสะกดคำ เครื่องหมายวรรคตอน และรูปแบบการเขียนแบบเรียลไทม์ เหมาะสำหรับการเขียนเรียงความ รายงาน และงานวิชาการ

2. **Notion** เป็นพื้นที่ทำงานแบบครบวงจรที่ช่วยให้นักเรียนจัดระเบียบและจัดการงาน บันทึก และโครงการต่าง ๆ โดยรวมคุณสมบัติของการจดบันทึก การจัดการงาน และการวางแผนโครงการไว้ในแพลตฟอร์มเดียว

3. **Syntea** เป็นเครื่องมือ AI ขั้นสูงที่พัฒนาโดยมหาวิทยาลัย IU International University of Applied Sciences เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของนักศึกษา Syntea พร้อมใช้งานในทุกหลักสูตรของมหาวิทยาลัย และถือเป็นนวัตกรรมสำคัญในด้านการศึกษาออนไลน์

4. **Gradescope** เป็นเครื่องมือการตรวจงานด้วย AI ที่ช่วยให้การให้คะแนนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพทั้งสำหรับนักเรียนและครู ช่วยให้นักเรียนสามารถส่งงานออนไลน์ และตรวจคำตอบในรูปแบบปรนัย การเติมคำ และการเขียนโค้ดได้โดยอัตโนมัติ

5. **ChatGPT** ไม่ต้องการการแนะนำเพิ่มเติม เพราะเป็นหนึ่งในเครื่องมือ AI ที่ดีที่สุดทั้งสำหรับนักเรียนและผู้ใช้งานทั่วไป

6. **Tutor.ai** เป็นแพลตฟอร์มการสอนออนไลน์ที่ขับเคลื่อนด้วย AI โดยเชื่อมโยงนักเรียนกับครูผู้สอนที่มีคุณสมบัติเหมาะสม ช่วยให้นักเรียนสามารถนัดหมายการเรียนการสอนออนไลน์ และได้รับคำแนะนำเฉพาะบุคคลในเรื่องที่ยาก

7. **Copyscape** เป็นเครื่องมือตรวจจับการลอกเลียนเนื้อหาที่ขับเคลื่อนด้วย AI ช่วยนักเรียนตรวจสอบความเป็นต้นฉบับและการอ้างอิงแหล่งข้อมูลที่ต้องการ

8. **Otter.ai** เป็นเครื่องมือถอดเสียงที่ช่วยแปลงคำพูดเป็นข้อความ เหมาะสำหรับการถอดเสียงบรรยาย การสัมภาษณ์ หรือการสนทนาในชั้นเรียน ช่วยให้นักเรียนสามารถค้นหาและศึกษาเนื้อหาที่บันทึกได้อย่างง่ายดาย

9. **DALL-E** เหมาะสำหรับนักเรียนที่เรียนด้านการออกแบบกราฟิกหรือศิลปะภาพ AI นี้สร้างภาพจากคำอธิบายข้อความที่ป้อนเข้าไป เช่น "ช้างสีจักรยานล้อเดียว"

10. Mendeley เป็นเครื่องมือจัดการการอ้างอิงที่ช่วยให้นักเรียนจัดระเบียบและใส่หมายเหตุในเอกสารงานวิจัย ประหยัดเวลาและช่วยให้การอ้างอิงเป็นไปอย่างถูกต้อง

เครื่องมือ AI เหล่านี้ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งในด้านการจัดการงาน การวิจัย การเขียน และการพัฒนาทักษะส่วนบุคคล ทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพและเข้าถึงได้ง่ายยิ่งขึ้นในยุคดิจิทัล



โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://WWW.IU.ORG/BLOG/
AI-AND-EDUCATION/BEST-AI-TOOLS-
FOR-STUDENTS/#AREA-737209](https://www.iu.org/blog/ai-and-education/best-ai-tools-for-students/#area-737209)



SCAN ME

Adwani (2024) นำเสนอรายการเครื่องมือ AI ที่เป็นประโยชน์สำหรับนักเรียนนักศึกษา โดยให้ข้อมูลว่า ในยุคดิจิทัลปัจจุบัน เครื่องมือ AI หลากหลายประเภทถูกพัฒนาขึ้นเพื่อรองรับงานเฉพาะด้าน เช่น การเขียน การสร้างไอดีเดียว การเขียนโค้ด การสร้างภาพ การสร้างเว็บไซต์ และอื่น ๆ บทความนี้ได้รวบรวม **19 เครื่องมือ AI ที่ดีที่สุด** ซึ่งมีประโยชน์อย่างมากสำหรับนักเรียนนักศึกษาในชีวิตการเรียน

19 เครื่องมือ AI ที่ดีที่สุด

ชื่อเครื่องมือ AI	การใช้งาน	เวอร์ชัน/ข้อจำกัด
ChatGPT	การเขียนด้วย AI	ไม่จำกัด
Grammarly	ตรวจไวยากรณ์และแก้ไข	300 เอกสาร หรือ 150,000 คำ/เดือน
Quillbot	การพาราเฟรสข้อความ	125 คำต่อครั้ง
Google Gemini	การวิจัย	ไม่จำกัด
ChatPDF	การวิจัย	อ่าน PDF ได้ 3 ฉบับ และถามคำถาม 50 ข้อ/วัน
Natural Readers	แปลงข้อความ เป็นเสียง	4,000 ตัวอักษร/วัน
Mubert	แปลงข้อความ เป็นเพลง	25 แทริก/เดือน
Doctrina AI	การเรียนรู้	เข้าถึงโน้ตและแบบทดสอบ
Tutor AI	การเรียนรู้	3 คำถาม/เดือน
AskCodi	การเขียนโค้ด	50 เครดิต/เดือน
Hocoos	การสร้างเว็บไซต์	ปรับแต่งได้แบบจำกัด
Kickresume	การสร้างเรซูเม่	ดาวน์โหลดไม่ได้
Microsoft Copilot Designer	การสร้างภาพด้วย AI	100 ภาพ/วัน
Replika	ผู้ช่วยส่วนตัว	แชตได้ไม่จำกัด
ElevenLabs	การสร้างเสียงด้วย AI	10,000 ตัวอักษร/เดือน
BypassGPT	ทำให้ข้อความ AI มีลักษณะเหมือนมนุษย์	125 คำต่อครั้ง
Otter AI	การถอดเสียงและสรุปการประชุม	300 นาทีการถอดเสียง/เดือน
PDF AI	แชตกับ PDF	500 คำถาม/เดือน
Gamma AI	การนำเสนอด้วย AI	400 เครดิต AI

เครื่องมือ AI เหล่านี้ถูกออกแบบมาเพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักศึกษา ทั้งในด้านการจัดการเนื้อหา การวิเคราะห์ข้อมูล และการสร้างผลงานสร้างสรรค์ โดยเวอร์ชันฟรีของเครื่องมือส่วนใหญ่ช่วยให้นักศึกษาเริ่มต้นใช้งานได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย

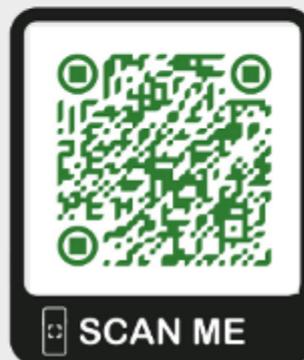


กิจกรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก
[HTTPS://KRIPESHADWANI.COM/
BEST-AI-TOOLS-FOR-STUDENTS/](https://kripeshadwani.com/best-ai-tools-for-students/)



Kukadiya (2024) นำเสนอการใช้งานเครื่องมือ AI ในการศึกษาโดยในปัจจุบัน เครื่องมือ AI ได้กลายเป็นตัวช่วยสำคัญสำหรับนักศึกษาในการเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และการจัดการงานต่าง ๆ ไม่เพียงแต่การช่วยบริหารจัดการ แต่ยังเป็นแหล่งความรู้ที่ปรับเปลี่ยนได้ตามความต้องการ ทั้งช่วยในการเขียน การทำความเข้าใจเนื้อหาหายาก ๆ และแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อน

บทความนี้ได้รวบรวม 15 เครื่องมือ AI ที่ดีที่สุดสำหรับการศึกษา ซึ่งออกแบบมาเพื่อตอบโจทย์ในหมวดหมู่ต่าง ๆ ดังนี้

15 เครื่องมือ AI ที่ดีที่สุดสำหรับการศึกษา

หมวดหมู่	ชื่อเครื่องมือ	คำอธิบาย
การใช้งานทั่วไป	ChatGPT	ให้คำอธิบายและข้อมูลสำหรับการเรียนรู้และวิจัย
	Copilot (Bing Chat)	แชตรูปแบบใหม่ที่เชื่อมต่อกับ Bing เพื่อให้คำตอบอย่างละเอียด
	Perplexity AI	เครื่องมือช่วยตอบคำถามพร้อมการอ้างอิงสำหรับการวิจัย
การเขียนและการพาราเฟรส	Quillbot	พาราเฟรส ตรวจสอบการลอกเนื้อหา และปรับปรุงไวยากรณ์
	Grammarly	ผู้ช่วยการเขียนที่ช่วยตรวจไวยากรณ์และสไตล์การเขียน
เครื่องมือด้านภาพ	Canva	สร้างงานนำเสนอด้วยแม่แบบและคุณสมบัติการออกแบบ
วิทยานิพนธ์และการวิจัย	SCI Space	สรุปงานวิชาการและดึงข้อมูลสำคัญออกมา
	Explain Paper	อธิบายเอกสารวิชาการให้ง่ายขึ้น
ข้อมูลและโค้ดดิ้ง	Github Copilot	ผู้ช่วยเขียนโค้ดแบบคู่ AI
	Julius AI	เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับผู้ที่ไม่เชี่ยวชาญ
การบันทึกและจดโน้ต	Otter.ai	ถอดเสียงและสร้างโน้ตสำหรับบรรยาย
	Fireflies.ai	สรุปและวิเคราะห์การประชุม
การสอน	ClassPoint AI	สร้างแบบทดสอบจากสไลด์ PowerPoint
	GradeScope	ทำให้การตรวจงานสม่ำเสมอและมีประสิทธิภาพ
	PowerPoint Speaker Coach	ให้ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาทักษะการนำเสนอ
การจัดการการเรียนรู้	Coursera AI	แนะนำคอร์สเรียนและการเรียนรู้ที่ปรับตามความต้องการ

หมวดหมู่	ชื่อเครื่องมือ	คำอธิบาย
เครื่องมือด้าน คณิตศาสตร์	Photomath	แก้โจทย์คณิตศาสตร์พร้อมคำอธิบายขั้นตอน
	Mathway	แสดงคำตอบและคำอธิบายโจทย์คณิตศาสตร์หลายหัวข้อ
การสร้างแผนภาพ ความคิด	MindMeister	เครื่องมือสร้างแผนภาพความคิดด้วย AI
ผู้ช่วยวิจัย	Elicit	ช่วยค้นหาเอกสารที่เกี่ยวข้องและอัตโนมัติขั้นตอน บางส่วนของกระบวนการวิจัย

AI | กิจกรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก

[HTTPS://ASSIGNMENTGPT.IO/BLOG/
BEST-EDUCATIONAL-AI-TOOLS-FOR-
STUDENTS](https://assignmentgpt.io/blog/best-educational-ai-tools-for-students)



Siingh (2024) กล่าวถึง การเปลี่ยนแปลงกระบวนการศึกษาโดยใช้เครื่องมือ AI ว่า ในยุคดิจิทัลปัจจุบัน การผสมผสานเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เข้ากับการศึกษาได้สร้างผลกระทบอย่างลึกซึ้งต่อวิธีที่นักเรียนเรียนรู้และมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อการศึกษา ทำให้การเดินทางทางวิชาการมีประสิทธิภาพและสนุกสนานมากขึ้น บทความนี้จะสำรวจ **10 เครื่องมือ AI ที่ทรงอิทธิพลที่สุด** ซึ่งช่วยยกระดับความสามารถทางการศึกษาและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักศึกษา

10 เครื่องมือ AI ยอดเยี่ยมสำหรับนักศึกษา

1. Open AI Playground: ศูนย์กลางการสร้างสรรค์เนื้อหา

เครื่องมือ AI อเนกประสงค์ที่ช่วยนักศึกษาในด้านต่าง ๆ เช่น การเขียนบทความวิจัย การเขียนโค้ด หรือการระดมไอเดีย เครื่องมือนี้สามารถสร้างเนื้อหาได้จากคำถามหรือแนวคิดของผู้ใช้งาน อีกทั้งยังช่วยจัดโครงสร้างไอเดียและแก้ปัญหาการเขียนที่ติดขัด (Writer's Block)

2. Chat GPT-3/GPT-4: ผู้ช่วยติวเตอร์ส่วนตัว

GPT-3 และ GPT-4 เป็นแชทบอท AI ขั้นสูงที่ทำหน้าที่เสมือนติวเตอร์ ช่วยตอบคำถามที่ซับซ้อน เขียนโค้ดในภาษาต่าง ๆ หรือสร้างเนื้อหาใหม่สำหรับงานวิจัย ทำให้นักศึกษาสามารถมีประสบการณ์การเรียนรู้ที่โต้ตอบได้และเป็นส่วนตัว

3. Quillbot: ผู้ช่วยในการเขียน

Quillbot ช่วยนักศึกษาปรับปรุงงานเขียนให้ชัดเจนและเป็นต้นฉบับ ด้วยการพาราเฟรสข้อความทั้งในระดับประโยคและย่อหน้า พร้อมปรับแต่งโทนและสไตล์การเขียนเพื่อให้เหมาะสมกับบริบท

4. Fotor: เครื่องมือสร้างงานศิลปะด้วย AI

Fotor ใช้เทคโนโลยี AI เพื่อสร้างงานศิลปะจากคำอธิบายข้อความ นักศึกษาด้านศิลปะและการออกแบบสามารถใช้เครื่องมือนี้ในการทดลองและสร้างสรรค์ไอเดียใหม่ ๆ

5. Canva: การออกแบบส่วนตัวและใช้งานง่ายด้วย AI

Canva ใช้ AI เพื่อแนะนำเทมเพลตและออกแบบงานที่เหมาะสมกับความต้องการของผู้ใช้ รวมถึงฟีเจอร์การแก้ไขภาพ เช่น การลบพื้นหลังและปรับขนาดภาพ โดยไม่สูญเสียคุณภาพ

6. Grammarly: ผู้ช่วยตรวจสอบงานเขียน

Grammarly เป็นเครื่องมือที่ตรวจสอบไวยากรณ์ การสะกดคำ และการลอกเนื้อหา อีกทั้งยังปรับแต่งสไตล์และโทนของงานเขียนเพื่อให้เหมาะสมกับการใช้งานในบริบทต่าง ๆ

7. Otter.ai: ผู้ช่วยจดบันทึกการบรรยาย

Otter.ai ช่วยถอดเสียงจากการบรรยายหรือการประชุมเป็นข้อความแบบเรียลไทม์ ทำให้นักศึกษาสามารถมุ่งเน้นการฟังและเข้าใจบทเรียนมากกว่าการจดโน้ต

8. Google Bard: แชทบอท AI เพื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

Google Bard ช่วยตอบคำถามที่ซับซ้อน วางแผนการเรียน และค้นหาข้อมูลอย่างรวดเร็ว โดยเน้นความแม่นยำและการจัดการเวลา

9. Slidesgo: เปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอ

Slidesgo เสนอเทมเพลตหลากหลายสำหรับการนำเสนอด้วย Google Slides และ PowerPoint ช่วยสร้างงานนำเสนอที่น่าสนใจและสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

10. Stepwise Math: การเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบปรับเฉพาะบุคคล

เครื่องมือนี้ช่วยนักศึกษาที่มีปัญหาเกี่ยวกับคณิตศาสตร์ โดยสร้างคอร์สเฉพาะตัวแบบโต้ตอบ พร้อมข้อสอบและแบบฝึกหัดที่ออกแบบตามจุดอ่อนของผู้เรียน

AI | กิจกรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก

[HTTPS://UNIAPPLY.CO.UK/FRONTEND/
BLOG/10-BEST-AI-TOOLS-FOR-
STUDENTS.HTML](https://uniapply.co.uk/frontend/blog/10-best-ai-tools-for-students.html)



SCAN ME

Brock (2024) กล่าวถึงการผสมผสานปัญญาประดิษฐ์เข้ากับการศึกษา ระบุว่า ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) กำลังกลายเป็นส่วนสำคัญของทุกแง่มุมในชีวิตประจำวัน และการศึกษา ไม่ใช่ข้อยกเว้น AI สามารถเป็น "ผู้ช่วยที่ชาญฉลาด" สำหรับครู โดยช่วยเพิ่มความน่าสนใจในการเรียน การสอนและลดภาระงานของครูลง

แม้จะมีเครื่องมือที่ขับเคลื่อนด้วย AI จำนวนมากที่พร้อมใช้งานสำหรับครู แต่การทำความเข้าใจวิธีการใช้งานหรือการเลือกเครื่องมือที่เหมาะสมก็อาจเป็นความท้าทาย ด้วยเหตุนี้จึงมีการจัดทำ รายชื่อ 10 เครื่องมือ AI ที่ดีที่สุดสำหรับครู ขึ้น เพื่อช่วยให้การเลือกใช้เครื่องมือง่ายดายและตรงจุดมากขึ้น

10 เครื่องมือ AI ที่ดีที่สุดสำหรับครู

10 เครื่องมือ AI สำหรับครู (AI Tools for Teachers)	หมวดหมู่การใช้งาน (Categories of Application)	ฟังก์ชันการทำงานหลัก (Key Functionalities)
iSpring Page	การสร้างเนื้อหาบทเรียน (Course Creation)	<ul style="list-style-type: none">สร้างแบบฝึกหัดและแบบทดสอบ (Create Exercises and Quizzes)สร้างข้อความ (Generate Text)สรุปข้อมูล (Summarize Information)แปลภาษาได้หลากหลายภาษา (Translate into Multiple Languages)แก้ไขคำผิดและข้อผิดพลาดทางไวยากรณ์ (Fix Spelling and Grammar Errors)ปรับปรุงงานเขียน (Polish Your Writing)
Canva Magic Write	การเขียนด้วย AI (AI-assisted Writing)	<ul style="list-style-type: none">ระดมความคิด (Brainstorm Ideas)สร้างโครงร่างและรายการ (Create Outlines and Lists)แก้ไขและสร้างเนื้อหา (Edit and Create Content)
Magic School	รายชื่อเครื่องมือ AI ที่เป็นประโยชน์อย่างครบถ้วน	<ul style="list-style-type: none">ใช้งานง่าย (User-friendly)ใช้งานได้หลากหลาย (Multifunctional)รองรับทุกระดับชั้นการศึกษา (Works for All Grade)

10 เครื่องมือ AI สำหรับครู (AI Tools for Teachers)	หมวดหมู่การใช้งาน (Categories of Application)	ฟังก์ชันการทำงานหลัก (Key Functionalities)
	(Comprehensive List of Useful AI Tools)	Levels)
Education Copilot	การออกแบบสื่อการเรียนการสอนและแผนการสอน (Designing Lesson Materials and Lesson Plans)	<ul style="list-style-type: none"> ออกแบบแผนการสอนและสื่อการเรียน (Design Lesson Plans and Materials) ติดตามความก้าวหน้าของนักเรียน (Track Student Progress) ปรับแต่งแผนการเรียนรู้ตามนักเรียนแต่ละคน (Customize Learning Plans)
PowerPoint Speaker Coach	การฝึกซ้อมการนำเสนอ (Rehearsing Presentations)	<ul style="list-style-type: none"> รายงานการซ้อมการนำเสนอ (Rehearsal Report) ข้อเสนอแนะสำคัญ (Essential Feedback)
Quizizz	การสร้างแบบทดสอบ (Creating Quizzes)	<ul style="list-style-type: none"> สร้างแบบทดสอบจากเนื้อหาต้นฉบับ (Create Quizzes from Source Material) กิจกรรมในห้องเรียนที่หลากหลาย (Range of Classroom Activities)
ChatGPT	การสร้างเอกสารและการวิเคราะห์ข้อมูล (Creating Written Material and Gaining Insights)	<ul style="list-style-type: none"> ทำให้การวางแผนบทเรียนและการสร้างเนื้อหามีประสิทธิภาพ (Streamline Lesson Planning and Content Creation) สร้างไอเดียและหาแรงบันดาลใจ (Generate Ideas and Find Inspiration)
Turnitin	การตรวจจับการลอกเลียนผลงานและการตรวจสอบด้วย AI (Plagiarism and AI Detection)	<ul style="list-style-type: none"> ตรวจสอบผลงานที่ส่งมาสำหรับการลอกเลียน (Check Submitted Work for Plagiarism) ตรวจจับคำตอบที่สร้างโดย AI ในงานของนักเรียน (Detect AI Answers in Learner Assignments)

10 เครื่องมือ AI สำหรับครู (AI Tools for Teachers)	หมวดหมู่การใช้งาน (Categories of Application)	ฟังก์ชันการทำงานหลัก (Key Functionalities)
Beautiful.ai	การออกแบบการนำเสนอด้วย AI (AI-assisted Presentation Design)	<ul style="list-style-type: none"> • ทำให้การนำเสนอข้อมูลน่าสนใจมากขึ้น (Make Informative Presentations More Attractive) • สร้างงานนำเสนอด้วย AI ตั้งแต่เริ่มต้น (Produce Generative AI Presentations from Scratch)
Eduaide.ai	การสอนที่ขับเคลื่อนด้วย AI (AI-powered Teaching)	<ul style="list-style-type: none"> • ผู้ช่วยการสอนด้วย AI ที่ครบวงจร (Fully Integrated AI Teaching Assistant) • เครื่องมือ AI สำหรับการใช้งานในทุกภารกิจ (A Wealth of Different AI Tools for Any Task)

AI | กิจกรรม

โปรดทบทวนความเข้าใจของท่าน
ในเนื้อหาข้างต้นและศึกษาเนื้อหา
ต้นฉบับภาษาอังกฤษจากเว็บไซต์



โปรด "สแกนคิวอาร์โค้ด"
หรือ "คลิก" ตรวจสอบได้จาก

[HTTPS://WWW.ISPRINGSOLUTIONS.COM/
BLOG/AI-TOOLS-FOR-TEACHERS](https://www.ispringsolutions.com/blog/ai-tools-for-teachers)





โปรดวิจารณ์เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เพื่อการศึกษา สำหรับนักเรียน (EDUCATIONAL AI TOOLS FOR STUDENTS)

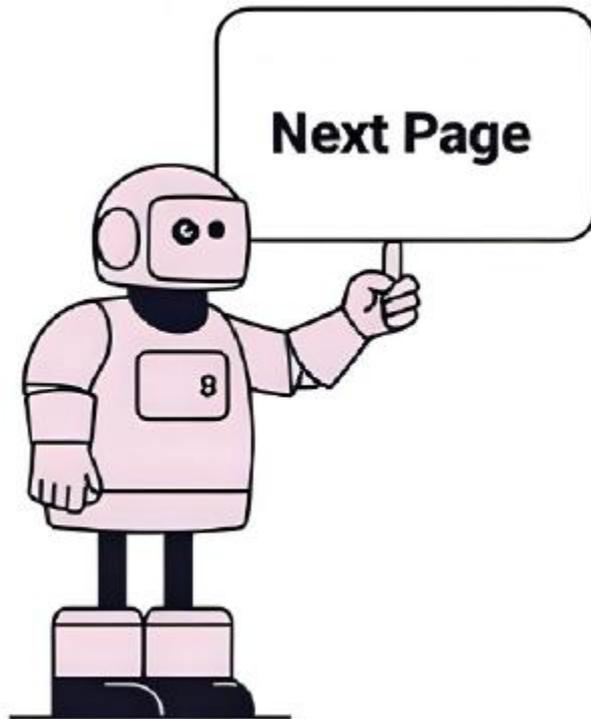
ที่สรุปข้างล่างนี้ว่าทำให้เข้าใจความหมายที่ครอบคลุม
และชัดเจนแล้วหรือไม่ ควรปรับหรือเพิ่มเติมอะไรอีกหรือไม่

จากทัศนคติข้างต้น เกี่ยวกับเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เพื่อการศึกษาสำหรับนักเรียน ได้ว่าการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ได้เข้ามาเปลี่ยนแปลงวงการการศึกษาอย่างกว้างขวาง โดยเครื่องมือ AI ที่ได้รับการพัฒนาสำหรับนักเรียนมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างการเรียนรู้และเพิ่มประสิทธิภาพในการศึกษา ต่อไปนี้เป็นตัวอย่างของเครื่องมือ AI ที่มีศักยภาพโดดเด่น

1. **ClickUp** เป็นเครื่องมือบริหารจัดการโครงการที่เสริมด้วย AI เช่น AI Writer และ AI Knowledge Manager ช่วยนักเรียนในการจัดระเบียบงาน วิเคราะห์เนื้อหา และทำงานกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ
2. **QuillBot** เป็นเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาทักษะการเขียนโดยสามารถสรุปและพาราเฟรสข้อความได้อย่างแม่นยำ ช่วยให้นักเรียนปรับปรุงงานเขียนได้อย่างรวดเร็ว
3. **Gradescope** แพลตฟอร์มนี้ช่วยผู้สอนในการตรวจงานและให้นักเรียนได้รับคำติชมได้เร็วขึ้นด้วยระบบ AI ช่วยลดภาระงานเอกสารและเพิ่มความโปร่งใสในการให้คะแนน
4. **Otter.ai** เป็นเครื่องมือบันทึกและถอดเสียงที่ช่วยนักเรียนเก็บข้อมูลจากการบรรยายและการประชุมได้อย่างครบถ้วน
5. **Knowji** ใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์การเรียนรู้ เช่น การทบทวนแบบเว้นระยะและภาพช่วยจำ ช่วยพัฒนาทักษะด้านภาษาและการจำคำศัพท์
6. **OpenAI (เช่น ChatGPT)** ช่วยนักเรียนในด้านการค้นคว้า การสร้างงานเขียน และการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน
7. **Wolfram Alpha** เป็นเครื่องมือค้นหาข้อมูลเชิงคำนวณที่ช่วยตอบคำถามในวิชาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และสาขาอื่น ๆ
8. **Canva** เป็นแพลตฟอร์มที่ช่วยนักเรียนสร้างสื่อการเรียนรู้และงานนำเสนอที่สร้างสรรค์และมีอาชีพ
9. **Grammarly** ช่วยตรวจสอบและปรับปรุงงานเขียน รวมถึงข้อผิดพลาดด้านไวยากรณ์ การสะกดคำ และสไตล์การเขียน

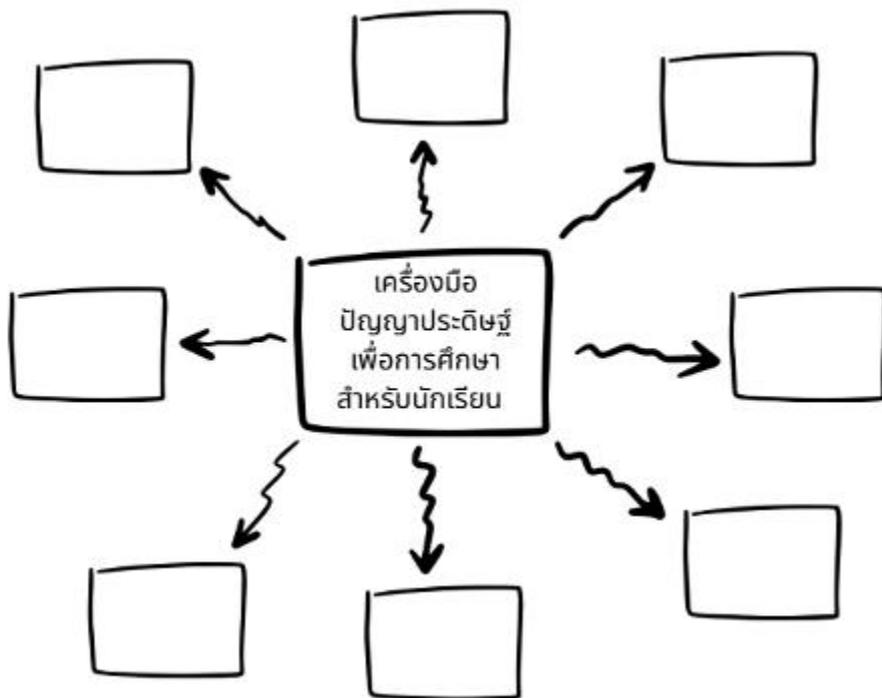
10. TED-Ed เสนอวิดีโอและบทเรียนที่ขับเคลื่อนด้วย AI เพื่อกระตุ้นความสนใจและเพิ่มความรู้ของนักเรียน

เครื่องมือ AI ที่ออกแบบมาสำหรับการศึกษาช่วยให้นักเรียนสามารถปรับปรุงการเรียนรู้และพัฒนาทักษะที่สำคัญในสภาพแวดล้อมที่มีความท้าทายและเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา การเลือกใช้เครื่องมือที่เหมาะสมสามารถช่วยให้นักเรียนประสบความสำเร็จในด้านการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น



กิจกรรม

จากสรุปทักษะเกี่ยวกับเครื่องมือปัญหาประดิษฐ์เพื่อการศึกษา
สำหรับนักเรียนดังกล่าวข้างต้น โปรดแสดงเป็นผังความคิด
(MIND MAP) ที่เชื่อมโยงให้เห็นถึงแนวคิดข้างต้นอย่างชัดเจน





- Adwani, K. (2024, September 11). *19 Best AI Tools for Students in 2024 (Mostly FREE)*. Retrieved September 17, 2024, from <https://kripeshadwani.com/best-ai-tools-for-students/>
- Brock, T. (2024 Oct 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>
- Cohen, K. (2024, Aug 02). *Best AI Tools for Students*. Retrieved September 17, 2024, from <https://www.iu.org/blog/ai-and-education/best-ai-tools-for-students/#area-737209>
- Juhasz, B. (2024, April 17). *The 10 best ai tools for teachers to improve education in 2024*. Retrieved September 14, 2024, from <https://undetected.ai/blog/ai-tools-for-teachers/>
- Kukadiya, V. (2024, September 4). *15 Best Educational AI Tools For Students*. Retrieved September 17, 2024, from <https://assignmentgpt.io/blog/best-educational-ai-tools-for-students>
- Mishra, S (2024). Applications of artificial intelligence in education. In *Artificial intelligence in education: revolutionizing learning and teaching*. pp, 9-17. <https://doi.org/10.25215/9358094575.02>
- Rawal, A. (2024, Aug 1). *Top 10 ai tools for students and teachers 2024*. Retrieved September 14, 2024, from <https://kku.world/dbx4k>
- Siingh, R. (2023, June 30). *10 Best AI Tools for Students: A Comprehensive Guide*. Retrieved September 14, 2024, from <https://uniapply.co.uk/frontend/blog/10-best-ai-tools-for-students.html>
- York, A. (2024, August 23). *Software 10 educational ai tools for students in 2024*. Retrieved September 14, 2024, from <https://kku.world/h5s4h>



MODULE 1

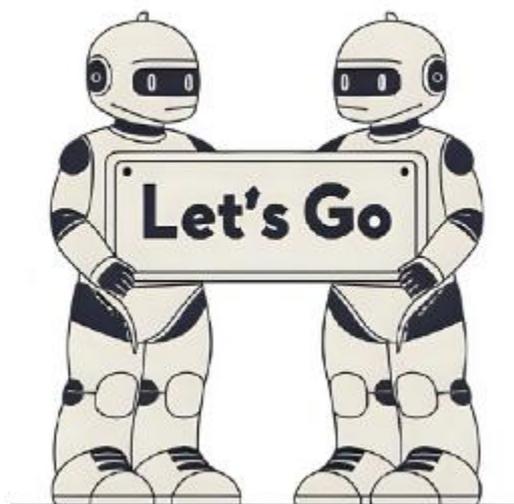
หน่วยการเรียนรู้ที่ 7

เครื่องมือ **AI** ทางการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้
ของครูผู้พัฒนาทักษะสำหรับนักเรียน



คำชี้แจง

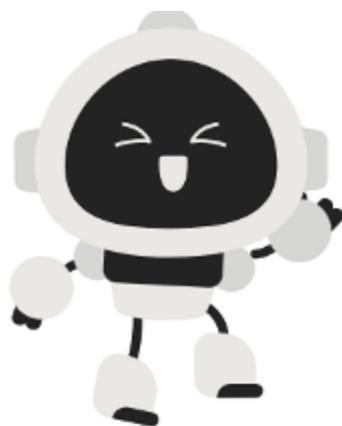
- โปรดศึกษาทักษะการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ทั้ง 5 เครื่องมือ ซึ่งประกอบด้วย ChatGPT, Canva, ClickUp, Padlet และ Gamma App
- โปรดทบทวนความเข้าใจจากกิจกรรมท้ายเนื้อหาของแต่ละเครื่องมือ AI
- ศึกษาเพิ่มเติมจากเว็บไซต์ที่นำเสนอไว้ท้ายเนื้อหาของเครื่องมือ AI





วัตถุประสงค์การเรียนรู้ทักษะการใช้ ChatGPT

หลังจากศึกษาหน่วยการเรียนรู้นี้ ผู้ศึกษาจะเกิดความรู้ความเข้าใจที่สะท้อนถึงความสามารถในการใช้ ChatGPT เกี่ยวกับความสามารถในการแปลภาษา การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล การเขียนหรือแก้ไขโค้ดโปรแกรม การสรุปข้อมูล การสนทนาในลักษณะต่างๆ การตั้งค่าการใช้งาน ChatGPT เพื่อปรับปรุงผลลัพธ์ การช่วยตอบคำถามในลักษณะต่าง ๆ ข้อจำกัดในการใช้งาน การสร้างข้อความในสถานการณ์ต่างๆ และการสมัครเข้าใช้งาน



ChatGPT คืออะไร

1) ChatGPT คืออะไร

ChatGPT คือ AI Chat bot ที่ถูกพัฒนาโดยบริษัท OpenAI ที่เป็นบริษัทพัฒนา AI รายใหญ่ของโลก ซึ่งมี Sam Altman เป็น CEO โดย ChatGPT ถูกออกแบบมาให้สามารถเข้าใจ และโต้ตอบได้ราวกับมนุษย์จริง ๆ

ChatGPT เป็นหนึ่งใน Generative AI หรือ AI ที่สามารถ ‘สร้างเนื้อหาใหม่’ ขึ้นมาได้ โดยจัดอยู่ในประเภท Text-to-Text Generative AI หรือ AI ที่สามารถสร้างเนื้อหาใหม่ในรูปแบบของข้อความ จากการป้อนคำสั่งเป็นข้อความลงไปในตัวเอง

คำว่า ChatGPT ย่อมาจากคำว่า “Chat Generative Pre-trained Transformer” โดยการนำคำว่า “Chat” ที่แปลว่า การพูดคุย มารวมกับคำว่า “Generative Pre-trained Transformation (GPT)” ซึ่งคำว่า “Generative” ในที่นี้เป็นการบอกถึงความสามารถของเจ้า AI ตัวนี้ ที่สามารถสร้างเนื้อหาใหม่ขึ้นมาได้ ส่วนคำว่า “Pre-trained Transformer” นั้นคือเทคนิคในการสร้างและฝึกสอน ChatGPT ขึ้นมา เป็นเทคนิคที่ทำให้ AI เข้าใจรูปแบบและความสัมพันธ์ของข้อมูล

การที่ AI สามารถสร้างของใหม่ ๆ ขึ้นมาได้ไม่แพ้ไปจากมนุษย์ ด้วยเวลาที่เร็วกว่าเป็นอย่างมาก เหมือนเป็นการเร่งความเร็วให้กับโลก ดังนั้นคำพูดจาก Sam Altman ที่ว่า “AI is going to be the most significant development in human history” หรือ “AI จะเป็นการพัฒนาที่สำคัญที่สุดในประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติ” จึงไม่ใช่เรื่องที่พูดเกินจริงแต่อย่างใด และทักษะการใช้งาน AI ให้มีประสิทธิภาพ จึงเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในอนาคตอันใกล้

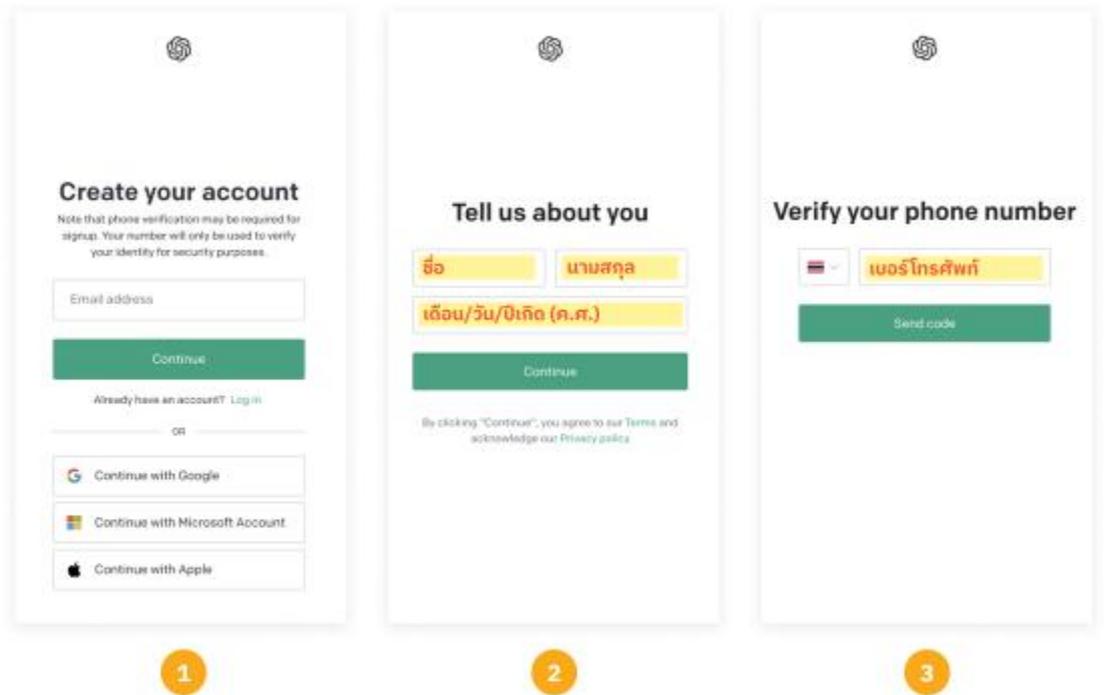
วิธีสมัคร และการเข้าใช้งาน

2) วิธีสมัคร และการเข้าใช้งาน ChatGPT

อ่านมาถึงตรงนี้ หลาย ๆ คนน่าจะอยากลองใช้ ChatGPT กันแล้ว เพื่อให้ไม่เป็นการเสียเวลา ทุกคนสามารถลองเปิดเล่นกันไปได้พร้อมกับการอ่านบทความนี้ไปด้วยเลย โดยวิธีการสมัครสมาชิก และการเข้าใช้งาน สามารถดูได้ตามหัวข้อด้านล่างเลย

วิธีการสมัครใช้งาน ChatGPT

การสมัคร ChatGPT นั้น เบื้องต้นสามารถทำได้ฟรี และง่ายมาก ๆ เพียง 3 ขั้นตอน



วิธีการสมัครใช้งาน ChatGPT

1. [เข้าหน้าเว็บ OpenAI เพื่อสมัครสมาชิก](#) โดยสามารถผูกกับ Gmail, Microsoft หรือจะ Apple account ก็ได้ (ในรูปตัวอย่างจะเป็นการผูกกับบัญชี Gmail)
2. กรอกข้อมูล ชื่อ นามสกุล วันเกิด
3. กรอกเบอร์โทรศัพท์ และรอรับ SMS เพื่อยืนยันตัวตน แล้วเข้าใช้งานได้เลย

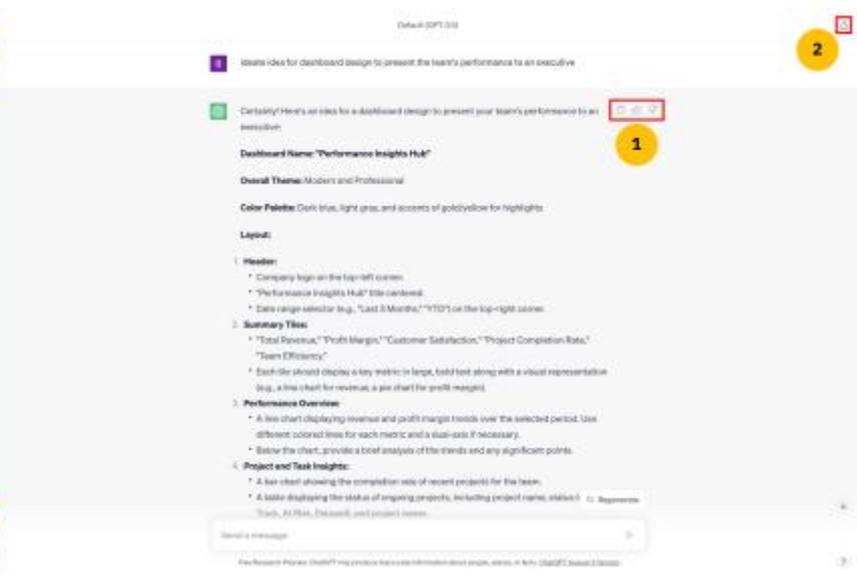
วิธีการใช้งาน ChatGPT

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



หน้าแรกของ ChatGPT

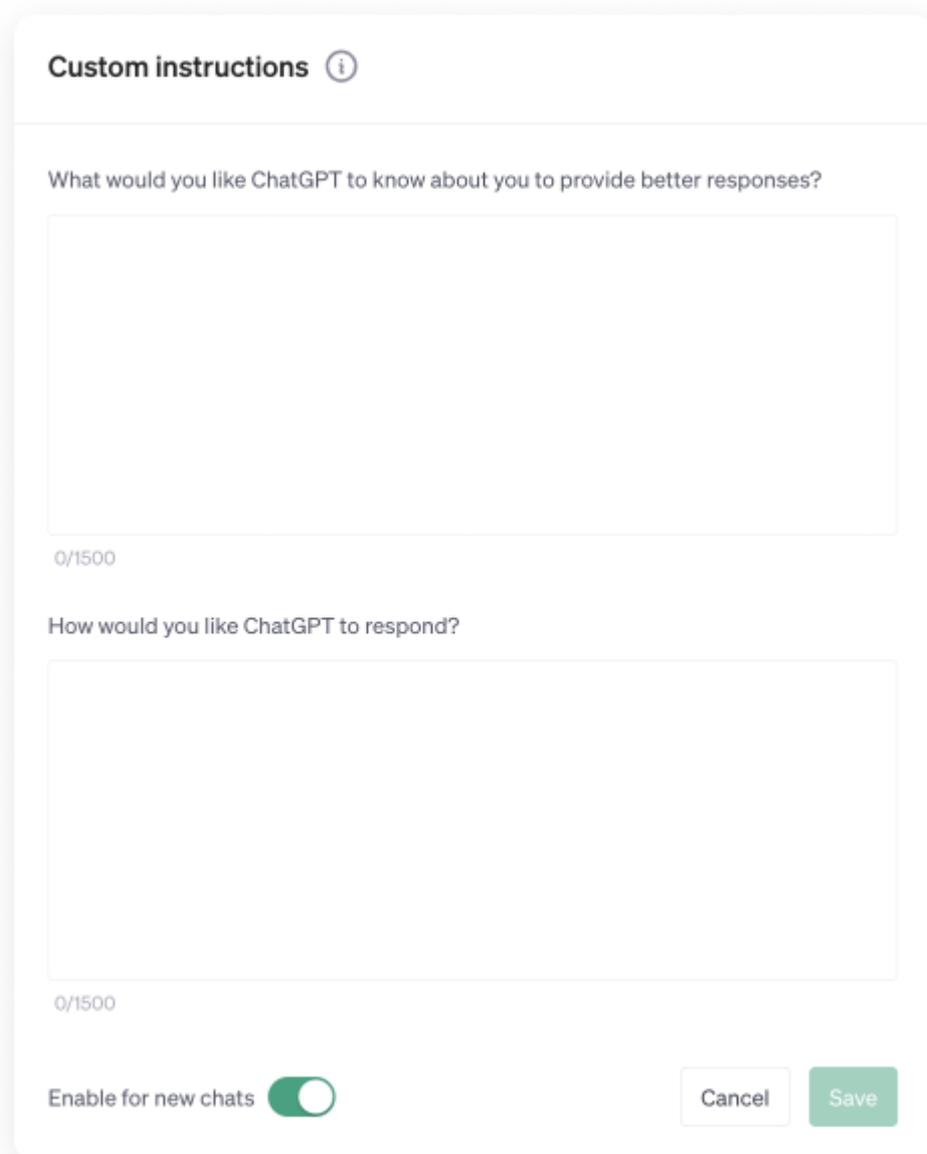
เมื่อเรากดส่งคำถามไป ChatGPT ก็จะตอบกลับมาดังรูปด้านล่าง โดยเราสามารถให้คำแนะนำคำตอบของมันได้ตรงส่วนที่ 1 ดังรูป, สามารถกดแชร์ผลลัพธ์ไปให้เพื่อน ๆ ต่อได้ด้วย โดยกดตรงส่วนที่ 2 และถ้าต้องการสร้าง Chat ใหม่ (ควรสร้างใหม่เมื่อเปลี่ยนหัวข้อการพูดคุย) ให้กด “+ New chat” ที่ส่วนที่ 3



การใช้งาน ChatGPT

นอกจากนี้ ยังสามารถตั้งค่าการใช้งานได้ด้วย โดยกดที่ส่วนที่ 4 ตามรูปด้านบน เมื่อกดแล้ว จะมีเมนูแสดง 3 หัวข้อ คือ Custom instructions, Settings และ Log out

โดยสำหรับส่วน Custom instructions เป็นส่วนที่เราสามารถบอกข้อมูลของเราเบื้องต้นไว้ก่อนได้ เพื่อให้ ChatGPT เข้าใจบริบทของเรามากยิ่งขึ้น และจะตอบกลับเราได้ถูกต้องมากยิ่งขึ้น



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

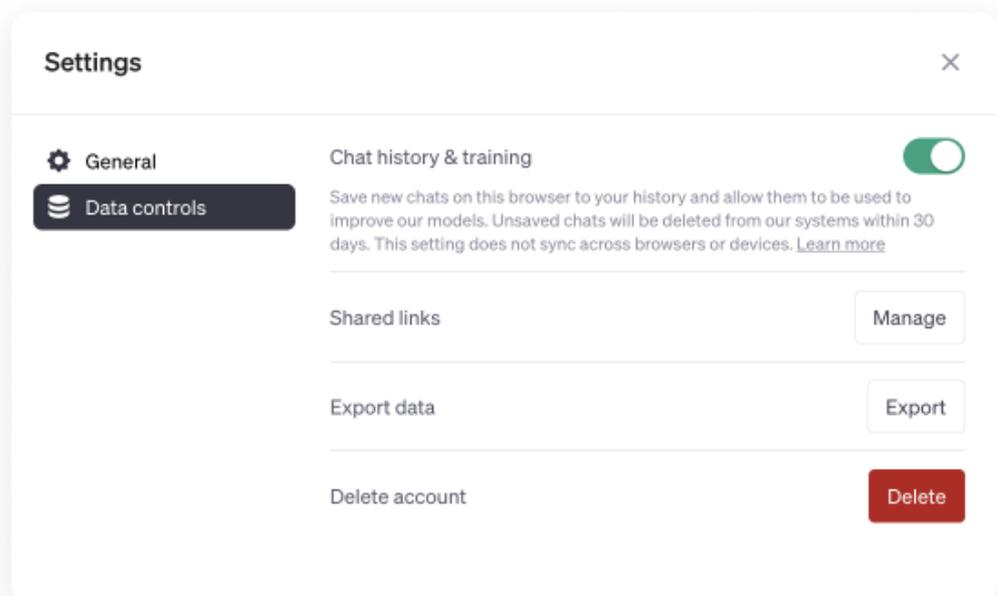
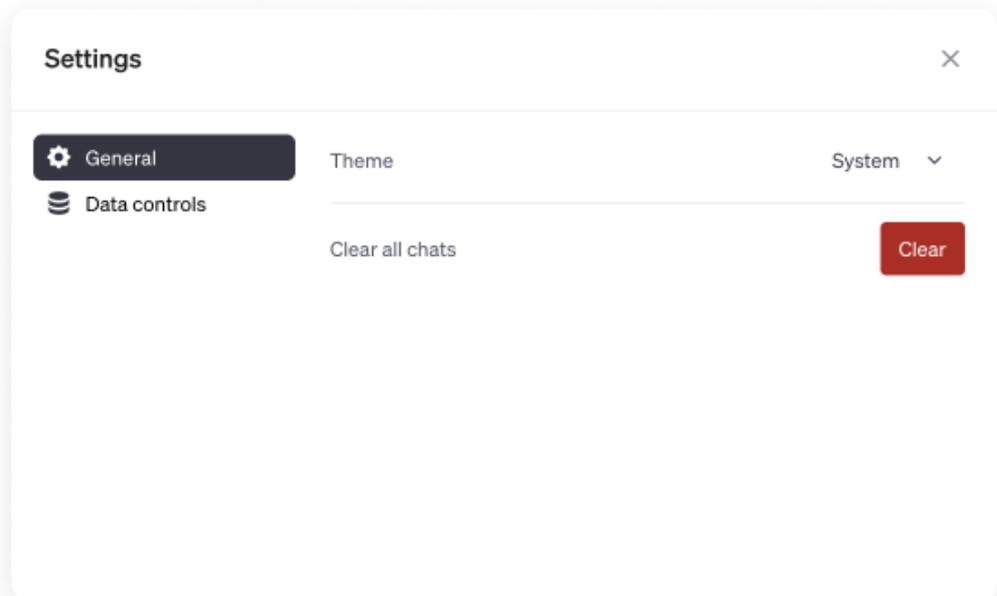
Cancel Save

ChatGPT Custom instructions

ตามรูปด้านบน Custom instructions จะประกอบด้วย 2 ส่วน คือ

1. “What would you like ChatGPT to know about you to provide better responses?” เป็นส่วนที่เราสามารถใส่ข้อมูลเกี่ยวกับตัวเอง เช่น อาชีพของเรา, บริษัทของเรา, เป้าหมายของเรา เพื่อให้ ChatGPT รู้จักเรามากขึ้น และมีแนวโน้มจะตอบในสิ่งที่เกี่ยวข้องกับบริบทของเรามากยิ่งขึ้น

2. “How would you like ChatGPT to respond?” เป็นส่วนที่เราสามารถบอกมันได้ว่าการตอบกลับแบบไหนที่เราอยากได้ เช่น ใช้ภาษาที่เป็นทางการ, ให้ตอบยาว ๆ เป็นต้น และสำหรับเมนู Settings จะประกอบด้วย 2 ส่วน คือ General และ Data Control ดังรูป



การตั้งค่า ChatGPT

การตั้งค่า ChatGPT

สำหรับ General เราสามารถปรับธีมการใช้งานได้ เช่น Dark mode, Light mode และสามารถลบข้อมูล Chat ทั้งหมดก็ได้เช่นกัน

และในส่วน Data Controls จะเป็นเรื่องของข้อมูล สำหรับเมนูแรกที่ชื่อว่า Chat history & training จะเกี่ยวกับการนำข้อมูลไปใช้ฝึกฝน ChatGPT ต่อ ดังนั้นหากเป็นข้อมูลที่เป็นความลับ ก็แนะนำให้มาปิดเมนูตรงนี้ก่อน (แต่จริง ๆ แล้ว ไม่ควรเอาข้อมูลที่เป็นความลับมาคุยกับ ChatGPT ตั้งแต่แรกนะ) แต่การปิดในส่วนนี้ จะแลกมาด้วยการที่เราไม่สามารถเก็บประวัติการคุย หรือ Chat history ได้นั่นเอง ส่วนเมนูอื่น ๆ จะเกี่ยวกับการ Share ข้อมูล ทุกคนสามารถเข้าไปลองเล่นกันได้เลย

การเข้าใช้งาน ChatGPT เบื้องต้น มีประมาณนี้ แต่ยังมีเมนูย่อยอีกมากมายที่ทุกคนสามารถลองเข้าไปใช้กันได้

การเข้าใช้งาน ChatGPT บนโทรศัพท์มือถือ

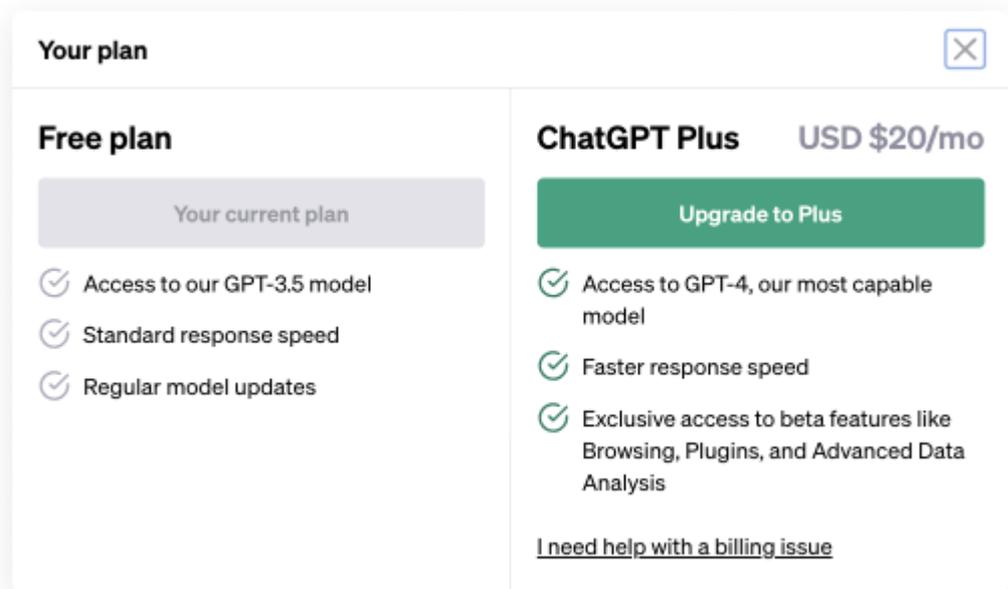
ตอนนี้เราสามารถเข้าใช้งาน ChatGPT บนโทรศัพท์มือถือได้ด้วยเช่นกัน แต่ถ้าคนที่เคยลองเข้าไปหาแอปฯ ChatGPT ใน App store หรือ Play store จะเห็นว่ามีแอปฯ ที่ไอคอนคล้ายกับ ChatGPT เยอะจนเกิดคำถามว่า “ChatGPT คือแอปฯ ไหนกันแน่” เพื่อไม่ให้เป็นการสับสน ทุกคนสามารถดาวน์โหลดแอปฯ ChatGPT จาก OpenAI ได้ที่ลิงค์ด้านล่างเลย

1. [ดาวน์โหลด ChatGPT สำหรับ Apple](#)
2. [ดาวน์โหลด ChatGPT สำหรับ Android](#)

โดยการใช้งานก็เหมือนกับบนคอมพิวเตอร์เลย สามารถพิมพ์ข้อความที่กล่องข้อความด้านล่าง และดูเมนูเพิ่มเติมได้ที่ปุ่ม “...” ด้านบนขวาของหน้าจอ

ChatGPT มีค่าใช้จ่ายใหม่ เดือนละกี่บาท และแบบฟรีกับเสียเงินต่างกันอย่างไร

ในปัจจุบัน ChatGPT จะมี 2 รูปแบบให้เลือกใช้หลัก ๆ คือ GPT-3.5 กับ GPT-4 โดยเราสามารถเข้าใช้งาน ChatGPT ได้ฟรีในรูปแบบของ GPT-3.5 แต่หากต้องการใช้ GPT-4 ที่เป็นเวอร์ชันที่ใหม่กว่า ฉลาดกว่า จะต้องสมัครสมาชิก ซึ่งมีค่าใช้จ่ายเดือนละ \$20 หรือประมาณ 700 บาท



ChatGPT แบบฟรีกับเสียเงินต่างกันอย่างไร

นอกจากเรื่องความฉลาดแล้ว ข้อดีของ GPT-4 คือสามารถเชื่อมต่อกับระบบเสริม หรือ Plug-in ที่จะยิ่งทำให้การทำงานสะดวกขึ้นไปอีก เช่น Plug-in ที่สร้างกราฟให้, Plug-in ที่สามารถดึงข้อมูลจากเว็บไซต์ได้ หรือ Plug-in ที่สร้างรูปภาพได้จากคำสั่งที่พิมพ์ไป เป็นต้น

จริง ๆ แล้ว GPT-3.5 ก็สามารถตอบคำถามหรือช่วยงานของเราได้มากพอสมควรแล้ว แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าเจ้า GPT-4 นั้นเก่ง และสะดวกกว่าจริง ๆ ดังนั้นใครที่ตัดสินใจอยู่ควรศึกษา รายละเอียด และพิจารณาให้ดีกว่านี้นะ

วิธีใช้งาน ChatGPT

วิธีใช้งาน ChatGPT

การใช้งาน ChatGPT ก็เหมือนกับการคุยกับคน ๆ หนึ่งผ่าน Chat เราสามารถปฏิบัติเหมือนมันเป็นคนหนึ่งคนได้เลย สามารถคุยเหมือนเพื่อน เหมือนเจ้านาย หรือเหมือนลูกค้าก็ได้ แต่การจะคุยอย่างมีประสิทธิภาพ หรือเพื่อให้ ChatGPT ตอบคำถามได้ตรงประเด็น และถูกต้องมากยิ่งขึ้น เราควรรู้จักคำว่า “Prompt” หรือคำสั่งสำหรับสื่อสารก่อน

Prompt คืออะไร

Prompt คือ คำสั่งเพื่อให้ AI ทำงานได้ตามที่เราคาดหวังเอาไว้ หรือถ้าให้เปรียบเทียบง่าย ๆ กับเจ้า ChatGPT ที่เป็น Chat bot แล้ว Prompt เหมือนเป็น “ประโยคเปิดบทสนทนา” ในเรื่องต่าง ๆ เพื่อให้ ChatGPT เข้าใจบริบทว่าตอนนี้คุยเรื่องอะไรอยู่

“Imagine you’re having a conversation with a smart computer that understands what you’re saying. When you want to talk to this computer, you say something to start the conversation. That thing you say to start the chat is called a “prompt” It’s like giving the computer a little hint about what you want to talk about.” – ChatGPT

เพื่อให้เห็นภาพมากยิ่งขึ้น ถ้าคุณต้องการถาม ChatGPT เกี่ยวกับสภาพอากาศ Prompt ของคุณอาจจะเป็น “วันนี้อากาศเป็นอย่างไร” ChatGPT ก็จะใช้ Prompt นี้ในการเข้าใจว่าคุณต้องการข้อมูลอะไร แล้วตอบกลับมาโดยอิงจากที่คุณถามนั่นเอง

การออกแบบ Prompt ให้มีประสิทธิภาพ

หลาย ๆ คนมักจะมีเทคนิคการสร้าง Prompt ให้มีประสิทธิภาพหลายข้อ แต่หลักการจริง ๆ ในการสร้าง Prompt ให้มีดีที่ Skoolio อยากให้ทุกคนจำไว้มีเพียง 2 อย่าง ได้แก่

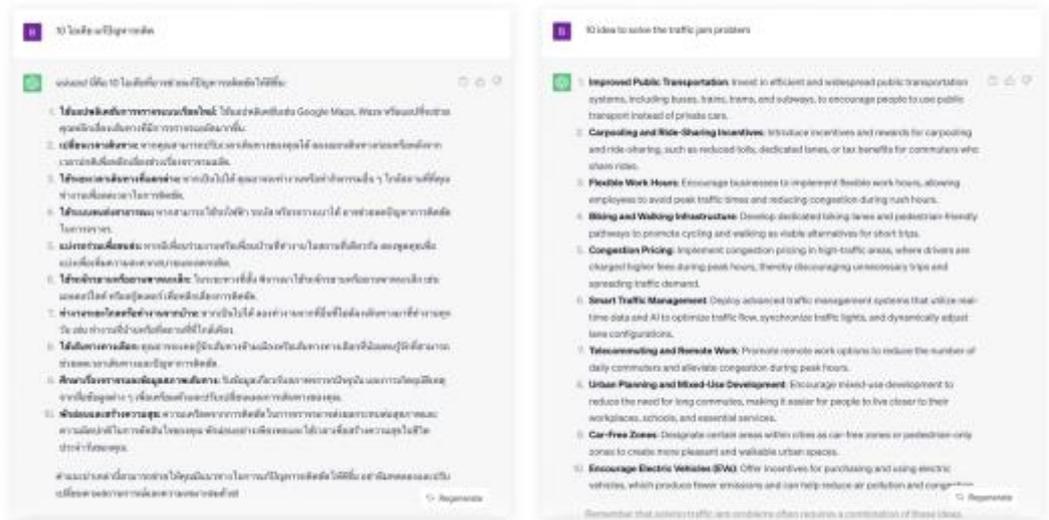
1. **Be Clear and Specific:** เขียน Prompt ให้ชัดเจน และตรงประเด็น เพื่อให้ ChatGPT สามารถเข้าใจได้ง่ายว่าคุณต้องการอะไร
2. **Provide Context:** ให้บริบทเพิ่มเติม เช่น ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ AI สามารถเข้าใจสถานการณ์ได้ดียิ่งขึ้น และมีข้อมูลเพียงพอที่จะตอบกลับได้อย่างตรงประเด็น

อยากให้ทุกคนนึกภาพว่า ChatGPT เป็นเหมือนน้องนักศึกษาฝึกงานคนหนึ่ง ที่มีความรู้เยอะมาก ๆ แต่วิธีการทำงานของเค้าก็อาจจะไม่ได้เก่งขนาดนั้น มีมึน ๆ งง ๆ บ้าง ดังนั้นการที่จะช่วยให้น้องคนนีทำงานได้ตรงใจเรามากที่สุด นั่นก็คือการสั่งงานให้เคลียร์ และการให้บริบทกับน้องเพิ่มเติมนั่นเอง

ChatGPT ใช้ภาษาไทยได้ไหม

ChatGPT สามารถรับรู้และสร้างข้อความในภาษาไทยได้เช่นกัน นั่นคือเราสามารถใส่ภาษาไทยในการพูดคุยกับมันได้ แต่อย่างที่กล่าวไปด้านบนว่า ChatGPT นั้นถูก “ฝึก” มาจากข้อมูลที่เป็นข้อความ ซึ่งข้อความภาษาไทยในอินเทอร์เน็ตนั้นมีจำนวนน้อยกว่าข้อมูลภาษาอังกฤษเป็นอย่างมาก ทำให้ความฉลาดของมันไม่เท่ากับการพูดคุยเป็นภาษาอังกฤษ

นอกจากนี้ ChatGPT ยังตอบกลับเป็นข้อความภาษาไทยได้น้อยกว่าข้อความภาษาอังกฤษ ทั้งนี้เนื่องจากการตอบกลับของ ChatGPT ในแต่ละครั้ง จะมีการจำกัดจำนวน Token ซึ่งตัวอักษรภาษาไทยใช้ Token เยอะกว่าภาษาอังกฤษนั่นเอง



ChatGPT ใช้ภาษาไทย VS. ภาษาอังกฤษ

จากรูปจะเห็นว่าหากใช้ภาษาไทย คำตอบที่ได้จะดูมีนัย ๆ งาม ๆ อย่างเช่นข้อ 3 หรือ ข้อ 10 รวมถึงการใช้ภาษาก็จะไม่เหมือนมนุษย์เท่าไรนัก อย่างไรก็ตาม การสื่อสารกับ ChatGPT เป็นภาษาไทย ก็ดีขึ้นมาก ๆ ในเวลาไม่ถึง 1 ปีที่ผ่านมา และยังมีการพัฒนาต่อไปเรื่อย ๆ อย่างแน่นอน

Tips: สำหรับคนที่ไม่เก่งภาษาอังกฤษ สามารถใช้ Google Translate แปลแบบผิด ๆ ถูก ๆ ไปก่อนก็ได้ เจ้า ChatGPT มันจะพยายามเข้าใจประโยคนั้นเองถึงแม้ว่าจะผิด Grammar ก็ตาม ChatGPT ทำอะไรได้บ้าง

จริง ๆ แล้ว ChatGPT สามารถทำได้แทบจะทุกอย่าง ถ้าคุณต้องการคำตอบกลับมาในรูปแบบ “ข้อความ” แต่ตัวอย่างของการใช้งานที่ถูกนำมาใช้บ่อย ๆ เช่น

1. การแปลงข้อความ (Text transformation) เช่น จัดรูปแบบข้อมูล, ปรับโทน, แก้ไวยากรณ์
2. การสกัดข้อมูลจากข้อความ (Information extraction) เช่น ดึงอีเมล, ชื่อเฉพาะ
3. การจำแนกข้อความ (Text classification) เช่น ความรู้สึก (sentiment), หมวดหมู่ต่างๆ
4. การสรุปข้อความ (Text summarization)
5. การเขียนข้อความ (Text generation) เช่น แต่งกลอน, เขียนบทความ, เขียนอีเมล
6. การถามตอบ (Question Answering)
7. การช่วยคิดไอเดีย (Idea Generation) เช่น คิดไอเดียทำสไลด์, คิดบทพูด, คิดไอเดียแก้ปัญหา

เนื่องจากความสามารถที่หลากหลาย จึงมีการนำ ChatGPT ไปประยุกต์ใช้ที่ค่อนข้างหลากหลาย ทั้งเรื่องในชีวิตประจำวัน จนไปถึงการประยุกต์ใช้กับการทำงาน

การนำ Generative AI และ ChatGPT มาใช้กับสายงานต่าง ๆ

Generative AI และ ChatGPT เข้ามามีบทบาทเป็นอย่างมากในการทำงานในปัจจุบัน และมีงานวิจัยรองรับว่าแทบทุกอาชีพจะได้รับผลกระทบจากการเข้ามาของ AI จนอาจจะพูดได้ว่า “คนที่ใช้ AI ไม่เป็น จะเหมือนกับคนที่ใช้คอมพิวเตอร์ไม่เป็น” เลยก็ว่าได้ เพราะ AI จะช่วยให้งานเร็วขึ้น ดีขึ้น เหมือนมีผู้ช่วยส่วนตัวนั่นเอง

Generative AI และ ChatGPT สามารถนำไปประยุกต์กับใช้กับอาชีพแทบทุกอาชีพ ในที่นี้จะขอยกตัวอย่าง 10 งาน ที่ AI เข้ามาช่วยเหลือได้

1. **งานด้าน Human Resource:** เนื่องจาก ChatGPT สามารถวิเคราะห์ข้อมูลที่ใส่เข้าไป และช่วยในงานเขียนต่าง ๆ ดังนั้นจึงการใช้งานในงานด้าน HR จึงเป็นไปได้แทบทั้งหมด เช่น การเขียน Job Description โดยให้วิเคราะห์จาก Competencies ที่ต้องการ, การตรวจ Resume ของผู้สมัคร เทียบกับ Job Description, การออกแบบกิจกรรมต่าง ๆ ภายในองค์กร
2. **งานด้าน Programming:** หนึ่งในความสามารถของ ChatGPT นั่นคือเรื่อง Coding มันสามารถเขียนภาษาคอมพิวเตอร์ได้ ทำให้มีการนำไปใช้งานอย่างหลากหลาย เช่น ช่วย Code, ช่วยตรวจ Bug, ช่วยเรื่องการวางระบบ เป็นต้น
3. **งานด้าน Data:** ในงานด้าน Data ส่วนมากที่นำ ChatGPT มาประยุกต์จะเป็นด้านการวิเคราะห์, ช่วยคิดไอเดีย และเรื่อง Coding เช่น การช่วยออกแบบ Dashboard, การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น, เป็นตัวช่วยเขียนโค้ดในภาษาต่าง ๆ
4. **งานด้าน UX:** งานด้าน UX หรือการออกแบบประสบการณ์ที่ดีให้กับผู้ใช้งาน สามารถนำ ChatGPT มาช่วยในการวิเคราะห์ข้อมูลจากลูกค้า และนำข้อมูลเหล่านั้นไปคิดต่อยอด เช่น ช่วยคิดคำถามสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน, การช่วยสรุป Feedback, การสรุปข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ เป็นต้น
5. **งานด้าน Innovation:** การใช้ ChatGPT ก็เข้ามาช่วยให้การคิด Innovation นั้นง่ายขึ้น มากเช่นกัน การสร้าง Innovation ควรเริ่มจากการเข้าใจลูกค้า แล้วนำข้อมูลของลูกค้ามาสร้างเป็นสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ที่ช่วยแก้ปัญหาให้ลูกค้าได้ ซึ่ง ChatGPT ก็เข้ามาช่วยได้ทั้งกระบวนการ เช่น การหาข้อมูลลูกค้า, การสรุปข้อมูล, การคิดไอเดียแก้ปัญหา ไปจนถึงการทดสอบ

6. **งานด้าน Marketing และ SEO:** งานด้านการตลาด เช่น การช่วยคิดคอนเทนต์, การวางแผนและคิดกลยุทธ์ทางการตลาดที่เหมาะสมกับสินค้า นั้น ๆ รวมถึงด้าน SEO เช่น การช่วยคิดและจัดกลุ่ม Keyword, เป็นตัวช่วยในการเขียน Blog เป็นต้น
7. **งานด้าน Sales:** ผู้ที่เป็นตัวแทนขาย หรือผู้ที่ต้องติดต่อกับลูกค้า สามารถใช้ ChatGPT ในการเตรียมข้อมูล, สำรองตลาด, เตรียม Personalized sales pitch, เตรียมสไลด์ เพื่อเพิ่มความเป็นมืออาชีพก่อนไปคุยกับลูกค้าได้ ซึ่งก็เป็นการช่วยเพิ่มโอกาสปิดการขายได้อย่างมากเลย
8. **งานด้านภาษาอังกฤษ:** หนึ่งในความสามารถของ ChatGPT คือการรู้ภาษา ทำให้เราสามารถถามเรื่องเกี่ยวกับภาษาได้โดยเฉพาะภาษาอังกฤษ ทั้ง “ฟัง พูด อ่าน เขียน” เช่น ช่วยสรุปข้อความยาว ๆ ให้สั้นลง อ่านง่ายขึ้น, ช่วยเขียนอีเมล เขียนบทความภาษาอังกฤษ, ช่วยตรวจการออกเสียงภาษาอังกฤษให้พูดได้เป๊ะมากยิ่งขึ้น เป็นต้น
9. **งานด้าน Graphic Design:** นอกจาก ChatGPT แล้ว ยังมี AI ที่สามารถสร้างรูปภาพต่าง ๆ ขึ้นมาได้ หรือที่หลาย ๆ คนมักเรียกติดปากว่า “AI วาดรูป” ทำให้คนที่ต้องทำรูปภาพสามารถใช้ AI ในการช่วยทำงานได้ เช่น การสร้างรูปจากข้อความ, การต่อยอดจากภาพต้นฉบับ ให้กลายเป็นรูปเพิ่มเติมหลายรูป, การปรับรูปแบบของภาพ เป็นต้น
10. **งานด้าน Architect:** อย่างที่เล่าไปว่ายังมี Generative AI ตัวที่สามารถสร้างรูปภาพต่าง ๆ ขึ้นมาได้ ซึ่งสายงานด้านสถาปัตยกรรมจึงได้ประโยชน์จาก AI ประเภทนี้ไปเต็ม ๆ มันสามารถต่อยอดสร้างภาพที่สมจริงจากแบบร่างได้เลย ช่วยให้สายสถาปัตย์ไม่ต้องมานั่งทำทุกอย่างด้วยตัวเอง ช่วยคิดไอเดียเร็ว ๆ ไปเสนอลูกค้าก่อนมาลงแรงจริงได้ดีเลยทีเดียว
จะเห็นว่า Generative AI และ ChatGPT เข้ามาช่วยในการทำงานเป็นอย่างมาก งานบางอย่างสามารถทำเสร็จเร็วขึ้นกว่า 10 เท่า ดังนั้นจึงปฏิเสธไม่ได้เลยว่าคนที่ใช้ AI เป็นจะได้เปรียบคนที่ใช้ AI ไม่เป็น ดังประโยคที่ว่า “AI will not replace you. A person using AI will.”

ตอนนี้การเข้ามาของ AI ยังถือเป็นแค่ช่วงเริ่มต้น แต่ก็สร้างผลกระทบต่อการทำงานอย่างมาก ในอนาคตอันใกล้ AI จะถูกพัฒนาให้เก่งขึ้นอีกเป็นหลายเท่าตัว ซึ่งก็จะกระทบต่อการทำงานเป็นหลายเท่าตัวเช่นกัน ดังนั้นการเรียนรู้เรื่อง Generative AI และ ChatGPT หรือ ศึกษาเรื่อง AI วาดรูป รวมถึงการปรับตัวให้สามารถใช้ประโยชน์จาก AI ตั้งแต่เนิ่น ๆ จึงเป็นเรื่องที่ขาดไม่ได้เลย

ข้อควรระวังในการใช้งาน

ข้อควรระวังในการใช้งาน ChatGPT

การใช้ ChatGPT ให้มีประสิทธิภาพนั้น ควรเข้าใจข้อจำกัดของมันเพื่อให้ใช้งานได้ถูกต้อง ซึ่งโดยทั่วไปมีข้อที่ควรระวังอยู่หลัก 2 ข้อ ได้แก่ ความถูกต้องของข้อมูล และความเป็นส่วนตัวของข้อมูล

1. **ความถูกต้องของข้อมูล:** ในความเก่งกาจของ ChatGPT นั้น ก็มีหลายที่ที่ข้อมูลผิดพลาดสาเหตุหลัก ๆ คือ วิธีการตอบกลับของ ChatGPT นั้นคือการ “เดา” คำถัดไป โดยอ้างอิงจากข้อมูลต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ต ดังนั้นหากข้อมูลในเรื่องนั้น ๆ มีน้อย ก็อาจจะทำให้ ChatGPT เกิดความสับสน จนอาจตอบคำตอบที่ผิดออกมาได้ (และมันจะตอบแบบมั่นใจมาก ๆ จนทำให้บางทีเราก็คิดว่าข้อมูลนั้นถูกแล้ว) จึงควรตรวจสอบความถูกต้อง ก่อนนำข้อมูลไปใช้
2. **ความเป็นส่วนตัวของข้อมูล:** อย่างที่บอกไปแล้วว่า ChatGPT นั้นมีการนำข้อมูลที่เรابอกมัน ไปพัฒนาตัวเองอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นจึงไม่เหมาะที่จะนำข้อมูลที่เป็นความลับไปคุยกับมัน เพราะข้อมูลนั้นอาจหลุดออกไปสู่โลกภายนอกได้ (ถ้าจะคุย ก็ควรปรับข้อมูลให้เป็น anonymous ก่อน) หรือต้องไปปิดการตั้งค่าใน Settings ในหัวข้อ Chat history & training ซะก่อน

ถึงจะรอบรู้ขนาดไหน ก็ไม่ได้สมบูรณ์แบบเสมอไป ดังนั้นการเรียนรู้การใช้งาน ChatGPT อย่างถูกต้อง จึงเป็นเรื่องที่ทุกคนควรทำก่อนการใช้งาน เพื่อให้ทุกคนใช้งานได้ได้อย่างถูกต้องปลอดภัย และเกิดประโยชน์สูงสุด



กิจกรรมการเรียนรู้ ทักษะการใช้ Chat GPT

กิจกรรม	รายละเอียดกิจกรรม	หน้าที่ของครู	หน้าที่ของนักเรียน
1. ทำความเข้าใจบทบาทของ ChatGPT	ทำความรู้จัก ChatGPT บทบาท ประโยชน์ และข้อควรระวังในการใช้เพื่อการเรียนรู้	<ul style="list-style-type: none"> - ตั้งคำถามกระตุ้นคิดและเชื่อมโยงไปสู่แนวคิด ChatGPT ในฐานะเครื่องมือ AI เพื่อการเรียนรู้ - อธิบายสั้น ๆ ว่า ChatGPT คืออะไร จุดเด่น-ข้อจำกัด และย้ำเรื่องการใช้ให้รับผิดชอบ 	<ul style="list-style-type: none"> - แลกเปลี่ยนประสบการณ์ว่าเคยใช้/เห็นแชตบอตหรือ ChatGPT หรือไม่ - เขียนย่อหน้าอธิบายว่า “ChatGPT คืออะไร ใช้ทำอะไรได้บ้าง และควรระวังอะไร”
2. ทดลองใช้ ChatGPT ด้วย Prompt พื้นฐาน	ฝึกเริ่มใช้งานและตั้งคำสั่งพื้นฐานให้ตรงตามเป้าหมายการเรียนรู้	<ul style="list-style-type: none"> - สาธิตการเข้าใช้และเริ่มต้นสนทนาในระบบ - ยกตัวอย่าง prompt ที่ดีและไม่ดี เพื่อให้เห็นความแตกต่าง 	<ul style="list-style-type: none"> - เข้าระบบและลองส่ง prompt พื้นฐานเกี่ยวกับบทเรียนที่เรียนอยู่ - บันทึกคำตอบและเขียนสะท้อนว่าอะไรตรง/ไม่ตรงกับความต้องการ
3. ปรับปรุง Prompt ให้ดีขึ้น	ฝึกปรับ prompt จากเวอร์ชันเดิมให้ชัดเจนเป็นขั้นเป็นตอน	<ul style="list-style-type: none"> - แจกตัวอย่าง prompt ที่กำกวมและให้ช่วยกันปรับปรุง - ให้เกณฑ์ prompt ที่ดี เช่น มีบริบท ระบุงาน รูปแบบผลลัพธ์ 	<ul style="list-style-type: none"> - นำ prompt เดิมของตนมาปรับอย่างน้อย 2 เวอร์ชันและลองใช้กับ ChatGPT - ทำตารางสั้น ๆ เปรียบเทียบผลลัพธ์แต่ละเวอร์ชันและสรุปปัจจัยที่ทำให้คำตอบดีขึ้น
4. ใช้ ChatGPT แปลงข้อความ	ใช้ ChatGPT ช่วยย่อ/ขยาย/ปรับระดับภาษา โดยยึดจากงานเขียนของนักเรียนเอง	<ul style="list-style-type: none"> - ยกตัวอย่างงานแปลงข้อความที่เหมาะสมกับระดับชั้น เช่น ย่อ/ขยาย/ปรับระดับภาษา - ย้ำให้ใช้ผลงานเขียนของตัวเอง ไม่ให้ ChatGPT เขียนแทนทั้งหมด 	<ul style="list-style-type: none"> - เลือกงานเขียนของตน (เช่น รายงาน/สรุปบทเรียน) ให้ ChatGPT ย่อและปรับเป็นภาษาง่ายสำหรับรุ่นน้อง - เปรียบเทียบกับต้นฉบับและเขียนข้อสังเกตสิ่งที่ดีขึ้น/หายไป
5. สกัดข้อมูลสำคัญจากข้อความ	ใช้ ChatGPT ช่วยดึงประเด็นสำคัญจากบทความการเรียนรู้	<ul style="list-style-type: none"> - เตรียมบทความสั้นตามสาระวิชา เช่น สังคมศึกษา/ประวัติศาสตร์ - สาธิตการใช้คำสั่งให้ดึงคำสำคัญและประเด็นสำคัญ 	<ul style="list-style-type: none"> - คัดลอกบทความไปใช้กับ ChatGPT แล้วออกแบบ prompt เพื่อดึงคำสำคัญและประเด็นหลัก - ปรับผลลัพธ์ให้ตรงกับความเข้าใจของตน และจัดทำโน้ตย่อ 1 หน้า

กิจกรรม	รายละเอียดกิจกรรม	หน้าที่ของครู	หน้าที่ของนักเรียน
6. วิเคราะห์- จัดประเภท ข้อความ	ใช้ ChatGPT ช่วยแยก ข้อเท็จจริง/ข้อคิดเห็น เพื่อเสริมทักษะคิด วิพากษ์	- อธิบายตัวอย่างการจัดประเภท ข้อความ เช่น ข้อเท็จจริง vs ข้อคิดเห็น - ตั้งคำถามนำเรื่องการตรวจสอบความ ถูกต้องของการวิเคราะห์	- เลือกย่อหน้าจากบทเรียน/ข่าว แล้วให้ ChatGPT ช่วยแยกข้อเท็จจริง/ข้อคิดเห็น/ ข้อสรุป - ตรวจสอบและแก้ไขการจัดประเภท พร้อม อธิบายจุดที่ระบบแยกผิด
7. ให้ ChatGPT ช่วย สร้างข้อสอบ	ใช้ ChatGPT สร้าง ข้อสอบ/แบบฝึกหัด แล้ว ตรวจทานด้วยตนเอง	- กำหนดหัวข้อเนื้อหาและรูปแบบ ข้อสอบที่ต้องการ - อธิบายบทบาท ChatGPT เป็นผู้ช่วย สร้างข้อคำถาม ไม่ใช่ผู้กำหนดเกณฑ์ สุดท้าย	- ใช้ prompt ให้ ChatGPT สร้างข้อสอบ 5 ข้อ พร้อมเฉลยในหัวข้อที่กำหนด - ตรวจทานความถูกต้องและปรับแก้แล้ว แลกเปลี่ยนทำข้อสอบกับเพื่อน
8. ใช้ ChatGPT เป็น “ครูอธิบาย เพิ่ม”	ใช้ ChatGPT ช่วย อธิบายเรื่องที่ยาก ให้ เข้าใจง่ายขึ้น	- เลือกเนื้อหาที่นักเรียนมักสับสน และสาธิตการให้ ChatGPT อธิบาย ด้วยภาษาง่าย - เน้นว่าต้องใช้ควบคู่กับการถามครู/ หนังสือเรียน	- เลือกหัวข้อที่ตนไม่เข้าใจดี แล้วให้ ChatGPT อธิบายพร้อมตัวอย่างใกล้ตัว - เขียน reflection ว่าส่วนใดเข้าใจดีขึ้น และอะไรที่ยังต้องถามครู
9. ถกเถียง ประเด็น จริยธรรมการใช้	วิเคราะห์กรณีใช้ ChatGPT ไม่เหมาะสม ในบริบทการเรียน	- นำเสนอกกรณีตัวอย่างการใช้ ChatGPT เขียนงาน/ทำการบ้านแทน - ชวนอภิปรายและสรุปหลักการใช้ AI อย่างรับผิดชอบ	- ทำงานกลุ่มวิเคราะห์กรณีตัวอย่างตาม คำถามที่กำหนด เช่น สิ่งใดควร/ไม่ควรทำ - สร้างโปสเตอร์/อินโฟกราฟิกแนว ปฏิบัติการใช้ ChatGPT ในโรงเรียน
10. ประเมิน ตนเองด้าน ทักษะ ChatGPT	ทบทวนและประเมิน ระดับทักษะตามพหุ พิสัย Bloom	- จัดทำแบบประเมินตนเองเชื่อมกับ ระดับ Bloom ในการใช้ ChatGPT - ชี้แนะให้นักเรียนตั้งเป้าหมายการ พัฒนาตน	- ประเมินตนเองในด้านความรู้ความเข้าใจ การประยุกต์ และการวิจารณ์คำตอบจาก ChatGPT - เขียนแผนสั้น ๆ ว่าจะใช้ ChatGPT สนับสนุนการเรียนวิชาอื่นในภาคเรียนหน้า อย่างมีความรับผิดชอบ

เอกสารอ้างอิง REFERENCES



Bhumibhat Imsamran. (2023 ,31 August 2023) *ChatGPT คืออะไร? เรียนรู้วิธีใช้งาน พร้อมตัวอย่างการนำมาใช้ กับแต่ละสายงาน* สืบค้นเมื่อ 3 ธันวาคม 2568, จาก <https://blog.skooldio.com/what-is-chatgpt-and-how-to-use-it/>

OpenAI. (n.d.). *การใช้งาน Chat GPT*. สืบค้นเมื่อ 3 ธันวาคม 2568 จาก <https://chat.openai.com/>





วัตถุประสงค์การเรียนรู้ทักษะการใช้ Canva

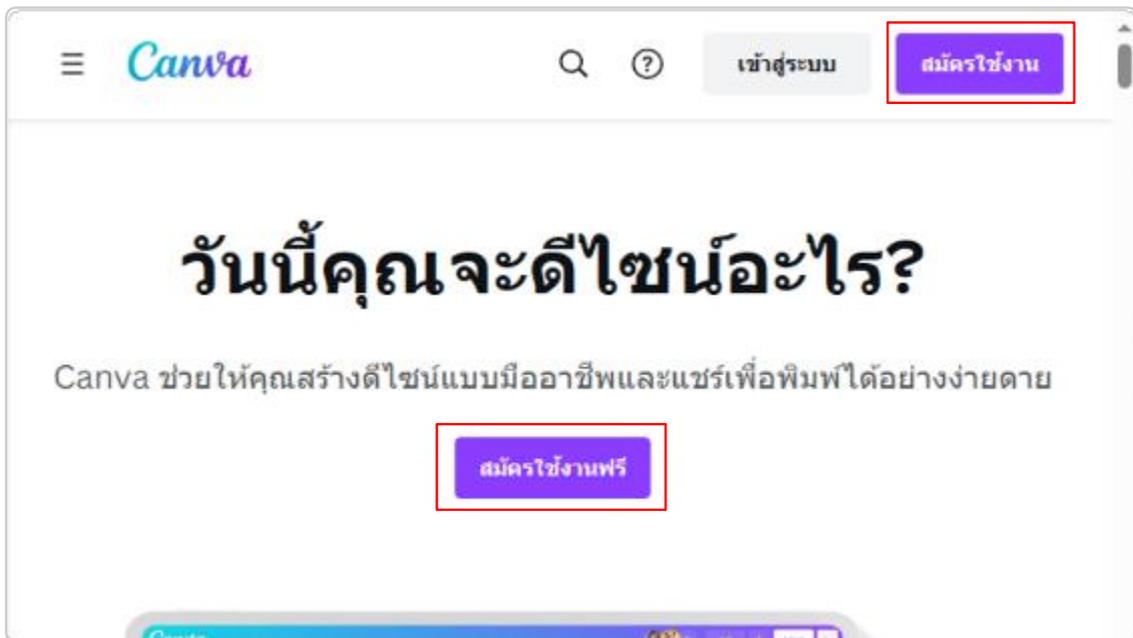
หลังจากศึกษาหน่วยการเรียนรู้นี้ ผู้ศึกษาจะเกิด ความรู้ความเข้าใจที่สะท้อนถึง ความสามารถในการใช้ Canva เกี่ยวกับการสมัครใช้งาน การใช้ AI การลบพื้นหลัง การใช้เทมเพลต สำเร็จรูป การแก้ไขภาพถ่าย การออกแบบวิดีโอ การปรับแต่งสี การปรับแต่งขนาด การออกแบบ วิดีโอมีประสิทธิภาพ และดาวน์โหลดงานในรูปแบบไฟล์

Let's Go!

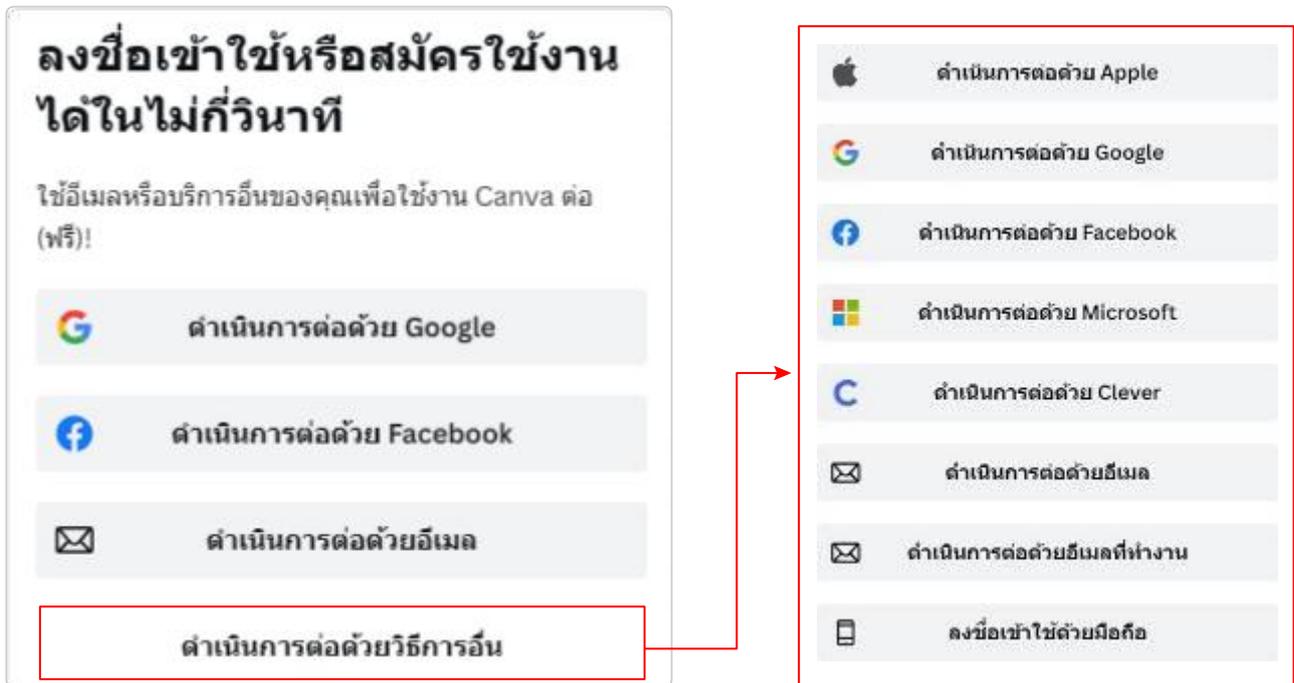


วิธีสมัครใช้งาน Canva

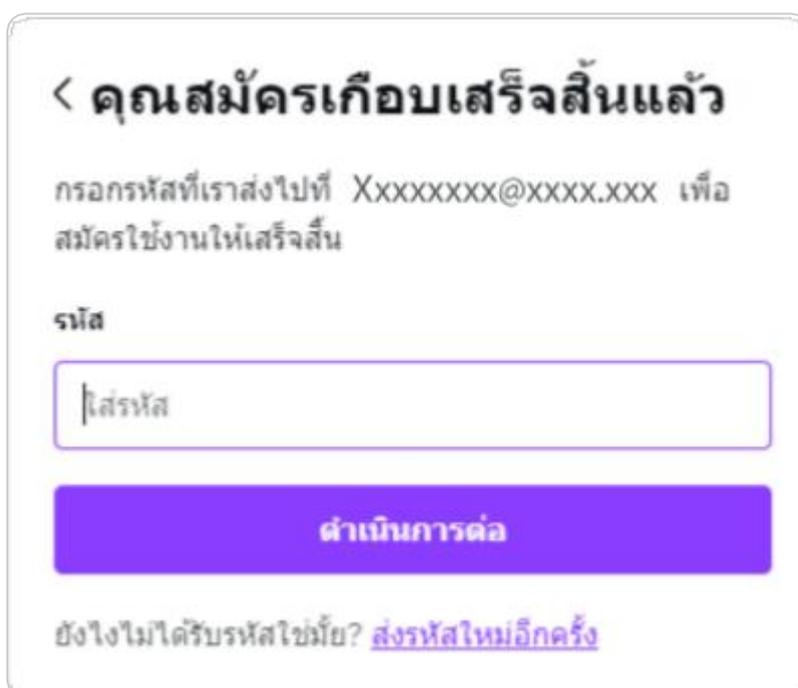
1. เปิดเว็บไซต์ <https://www.canva.com> จากนั้นคลิกปุ่ม “สมัครใช้งาน (Sign up)” ที่มุมขวาบน หรือ คลิกที่ปุ่ม “สมัครใช้งานฟรี (Sign up for free)” เพื่อลงทะเบียนใช้งาน Canva



2. เลือกรูปแบบลงทะเบียนใช้งาน Canva จากตัวอย่างด้านล่างซ้ายมีตัวเลือก 3 แบบดังนี้ ลงทะเบียน ด้วยบัญชีของ Google, Facebook หรืออีเมลของผู้ใช้งาน ถ้าผู้ใช้งานคลิกที่ปุ่ม Continue another way ตัวเลือกลงทะเบียนอื่น ๆ แสดงเพิ่มขึ้นมา ให้ผู้ใช้งานเลือกรูปแบบลงทะเบียนที่ต้องการ



3. กรณีที่เลือกลงทะเบียนใช้งาน Canva ด้วยอีเมล
ให้ผู้ใช้กรอกอีเมลและตั้งชื่อบัญชีผู้ใช้งานให้ ครบถ้วน เมื่อกดปุ่มสร้างบัญชีเรียบร้อยแล้ว
ให้ทำการเปิดอีเมลที่ใช้ลงทะเบียน จากนั้นตรวจสอบอีเมล จากทาง Canva
เพื่อนำรหัสซึ่งเป็นตัวเลขมาใส่ในขั้นตอนเข้าใช้งาน Canva

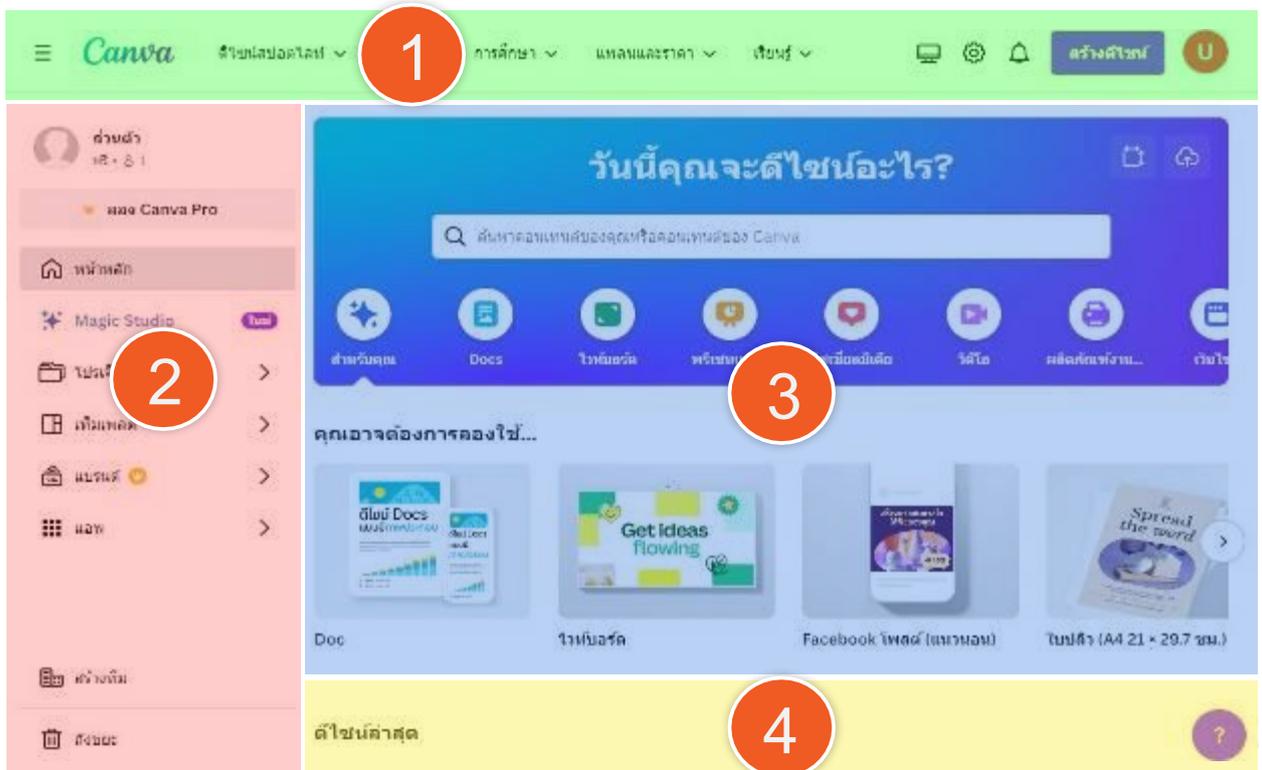


4. เมื่อล็อกอินเข้ามาใน Canva ครั้งแรกเรียบร้อย ระบบให้เลือกรูปแบบการใช้งานเพื่อแนะนำดีไซน์ และเทมเพลตต่าง ๆ ให้เหมาะกับผู้ใช้งาน ในภาพตัวอย่างด้านล่างเลือกเป็นแบบ “ส่วนตัว”

คุณต้องการใช้ Canva เพื่ออะไร

เราจะใช้เพื่อแนะนำดีไซน์และเทมเพลตให้คุณโดยเฉพาะ

 <p>ธุรกิจขนาดเล็ก คุณใช้เพื่อสร้างดีไซน์ของแบรนด์ตั้งแต่เริ่มต้น</p>	 <p>องค์กรไม่แสวงผลกำไรหรือ องค์กรการกุศล คุณใช้เพื่อสร้างดีไซน์เพื่อส่วนรวม</p>	 <p>นักเรียน คุณใช้เพื่อสร้างความประทับใจให้คุณครู และเพื่อนร่วมชั้นของคุณ</p>
 <p>บริษัทขนาดใหญ่ คุณใช้เพื่อขยายและรักษาแบรนด์ของคุณ ให้สอดคล้องกันเสมอไป</p>	 <p>ครู คุณใช้เพื่อมอบพลังให้กับนักเรียนของคุณ</p>	 <p>ส่วนตัว คุณใช้เพื่อสร้างบางสิ่งบางอย่างและทุกสิ่ง</p>



หน้าหลักของ Canva ประกอบด้วยพื้นที่ส่วนต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1

เมนูหลัก ประกอบด้วย ปุ่ม ☰ ใช้แสดง/ซ่อนเมนูหลัก, ไอคอน Canva เมื่อคลิกไอคอนนี้ จากหน้าอื่น ๆ เป็นการกลับมายังหน้าหลักและมีเมนูที่น่าสนใจ เช่น หัวข้อเรียนรู้ที่รวมวิธีใช้งาน Canva, ปุ่มดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน, แจ้งเตือน, การตั้งค่า เป็นต้น

2

เมนูย่อย ประกอบด้วยเมนูที่น่าสนใจ เช่น โปรเจกต์สามารถใช้สร้างโฟลเดอร์สำหรับเก็บไฟล์งานดีไซน์ให้เป็นหมวดหมู่, เทมเพลตเป็นที่รวมงานดีไซน์สำเร็จรูปที่นำมาใช้งานได้ อย่างรวดเร็ว, สร้างทีมเป็นรูปแบบการกำหนดสิทธิ์เพื่อแชร์งานดีไซน์, ถังขยะเป็นที่เก็บ ไฟล์ดีไซน์ซึ่งถูกลบ และใช้กู้คืนไฟล์งานดีไซน์ให้กลับใช้งานได้อีกครั้ง เป็นต้น

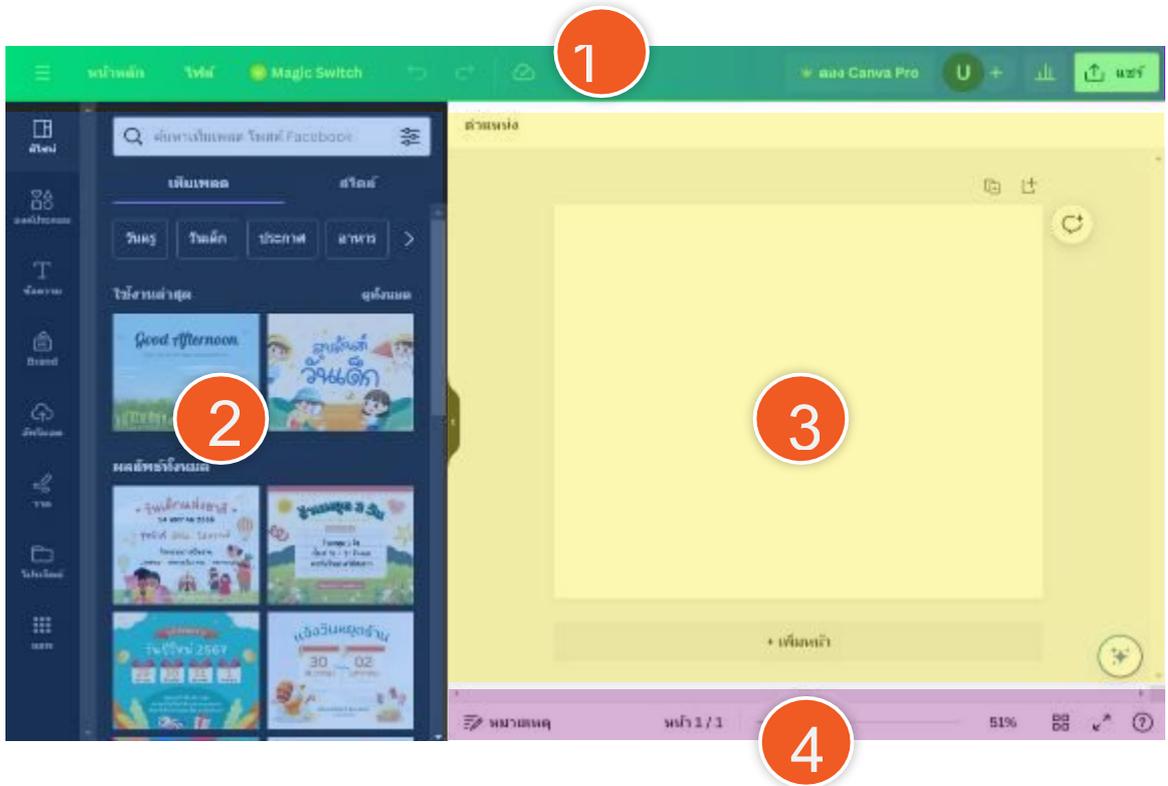
3

Template/ค้นหา ประกอบด้วย Template หมวดหมู่ต่าง ๆ , ส่วนค้นหาข้อมูล, ปุ่มกำหนดขนาดพื้นที่ดีไซน์งาน, ปุ่มอัปโหลดที่ให้นำเข้าภาพและวิดีโอ เป็นต้น

4

ดีไซน์ล่าสุด เป็นส่วนแสดงภาพตัวอย่างงานดีไซน์ที่ได้ออกแบบไว้ใน Canva

วิธีตั้งค่าภาษาและ Theme



หน้าดีไซน์ของ Canva ประกอบด้วยพื้นที่ส่วนต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1

เมนูหลัก ประกอบด้วยเมนูที่น่าสนใจ เช่น ปุ่มเปิด/ปิดเมนู, ปุ่มกลับหน้าหลัก, ไฟล์, Undo, Redo, ปุ่มแชร์งานดีไซน์กับผู้อื่น, ปุ่มนำเสนอผลงาน และดาวโหลด เป็นต้น

2

ชุดเครื่องมืองานดีไซน์ ประกอบด้วยชุดเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้สร้างงานดีไซน์ เช่น เครื่องมือสร้างข้อความ, องค์กรประกอบต่าง ๆ ที่นำมาใช้ประกอบในงานดีไซน์, เครื่องมืออัปโหลดสำหรับนำเข้าภาพ วิดีโอ เสียง, เครื่องมือสำหรับใช้วาดลายเส้น เป็นต้น

3

พื้นที่ดีไซน์งานออกแบบ เป็นพื้นที่สำหรับสร้างและแก้ไขงานออกแบบ สามารถเพิ่มหน้างานออกแบบ, ลบหน้างานออกแบบ, คัดลอกหน้างานออกแบบ รวมถึงแสดงชุดเครื่องมือย่อยที่ใช้สร้าง และแก้ไขงานออกแบบ เป็นต้น

4

มุมมองงานดีไซน์ ประกอบด้วยเครื่องมือที่ใช้ขยาย/ย่อ มุมมองภาพในพื้นที่ดีไซน์งาน ออกแบบ,

เครื่องมือนำเสนอผลงานดีไซน์, เครื่องมือเพิ่มหมายเหตุ เป็นต้น

1. คลิกที่ไอคอน  (Settings หรือ การตั้งค่า) เพื่อไปหน้าตั้งค่าต่าง ๆ ของ Canva



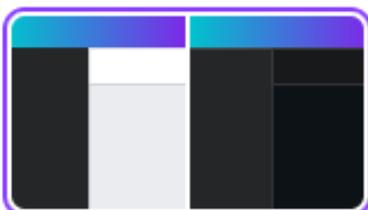
2. ผู้ใช้งาน Canva สามารถเปลี่ยนภาษาที่แสดงผลในส่วนเมนูและคำสั่งต่าง ๆ ได้ โดยไปที่หัวข้อ Language หรือภาษา จากนั้นเลือกรายการภาษาที่ต้องการใช้งาน จากนั้นระบบบันทึกการตั้งค่า ภาษาใหม่ que เลือกโดยอัตโนมัติ



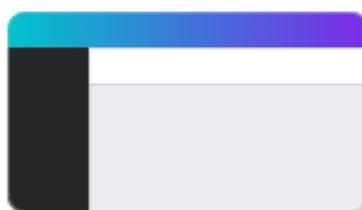
3. การตั้งค่าธีม (Theme) ของ Canva มีตัวเลือก 3 รูปแบบให้ใช้งานดังนี้
 - Sync with system (ซิงก์กับระบบ) ตัวเลือกนี้มีความสัมพันธ์กับการตั้งค่าของระบบปฏิบัติการ เช่น ระบบปฏิบัติการ Windows มีการตั้งค่า Personalize > Color > Choose default app mode แล้วกำหนดค่าเป็น Dark เมื่อเปิดใช้งาน Canva ธีม (Theme) ที่แสดงผลเป็นแบบโทนสีเข้ม
 - Light (สว่าง) ตัวเลือกนี้มีผลให้หน้าจอการใช้งาน Canva โดยรวมเป็นโทนสีขาว
 - Dark (มืด) ตัวเลือกนี้มีผลให้หน้าจอการใช้งาน Canva โดยรวมเป็นโทนสีเข้ม

Theme

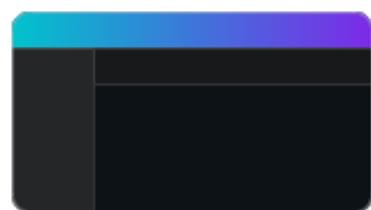
Choose how you'd like Canva to appear. Select a theme, or sync themes with your system preferences.



Sync with system

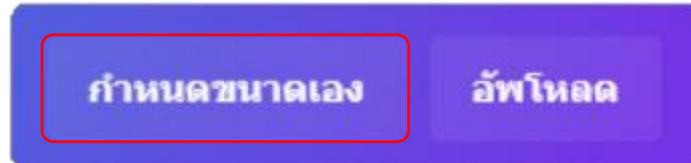


Light



Dark

1. ไปที่หน้าหลักบริเวณมุมขวาบน จากนั้นคลิกที่ปุ่ม “กำหนดขนาดเอง” หรือปุ่ม



2. กำหนดค่าตัวเลขความกว้าง ความยาวของพื้นที่ดีไซน์งานออกแบบด้วยตัวเลข และเลือกหน่วยวัด ที่ต้องการใช้งานเช่น px นิ้ว มิลลิเมตร (มม.) และ เซนติเมตร (ซม.) รวมถึงสามารถกำหนดรูปแบบ อัตราส่วนของภาพได้ดังต่อไปนี้



ไอคอนล็อกอัตราส่วนของภาพ : เมื่อกำหนดตัวเลขความกว้างหรือความยาว ค่าใดค่าหนึ่ง มีผลให้อีกค่าเท่ากัน หรือค่าตัวเลขเปลี่ยนไปแบบสัมพันธ์กันโดยอัตโนมัติ

ความกว้าง	ความยาว		
1200	1200	px	



ไอคอนปลดล็อกอัตราส่วนของภาพ : เมื่อคลิกปลดล็อกแล้ว ทำให้สามารถกำหนดค่าตัวเลข ความกว้างและความยาวได้อย่างอิสระ

ความกว้าง	ความยาว		
1920	1080	px	

3. หลังจากตั้งค่าต่าง ๆ เสร็จเรียบร้อยแล้วให้กดปุ่ม “สร้างดีไซน์ใหม่”

สร้างดีไซน์ใหม่

พื้นที่ดีไซน์งานขนาดเล็กที่สุดที่สามารถกำหนดค่าได้คือ 40 x 40 px (พิกเซล) และพื้นที่ดีไซน์งาน ขนาดใหญ่ที่สุดที่กำหนดค่าได้คือ 8000 x 3125 พิกเซล

1. วิธีลบไฟล์งานออกแบบให้ไปที่หัวข้อ “ดีไซน์ล่าสุด”

จากนั้นเลือกงานออกแบบที่ต้องการลบออกไป โดยนำ Mouse pointer

วางบนงานออกแบบ แล้วคลิกที่ไอคอน 

จากนั้นเลือกคำสั่ง “ย้ายไปที่ ถังขยะ”



2. ถ้าต้องการกู้คืนไฟล์งานออกแบบ ให้ไปที่หน้าหลักบริเวณมุมซ้ายล่าง คลิกที่ ถังขยะ

จากนั้น เลือกไฟล์งานออกแบบ รูป หรือวิดีโอ โดยนำ Mouse pointer

วางบนไฟล์ที่ต้องการลบ แล้วคลิกที่ ไอคอน  เลือกคำสั่ง “กู้คืน”

เพื่อย้ายไฟล์งานออกแบบออกจากถังขยะ กรณีต้องการลบไฟล์ที่
ใช้งานออกอย่างถาวรให้เลือกคำสั่ง “ลบอย่างถาวร”



วิธีสร้างโฟลเดอร์จัดเก็บไฟล์

1. คลิกเมนู “โปรเจกต์” จากหน้าหลักเพื่อไปยังหน้าสำหรับสร้างโฟลเดอร์ (Folder) เพื่อใช้จัดเก็บไฟล์ เมื่อเข้าสู่หน้าโปรเจกต์ให้คลิกที่ปุ่ม “+ เพิ่มใหม่” เมื่อตัวเลือกของหัวข้อเพิ่มใหม่แสดงขึ้นมาให้คลิก ที่เมนู “โฟลเดอร์”



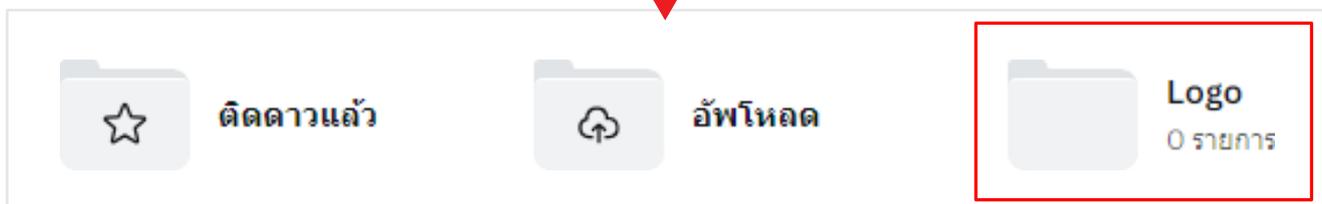
2. กำหนดชื่อโฟลเดอร์ที่ต้องการ จากนั้นคลิกที่ปุ่ม “ดำเนินการต่อ”
เพื่อยืนยันการสร้างโฟลเดอร์จัดเก็บไฟล์
โฟลเดอร์ใหม่ที่สร้างขึ้นแสดงขึ้นมาตามภาพตัวอย่างด้านล่าง

สร้างโฟลเดอร์

ชื่อโฟลเดอร์

แชร์กับทีมของคุณ (ไม่บังคับ)

ดำเนินการต่อ

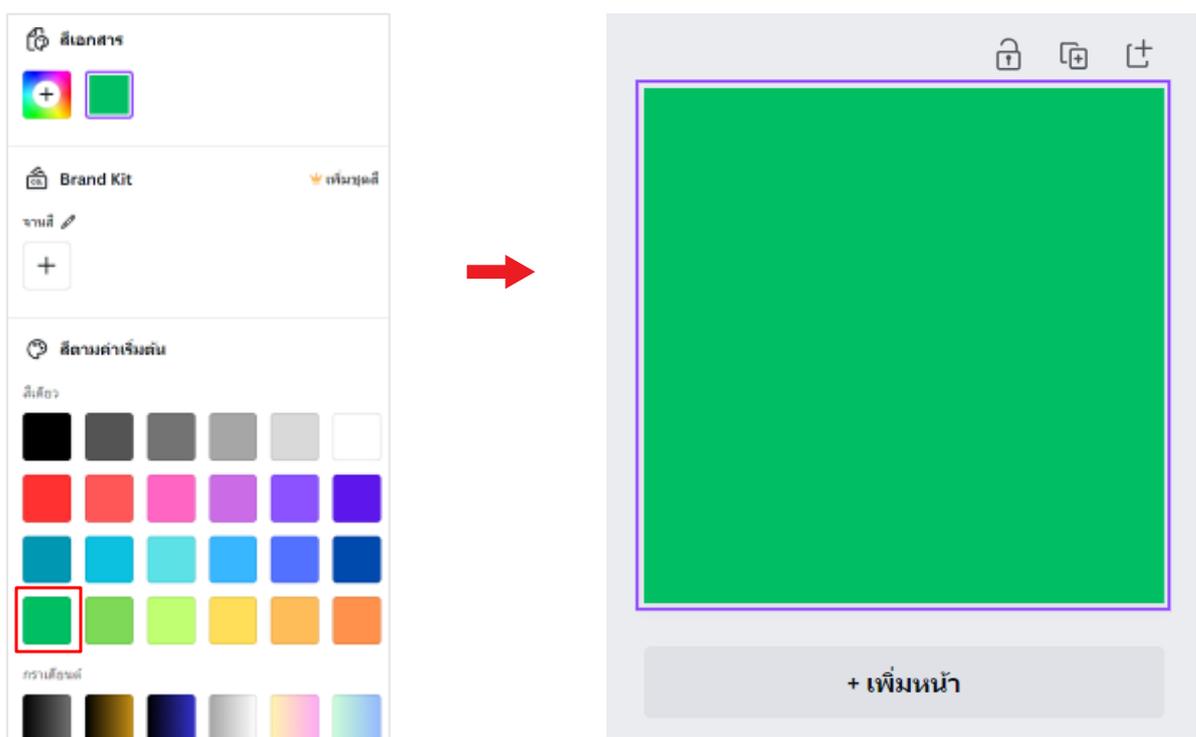


วิธีกำหนดสีพื้นหลัง (Background color)

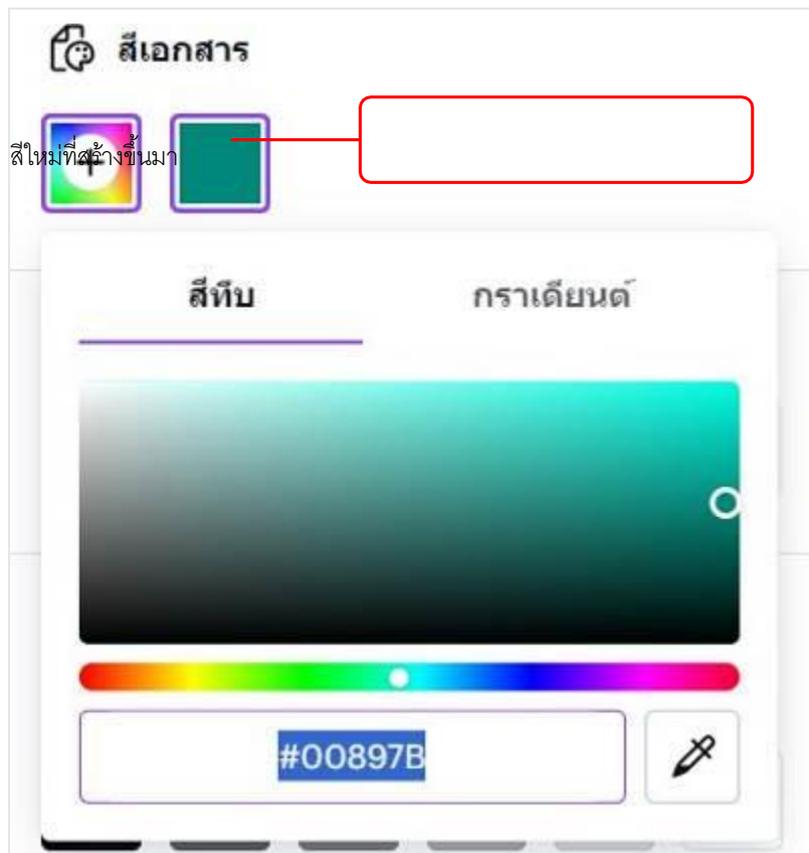
1. กำหนดขนาดพื้นที่สำหรับดีไซน์งาน จากนั้นคลิกที่พื้นที่ดีไซน์ให้มีเส้นกรอบสีม่วงแสดงขึ้นมา
ต่อมา คลิกที่ไอคอน  “สีแบ็คกราวน์” ที่อยู่ด้านบนพื้นที่ดีไซน์งาน



2. ผู้ใช้งานสามารถเลือกใช้สีพื้นที่กำหนดมาให้แล้ว ได้จากพื้นที่ทางด้านซ้ายมือ ตามภาพตัวอย่าง

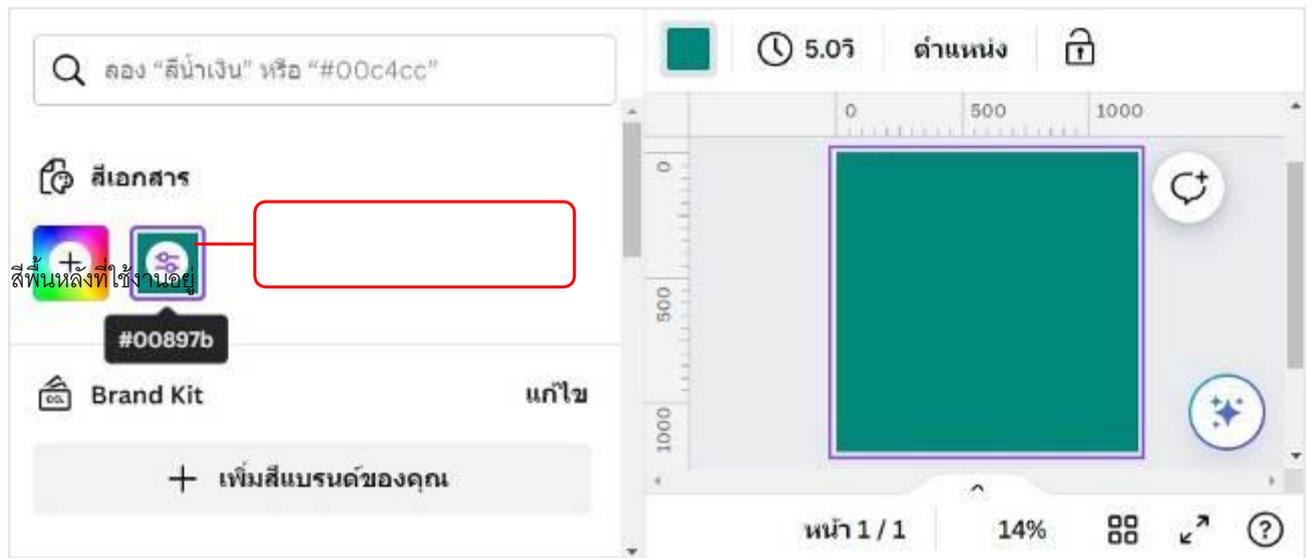


3. ถ้าต้องการกำหนดสีพื้นหลังใหม่ เพื่อนำมาใช้งานให้คลิกที่  เพิ่มสีใหม่
จากนั้นไปที่แท็บสีทึบ แล้วเลือกสีใหม่ที่ต้องการใช้งาน ส่วนไอคอน  เลือกสีจากดีไซน์
เป็นเครื่องมือที่ใช้คัดลอกค่าสี จากตำแหน่งที่คลิกลงไปเพื่อนำค่าสีมาใช้งาน

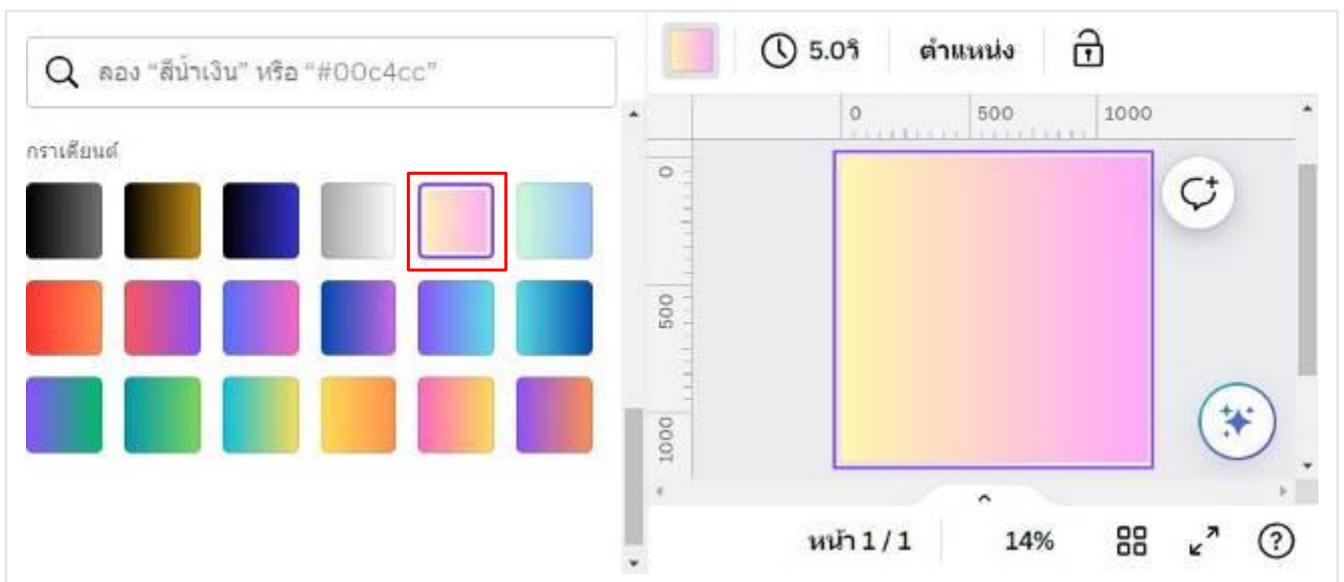


4. หลังจากที่เราสร้างสีพื้นหลังขึ้นมาใช้งานแล้ว จะมีตัวอย่างสีแสดงขึ้นมาหลังไอคอน
“เพิ่มสีใหม่” และ เมื่อนำ mouse pointer วางบนตัวอย่างสีสัญลักษณ์  แสดงขึ้นมา
เมื่อคลิกที่ตัวอย่างสีสามารถ แก้ไขสีพื้นหลังที่ใช้งานอยู่ให้เป็นสีใหม่ได้

วิธีใส่สีแบบ Gradient ให้กับพื้นหลัง



1. กำหนดขนาดพื้นที่สำหรับดีไซน์งาน จากนั้นคลิกที่พื้นที่ดีไซน์ให้มีเส้นกรอบสีม่วงแสดงขึ้นมา
ต่อมา คลิกที่ไอคอน  "สีแบ็คกราวน์" ที่อยู่ด้านบนพื้นที่ดีไซน์งาน
2. ผู้ใช้งานสามารถเลือกใช้สีแบบ Gradient ที่กำหนดมาให้แล้วเพื่อใช้เป็นสีพื้นหลัง ตามภาพตัวอย่าง

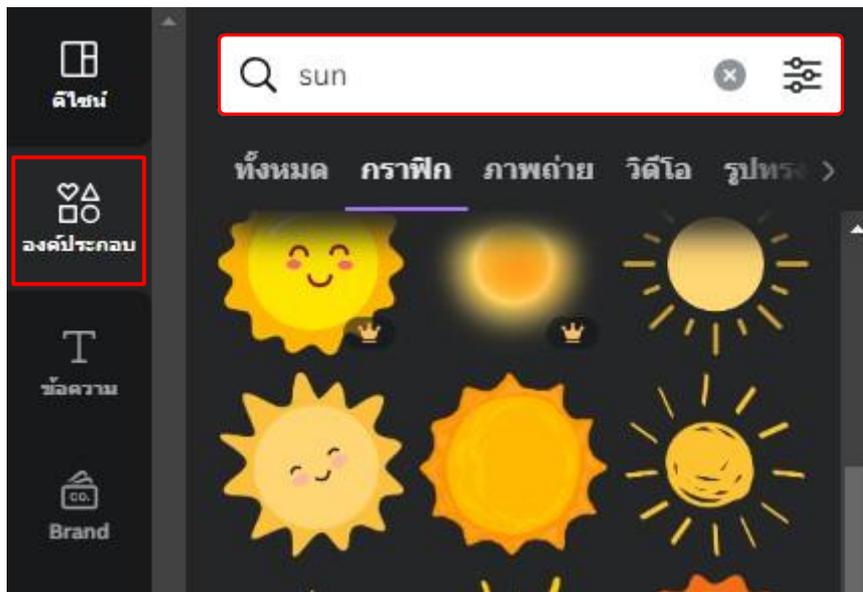


3. เมื่อต้องการแก้ไขสี Gradient และทิศทางของการไล่ระดับสี ให้คลิกที่ตัวอย่างสี Gradient ที่ใช้งานอยู่ จากนั้นผู้ใช้งานสามารถแก้ไขสี Gradient และรูปแบบการไล่ระดับสีได้ตามต้องการ

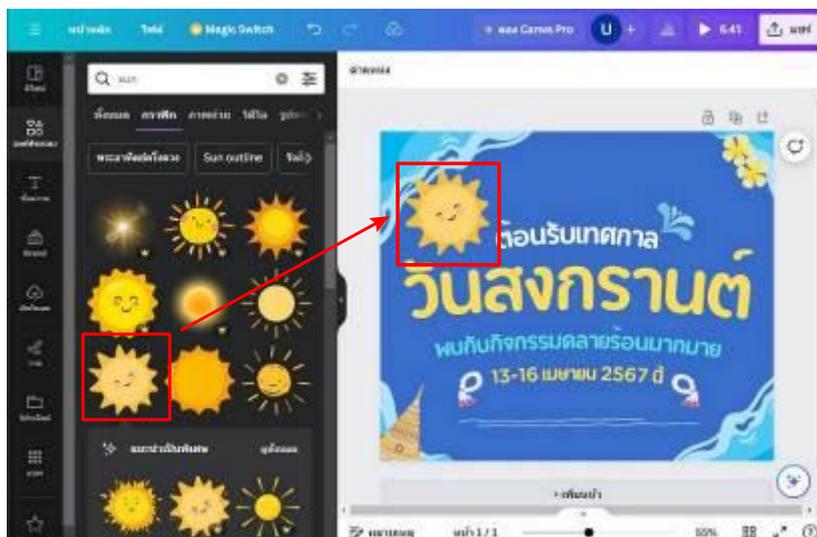


วิธีเพิ่ม Element ในพื้นที่ดีไซน์

1. คลิกที่องค์ประกอบ (Element) พื้นที่ทางด้านขวาแสดงตัวอย่างองค์ประกอบขึ้นมา จากนั้นพิมพ์ Keyword (คีย์เวิร์ด) สำหรับค้นหารูปภาพองค์ประกอบที่ต้องการ ในตัวอย่างใช้คำว่า SUN ค้นหา องค์ประกอบรูปพระอาทิตย์ เพื่อนำมาใช้ประกอบในงานดีไซน์



2. คลิกภาพกราฟิกที่ต้องการใช้งาน จากนั้นภาพกราฟิกจะแสดงขึ้นในพื้นที่ดีไซน์งาน หรือคลิกที่ ภาพกราฟิกแล้วลากมาวางในพื้นที่ดีไซน์งาน เมื่อได้ภาพกราฟิกที่ต้องการแล้ว ทำการจัดตำแหน่ง องค์ประกอบในดีไซน์งานได้ตามต้องการ



เมื่อคลิกข้อความที่สร้างขึ้น ผู้ใช้งานสามารถกำหนดรูปแบบข้อความด้วยเครื่องมือแก้ไขดังต่อไปนี้

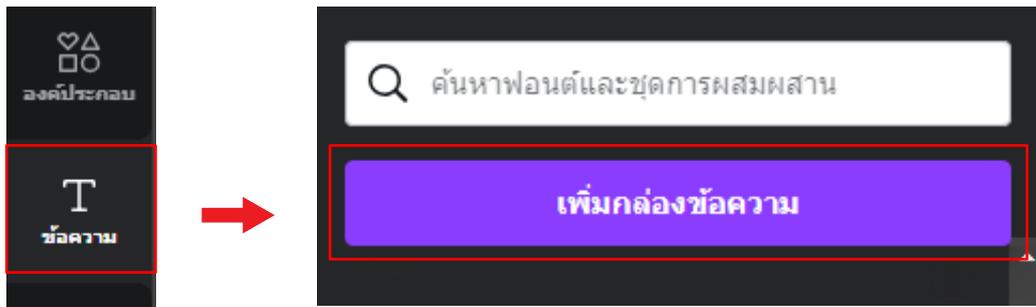


1. **ฟอนต์ (Font)** : ใช้เปลี่ยนฟอนต์ และถ้าต้องการเลือก Fontweight ให้คลิกลูกศร > ที่อยู่บนหน้าชื่อ Font
2. **ขนาดฟอนต์ (Font size)** : กำหนดขนาดฟอนต์ โดยใส่ค่าตัวเลข หรือคลิกที่ปุ่ม + หรือ - เพื่อปรับขนาด
3. **สีข้อความ (Text color)** : ใช้กำหนดสีข้อความ ผู้ใช้งานสามารถเลือกสีใหม่ได้จากพาเนลสี
4. **ตัวหนา (Bold)** : ใช้เน้นข้อความ ทำให้ตัวอักษรหรือข้อความหนา
5. **ตัวเอียง (Italics)** : ใช้เน้นข้อความ ทำให้ตัวอักษรหรือข้อความเอียง
6. **ขีดเส้นใต้ (Underline)** : ใช้เน้นข้อความ ทำให้มีเส้นใต้ตัวอักษรหรือข้อความ
7. **ขีดฆ่า (Strikethrough)** : ทำให้มีเส้นทับตัวอักษรหรือข้อความ
8. **ตัวพิมพ์ใหญ่ (Uppercase)** : ทำให้ตัวอักษรหรือข้อความที่เลือกเป็นตัวพิมพ์ใหญ่ทั้งหมด

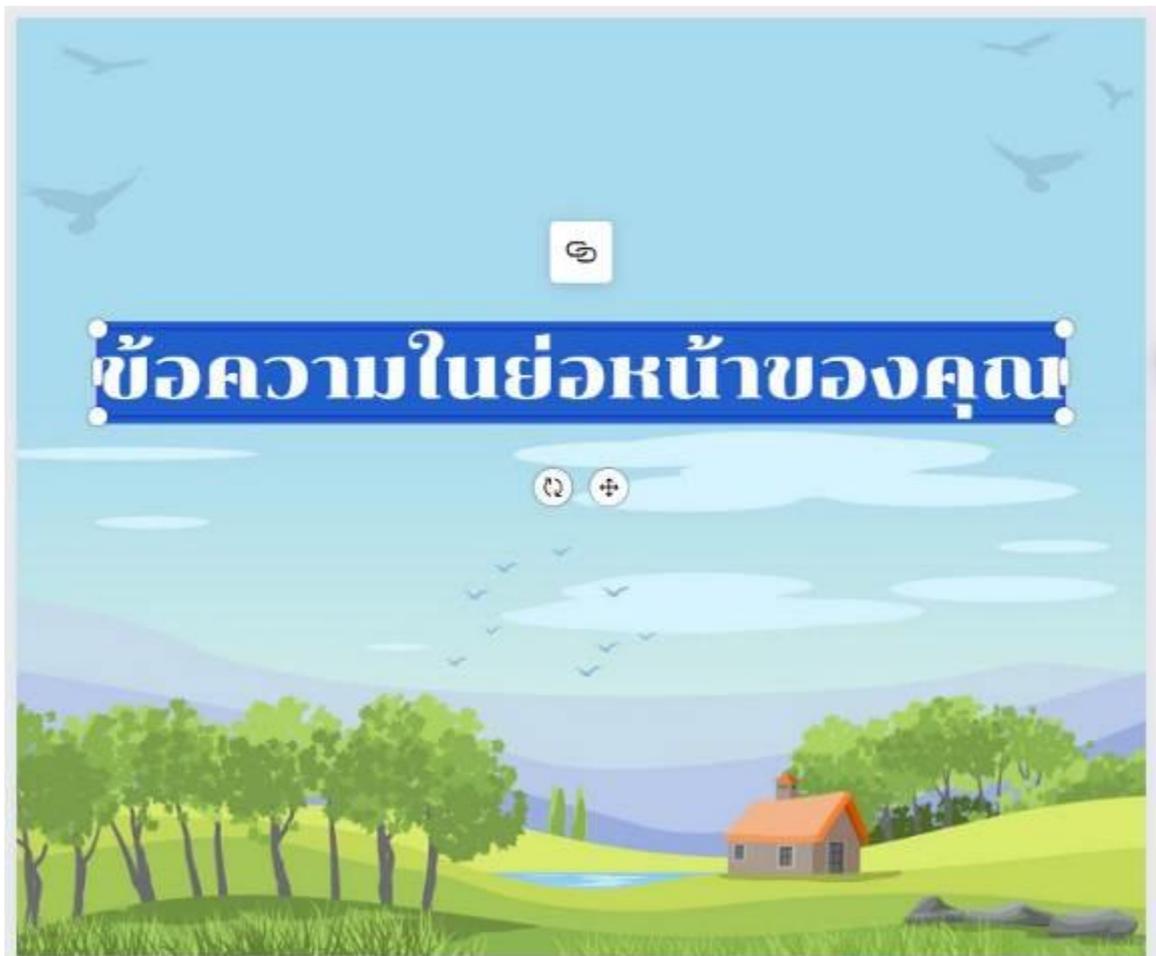


9. การจัดแนว (Alignment) : จัดแนวข้อความชิดซ้ายหรือชิดขวา จัดกึ่งกลาง และจัดข้อความแบบเต็มแนว
10. รายการ (List) : กำหนดลิสต์แบบหัวข้อ หรือลิสต์แบบตัวเลขให้กับข้อความ
11. ระยะห่าง (Spacing) : กำหนดระยะห่างระหว่างบรรทัด และสามารถกำหนดระยะห่างระหว่างตัวอักษร
12. เอฟเฟกต์ (Effect) : กำหนดสไตล์ให้กับข้อความ, ระบุสีพื้นหลังข้อความ, กำหนดรูปทรงข้อความ เป็นต้น
13. เคลื่อนไหว (Animate) : กำหนดแอนิเมชันรูปแบบต่าง ๆ ให้กับข้อความ
14. ตำแหน่ง (Position) : จัดแนวองค์ประกอบ, กำหนดค่า X Y, จัดลำดับองค์ประกอบ เป็นต้น
15. โปร่งใส (Transparency) : กำหนดความโปร่งใสด้วยค่าตัวเลขจาก 0 ถึง 100
16. รูปแบบการคัดลอก (Copy style) :
คัดลอกสไตล์ข้อความจากข้อความต้นฉบับไปใช้กับข้อความอื่น
17. ล็อค (Lock) : ล็อคข้อความมีผลให้ไม่สามารถแก้ไขข้อความ และเปลี่ยนตำแหน่งข้อความ เป็นต้น

1. กำหนดพื้นที่ดีไซน์งาน และเมื่อเข้ามาที่หน้าออกแบบงาน ไปที่เมนูด้านซ้ายของหน้าจอ จากนั้นคลิก ที่เมนู “ข้อความ” แล้วกดปุ่ม “เพิ่มกล่องข้อความ” หรือกดคีย์ลัด T เพื่อเพิ่มกล่องข้อความ

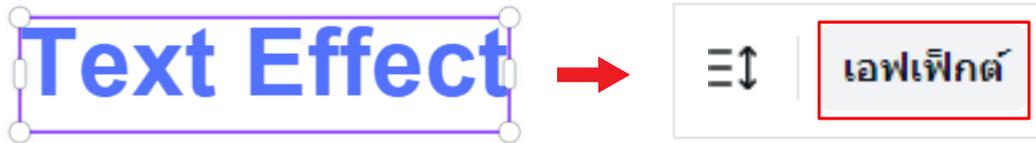


2. เมื่อกล่องข้อความแสดงขึ้นมา ผู้ใช้งานสามารถแก้ไขข้อความ ตั้งค่าใช้งานคุณสมบัติลิงก์ ปรับขนาด กล่องข้อความ เปลี่ยนขนาดตัวอักษร ตำแหน่งและองศาของข้อความ เปลี่ยนรูปแบบของฟอนต์ สีตัว อักษร เอฟเฟกต์ รูปแบบฟอนต์ เป็นต้น



วิธีใส่เส้นขอบให้รูปร่าง

1. สร้างข้อความในพื้นที่ดีไซน์งาน จากนั้นคลิกปุ่ม “เอฟเฟกต์” เพื่อเลือกรูปแบบสไตล์

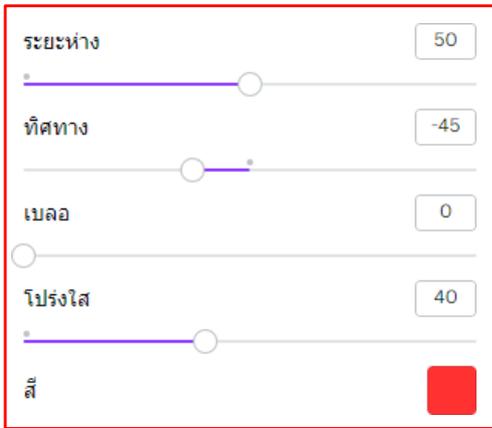


2. เมื่อรูปแบบสไตล์แสดงขึ้นมาด้านซ้ายของพื้นที่ดีไซน์งาน

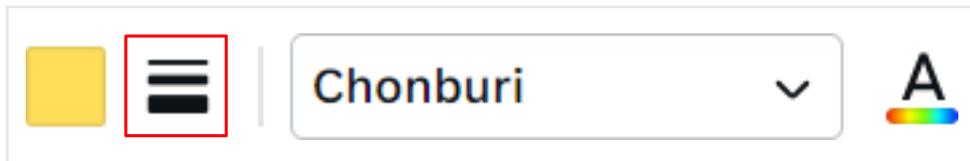
คลิกเลือกรูปแบบสไตล์ที่ต้องการใช้งาน จากนั้นรูปแบบสไตล์มีผลกับข้อความที่เลือก



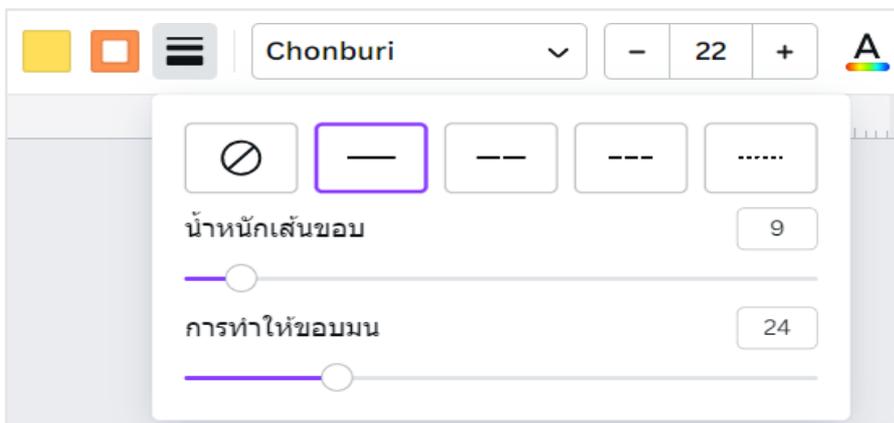
3. ผู้ใช้งานสามารถปรับค่าต่าง ๆ ของสไตล์ข้อความที่เลือกใช้งานได้จากพื้นที่ทางด้านซ้ายมือ



1. สร้างรูปร่างที่ต้องการใช้งานจากองค์ประกอบ จากนั้นคลิกเลือกรูปร่างในพื้นที่ทำงาน แล้วคลิกที่ ไอคอน  สไตล์เส้นขอบ เพื่อตั้งค่าต่าง ๆ เกี่ยวกับเส้นขอบ



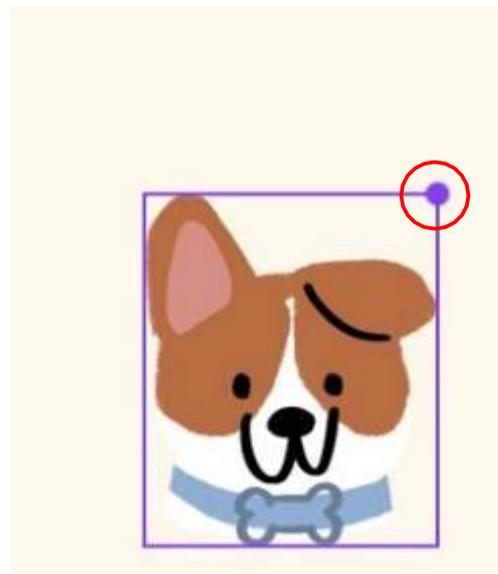
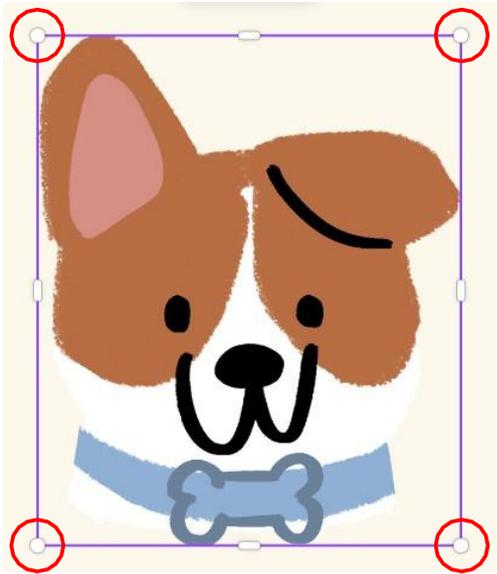
2. เลือกลักษณะเส้นขอบที่ต้องการใช้งาน เช่น เส้นทึบหรือเส้นประ และยังสามารถกำหนดน้ำหนักของ เส้นขอบ สีของเส้นขอบ รวมถึงทำให้ขอบของรูปร่างที่เลือกมาใช้งานมีขอบมนได้อีกด้วย



วิธีปรับขนาดองค์ประกอบ

1. คลิกเลือกองค์ประกอบภาพกราฟิก หรือวิดีโอที่ต้องการปรับขนาด

เมื่อเส้นกรอบสำหรับแก้ไขแสดง ขึ้นมา ให้คลิกเมาส์ค้างไว้ที่จุดวงกลมสีขาว (Resize handle) ที่มีมุมด้านใดด้านหนึ่ง จากนั้นปรับขนาด ตามต้องการ ภาพตัวอย่างด้านล่าง เป็นการปรับขนาดภาพกราฟิกให้มีขนาดเล็กลง



2. ปรับขนาดองค์ประกอบแบบระบุค่าตัวเลข ทำได้โดยคลิกที่องค์ประกอบแล้วคลิกที่ปุ่ม

“ตำแหน่ง” จากนั้นทางด้านซ้ายหัวข้อขึ้นสูงแสดงขึ้นมา

ให้ระบุค่าตัวเลขความกว้างและความยาว และถ้าคลิก

ที่ไอคอนรูปแม่กุญแจเพื่อล๊อคอัตราส่วนภาพ

เมื่อกำหนดค่าความกว้างหรือความยาวค่าใดค่าหนึ่ง อีกค่าหนึ่งเปลี่ยนโดยอัตโนมัติ

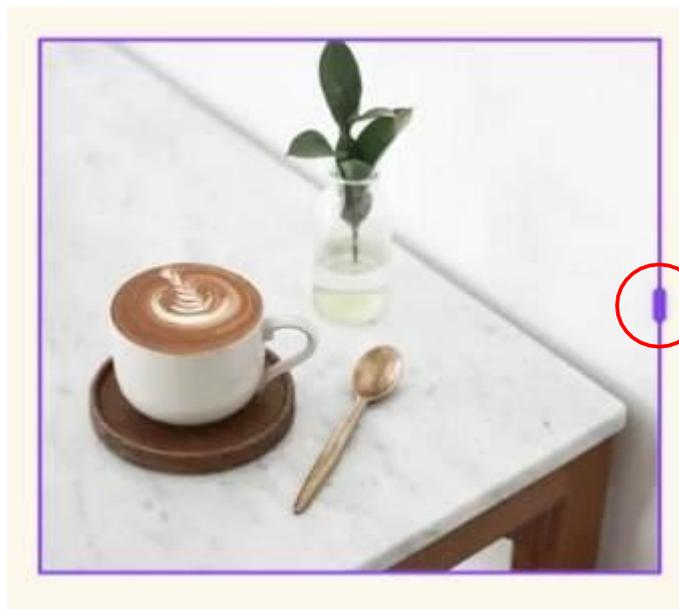
ทำให้องค์ประกอบมีขนาดที่ได้สัดส่วน



1. คลิกเลือกองค์ประกอบรูปภาพ หรือวิดีโอที่ต้องการปรับขนาด

เมื่อเส้นกรอบสำหรับแก้ไขแสดงขึ้นมา ให้คลิกเมาส์ค้างไว้ที่ตำแหน่ง Crop handle

ด้านใดด้านหนึ่ง จากนั้นเลื่อนเมาส์เพื่อปรับขนาดพื้นที่

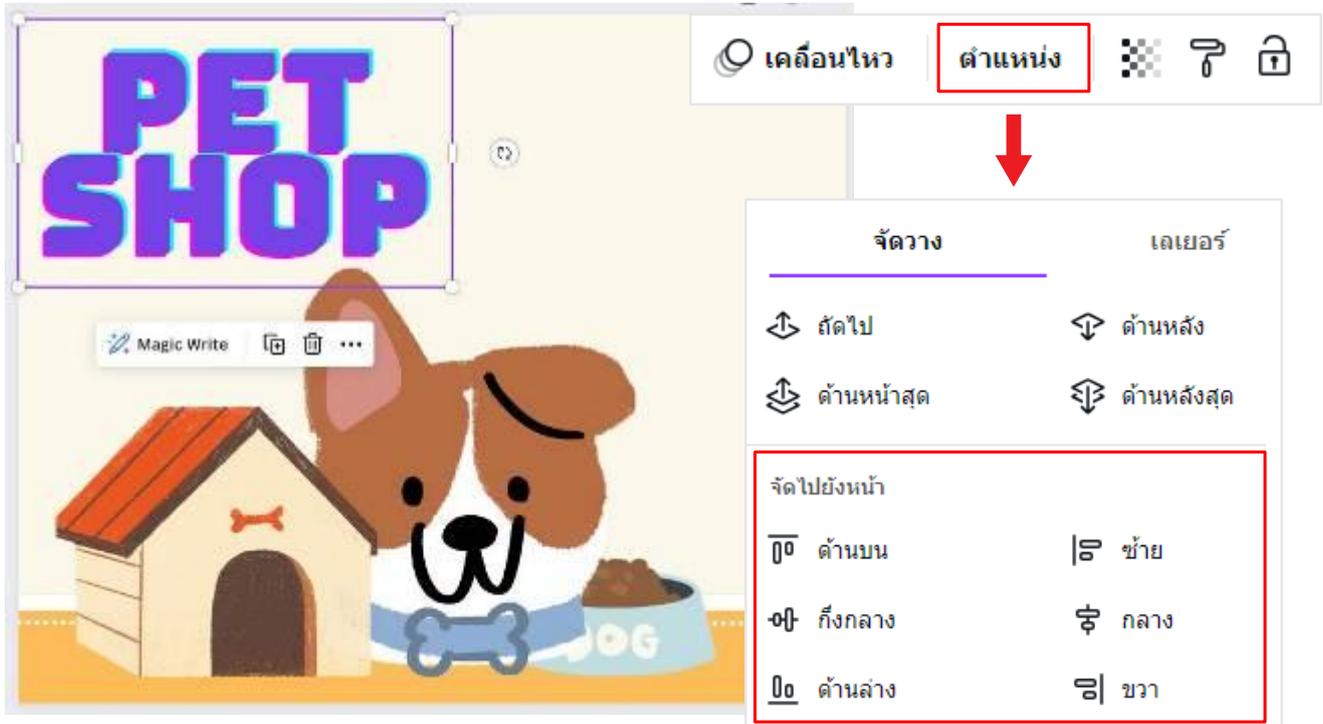


สำหรับแสดงผลองค์ประกอบในพื้นที่ดีไซน์งานตามต้องการ จากภาพตัวอย่างด้านล่างเป็นการ Crop บางส่วนของภาพทางด้านขวาออกไป

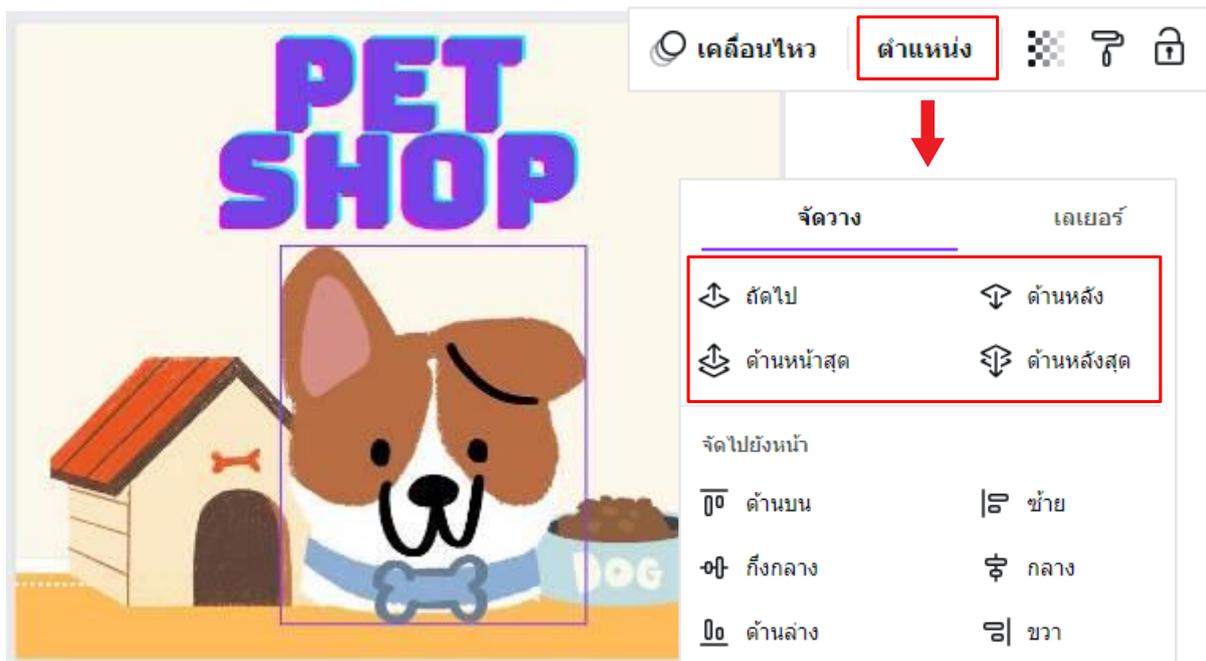
2. กรณีที่ต้องการปรับขนาดพื้นที่ด้านตรงข้ามให้แคบลง หรือขยายออกพร้อมกันทั้งสองด้าน

ให้กดปุ่ม Alt ค้างไว้ขณะเลื่อนเมาส์เพื่อปรับขนาดพื้นที่ขององค์ประกอบ

Align เป็นคำสั่งสำหรับใช้จัดเรียงองค์ประกอบไปตามแนวที่ต้องการในพื้นที่ดีไซน์งาน ใช้งานคำสั่งนี้ โดยคลิกปุ่ม “ตำแหน่ง” หรือคลิกเมาส์ขวาในพื้นที่ดีไซน์งาน จากนั้นตัวเลือกจัดแนวแสดงขึ้นมา

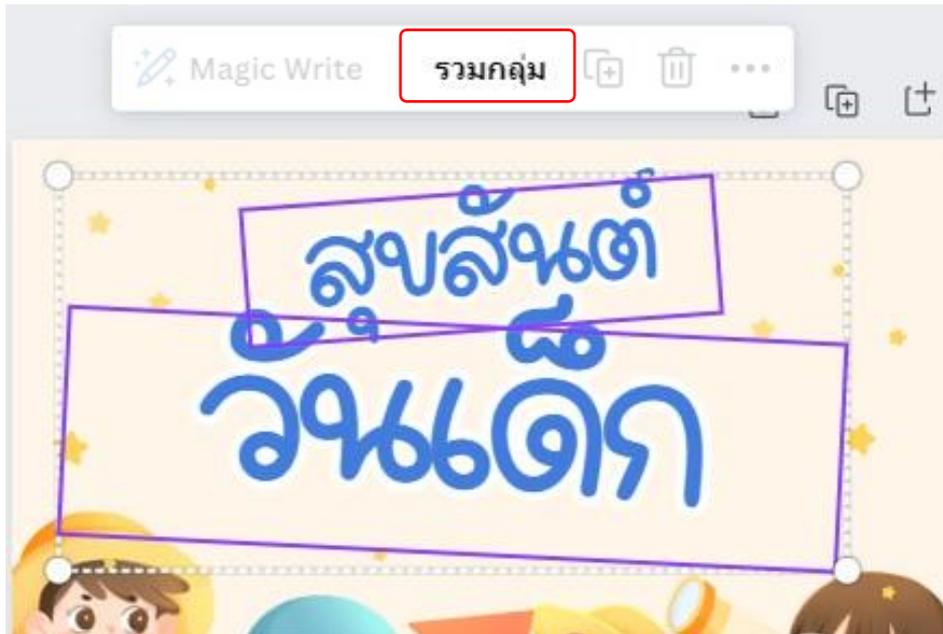


Arrange เป็นคำสั่งสำหรับจัดลำดับการซ้อนทับขององค์ประกอบในพื้นที่ดีไซน์งาน ใช้งานคำสั่งนี้ โดยคลิกปุ่ม “ตำแหน่ง” หรือคลิกเมาส์ขวาในพื้นที่ดีไซน์งาน จากนั้นตัวเลือกจัดแนวแสดงขึ้นมา

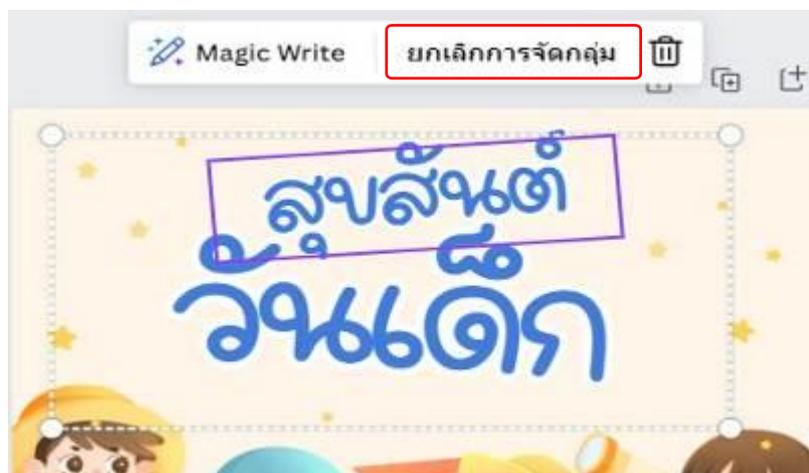


วิธี Group และ Ungroup องค์กรประกอบ

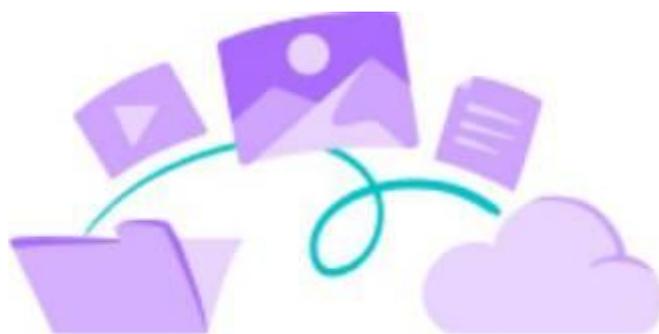
1. การจัดกลุ่ม (Group) เมื่อเลือกองค์ประกอบมากกว่า 1 องค์ประกอบขึ้นไป
คำสั่งที่ใช้จัดกลุ่มแสดง ขึ้นมาด้านบน ให้คลิกที่ปุ่ม “รวมกลุ่ม”
เพื่อจัดกลุ่มข้อความตามภาพตัวอย่างด้านล่าง หรือกดคีย์ลัด Ctrl+G
เพื่อจัดกลุ่มองค์ประกอบประเภทต่าง ๆ ที่เลือกไว้



2. เมื่อต้องการยกเลิกการจัดกลุ่ม (Ungroup) ให้คลิกเลือกที่องค์ประกอบซึ่งทำการจัดกลุ่มไว้
จากนั้น คลิกเลือกคำสั่ง “ยกเลิกการจัดกลุ่ม” เพื่อยกเลิกคุณสมบัติการจัดกลุ่ม
หรือกดคีย์ลัด Ctrl+Shift+G ยกเลิกการจัดกลุ่มองค์ประกอบ



ประเภทของไฟล์หรือนามสกุลของไฟล์ (File Format) ที่สามารถอัปโหลดเข้ามาใน Canva เพื่อใช้ในงานดีไซน์ แบ่งออกเป็น 4 ประเภทหลัก ๆ ดังนี้



ไฟล์

AI, PDF, PSD, PPTX, DOC, DOCX, KEY, NUMBERS, ODG, ODP, ODS, ODT, PAGES, PPT, XLS, XLSX



รูปภาพ

HEIC, HEIF, GIF, JPG, PNG, SVG, AVIF, WEBP, TIFF, WDP, JXR



วิดีโอ

AVI, MP4, MOV, GIF, M4V, MKV, WEBM, MPEG



เสียง

MP3, M4A, WAV, OGG

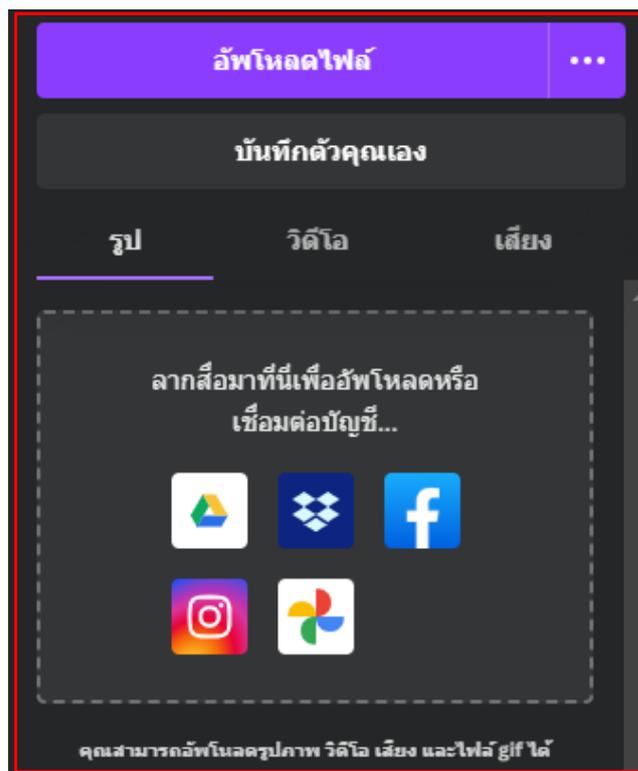
วิธีอัปโหลดไฟล์เพื่อใช้งานใน Canva

การอัปโหลดไฟล์เข้ามาใน Canva สามารถทำได้จากหน้าหลัก และหน้าดีไซน์งานออกแบบ ในตัวอย่างนี้เป็นวิธีการอัปโหลดไฟล์เพื่อนำมาใช้งานจากหน้าดีไซน์งานออกแบบ

1. คลิกปุ่ม “อัปโหลด” ที่เมนูแนวดิ่งด้านซ้าย จากนั้นพื้นที่สำหรับอัปโหลดไฟล์แสดงขึ้นมา

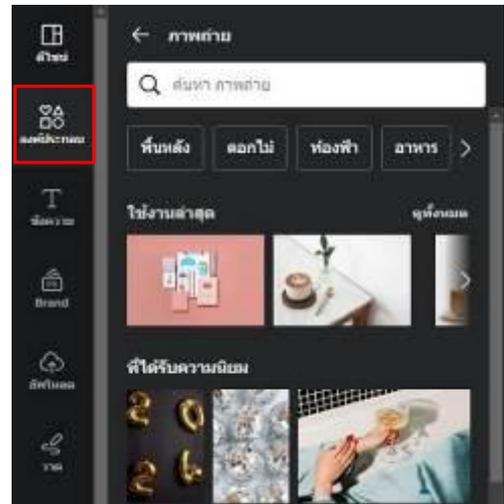
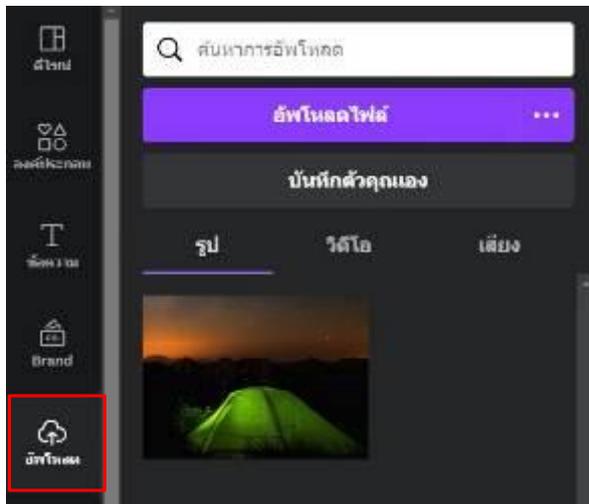


2. คลิกปุ่ม “อัปโหลดไฟล์” เพื่อเลือกไฟล์ที่ต้องการใช้งาน หรือคลิกเลือกไฟล์จากคอมพิวเตอร์จากนั้นใช้ วิธีลากและวาง (Drag and Drop) ไฟล์มาในพื้นที่อัปโหลด ก็สามารถอัปโหลดไฟล์มาเก็บไว้ได้เช่นกัน

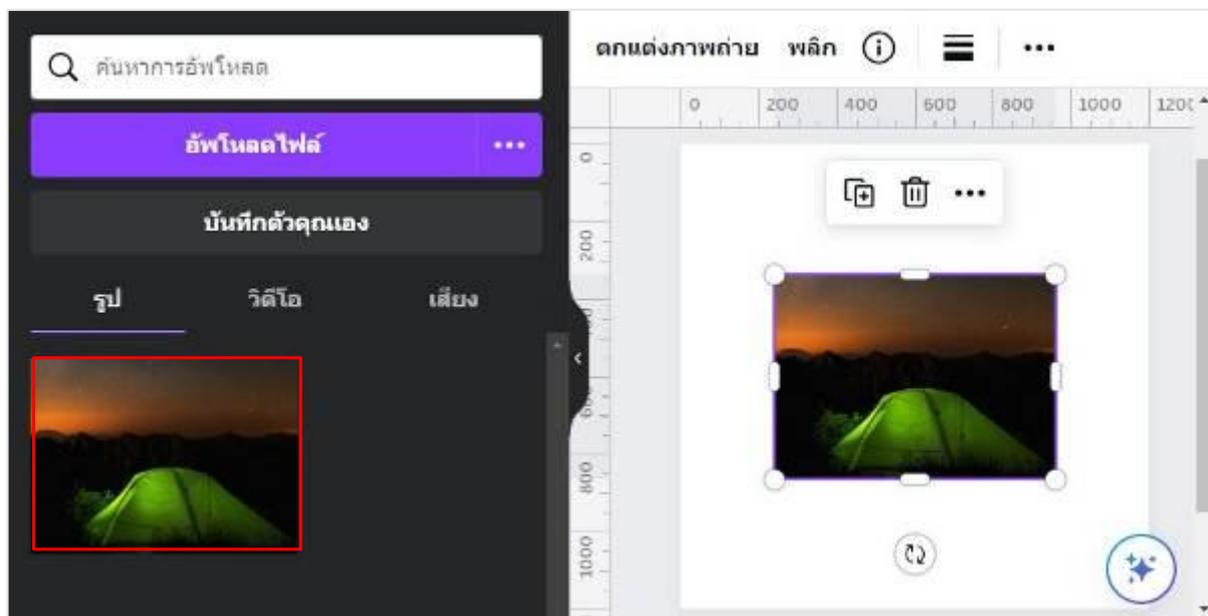


การอัปโหลดไฟล์ประเภทต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้งานใน Canva ผู้ใช้งานไม่สามารถตรวจสอบพื้นที่เก็บไฟล์ข้อมูลที่เหลือได้ กรณีผู้ใช้งาน Canva แบบฟรีจะมีการแจ้งเตือนเรื่องพื้นที่จัดเก็บไฟล์ เมื่อพื้นที่จัดเก็บข้อมูลได้ใช้งานเกิน 80% ของพื้นที่ทั้งหมด 5GB

1. ขั้นตอนนำภาพมาใส่ในงานออกแบบ ผู้ใช้งาน Canva สามารถใช้ภาพจากการอัปโหลด หรือใช้ภาพ จากองค์ประกอบ (Element) โดยการค้นหาภาพเพื่อนำมาใช้งาน



2. จากภาพตัวอย่างด้านล่าง เป็นการนำภาพที่ได้จากการอัปโหลดเข้า Canva มาใช้งาน โดยคลิกเลือก ภาพที่ต้องการใช้งาน จากนั้นภาพแสดงขึ้นมาในพื้นที่ดีไซน์งานออกแบบ



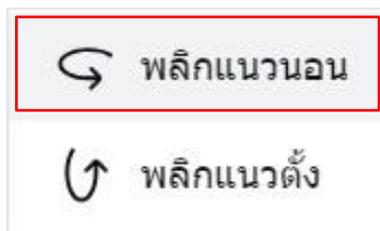
3. เมื่อต้องการใส่ภาพอื่น ๆ เพิ่มเติมในพื้นที่ดีไซน์งาน ให้ใช้วิธีคลิกเลือกภาพ กรณีที่ต้องการเปลี่ยน ภาพใหม่โดยให้แทนที่ภาพเดิมที่มีอยู่แล้ว ให้ใช้วิธีคลิกลากภาพใหม่มาวางทับภาพที่ต้องการเปลี่ยน

วิธีพลิกกลับด้าน (Flip) องค์ประกอบ

1. คลิกเลือกรูปภาพที่ต้องการพลิกกลับด้าน จากนั้นคลิกที่ปุ่ม “พลิก (Flip)”

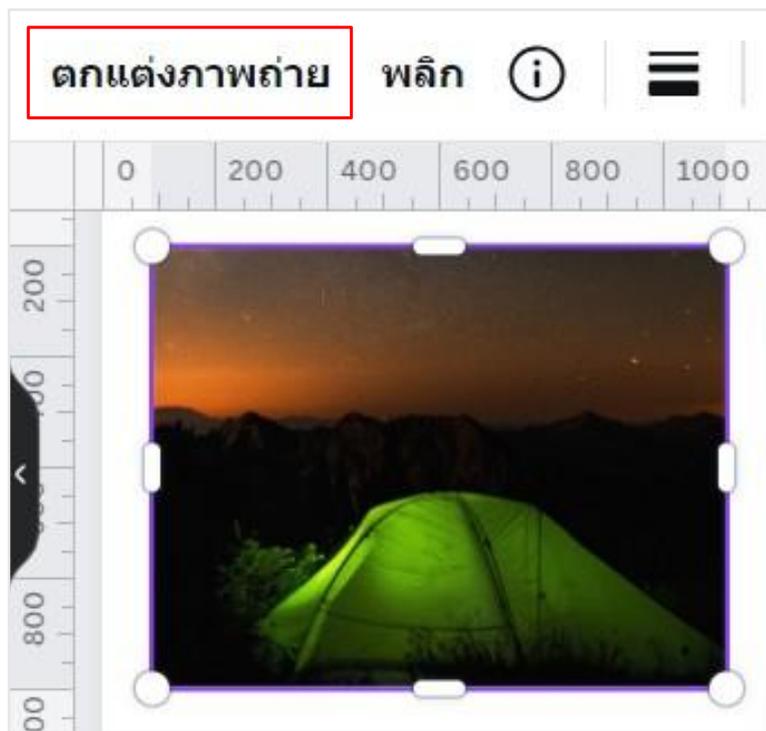


2. เมื่อตัวเลือกพลิกแนวรูปภาพแสดงขึ้น ให้เลือกรูปแบบที่ต้องการใช้งาน ตามภาพตัวอย่างด้านล่าง

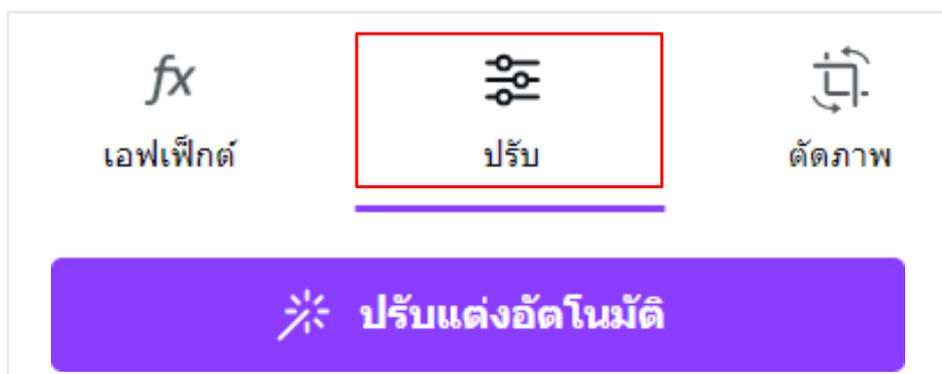


วิธีปรับแต่งรูปภาพ

1. คลิกเลือกรูปภาพ และกดปุ่ม “ตกแต่งรูปภาพ”
จากนั้นพื้นที่ทางด้านซ้ายของส่วนดีไซน์งานแสดง
แท็บหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการตกแต่งรูปภาพขึ้นมา



2. คลิกเลือกที่แท็บ Adjust (ปรับ) เพื่อปรับแต่งภาพ กรณีที่ต้องการให้ Canva
ทำการปรับแต่งภาพ โดยอัตโนมัติให้คลิกที่ปุ่ม “ปรับแต่งอัตโนมัติ”
หรือต้องการปรับแต่งรูปภาพด้วยคำสั่งย่อยต่าง ๆ ที่มีให้ใช้งานก็สามารถทำได้เช่นกัน



3. คำสั่งต่าง ๆ ที่สามารถใช้ในการปรับแต่งรูปภาพมีดังต่อไปนี้

The image shows a photo editing interface with two main panels. The left panel is titled "เลือกพื้นที่" (Select Area) and has a dropdown menu set to "ทั้งภาพ" (Entire Image). Below this are several sliders and controls:

- ไทม์บาลานซ์ (Time Balance) - slider
- อุณหภูมิ (Temperature) - slider with a value of 0
- สีอ่อน (Lighten) - slider with a value of 0
- สว่าง (Brighten) - slider
- ความสว่าง (Brightness) - slider with a value of 0
- คอนทราสต์ (Contrast) - slider with a value of 0
- ไฮไลต์ (Highlights) - slider with a value of 0
- เงา (Shadows) - slider with a value of 0
- สีขาว (Whites) - slider with a value of 0

The right panel contains more sliders and a color selection tool:

- สีดำ (Black) - slider with a value of 0
- สี (Color) - slider
- สีส้มสดใส (Vibrant) - slider with a value of 0
- ความอิ่มตัวของสี (Saturation) - slider with a value of 0
- แก้ไขสี (Color Correction) - section with three color swatches (brown, green, blue)
- พื้นผิว (Texture) - slider
- ความคมชัด (Sharpness) - slider with a value of 0
- ความชัดเจน (Clarity) - slider with a value of 0
- วิกเน็ท (Clarity) - slider with a value of 0

At the bottom of the right panel, there is a button labeled "รีเซ็ตการปรับค่า" (Reset Adjustments).

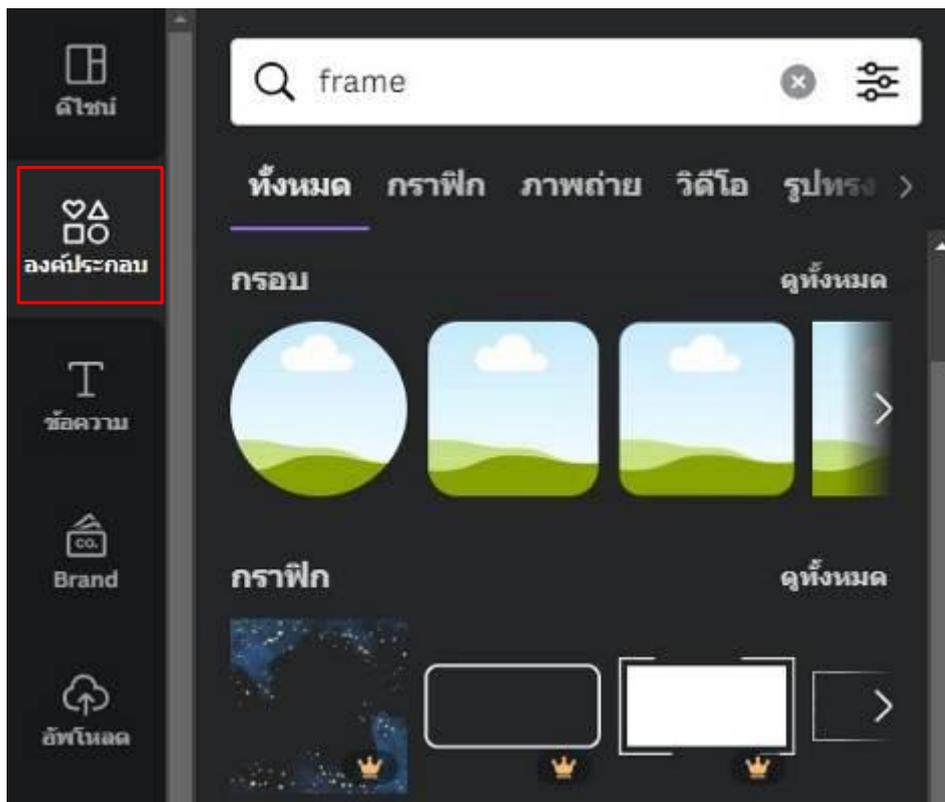
4. เมื่อปรับค่าของคำสั่งต่าง ๆ ไปแล้วแต่ต้องการยกเลิก

ผู้ใช้งานสามารถทำให้ค่าในทุกคำสั่งกลับไปเป็นค่าเริ่มต้นได้โดยการกดปุ่ม

“รีเซ็ตการปรับค่า (Reset adjustments)” ตามภาพตัวอย่าง



1. คลิกเลือกองค์ประกอบ จากนั้นเลื่อน Scrollbar ลงมาที่หัวข้อกรอบ หรือพิมพ์คำว่า frame เพื่อค้นหา ถ้าต้องการดูกรอบรูปร่างต่าง ๆ ที่เลือกใช้งานได้ ให้กดที่คำว่า “ดูทั้งหมด”

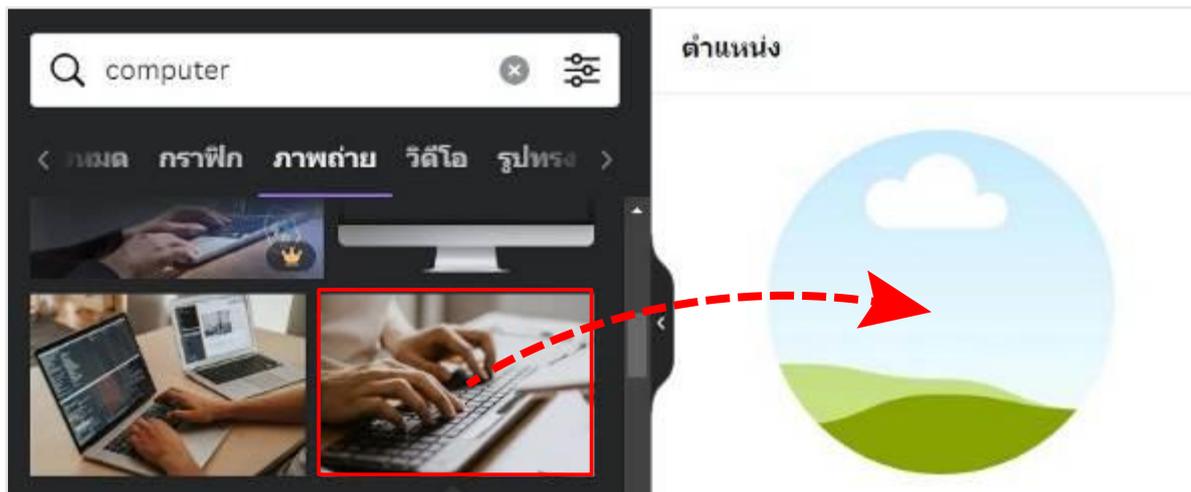


2. คลิกเลือกรูปแบบกรอบที่ต้องการใช้งาน กรอบสำหรับใส่ภาพจะแสดงให้เห็นในพื้นที่ดีไซน์งาน

3. เลือกภาพที่ต้องการนำมาใส่ไว้ภายในกรอบ

จากนั้นคลิกที่ภาพค้างไว้แล้วลากภาพมาวางในพื้นที่ของ กรอบ

เพื่อให้ภาพอยู่ในรูปร่างกรอบ ตามภาพตัวอย่างด้านล่าง



4. เมื่อรูปภาพอยู่ในรูปร่างกรอบที่เลือกไว้แล้ว สามารถเปลี่ยนตำแหน่ง

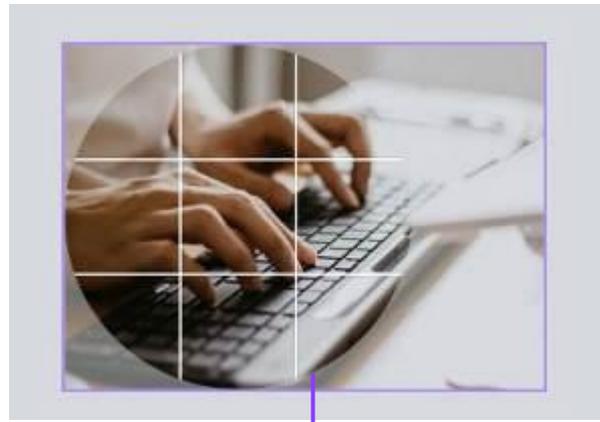
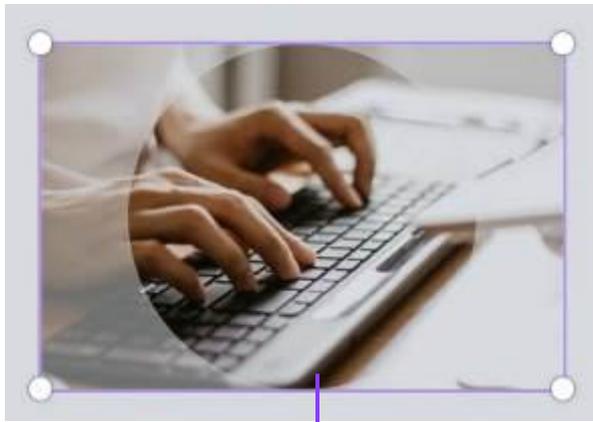
เพิ่มหรือลดขนาดรูปภาพภายใน กรอบได้โดยดับเบิลคลิกที่รูปภาพ

เพื่อเข้าไปแก้ไขรูปภาพด้านใน

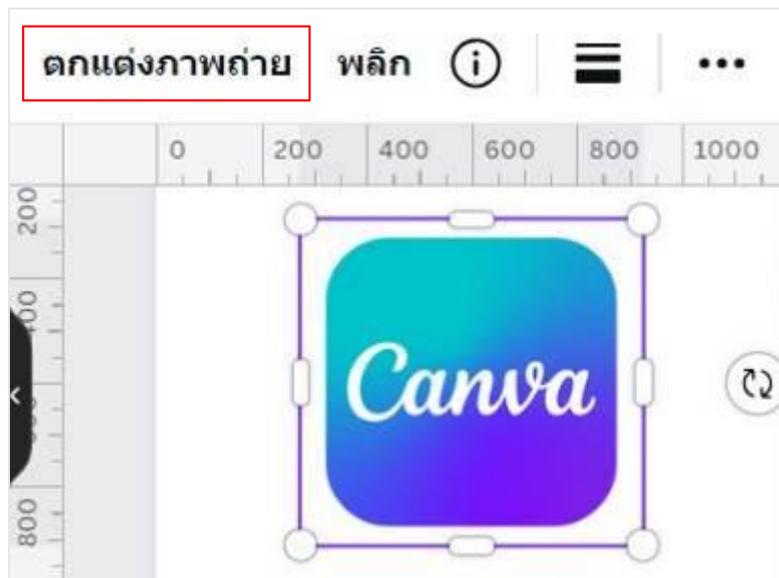


5. จากภาพตัวอย่างด้านล่าง

ภาพด้านซ้ายเป็นการปรับขนาดภาพโดยคลิกที่มุมใดมุมหนึ่งของภาพเพื่อ ปรับย่อ/ขยายภาพ ส่วนภาพด้านขวาเป็นการเปลี่ยนตำแหน่งภาพ โดยมีเส้นสำหรับจัดตำแหน่งภาพ แสดงขึ้นมา เมื่อแก้ไขเสร็จเรียบร้อยแล้วให้กดปุ่ม Esc หรือคลิกเมาส์ในพื้นที่ที่ไฮไลท์ 1 ครั้ง เพื่อออกจากโหมดการแก้ไขภาพภายในกรอบ



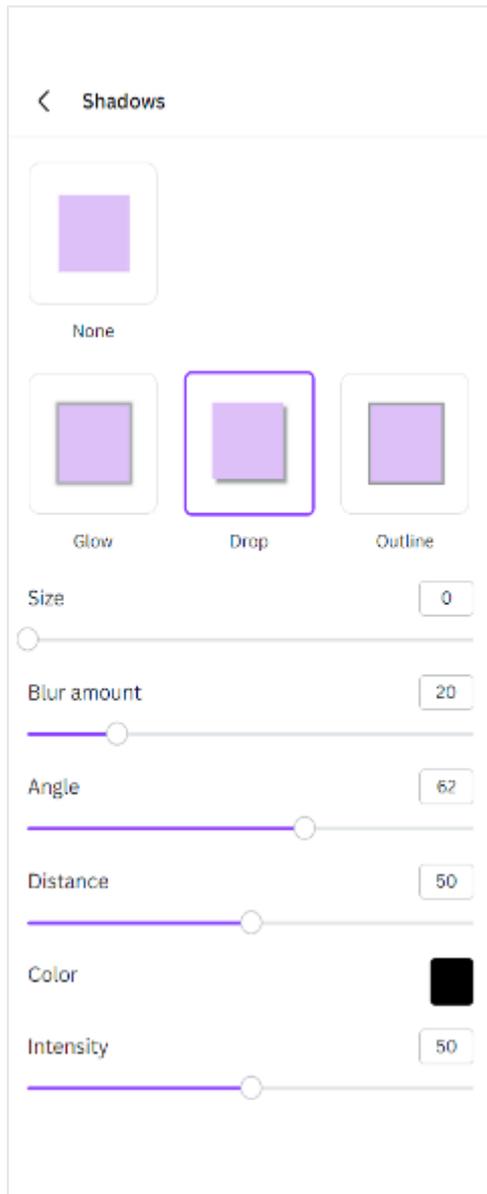
1. คลิกเลือกรูปภาพที่ต้องการใส่เงา จากนั้นคลิกที่ปุ่ม “ตกแต่งภาพถ่าย (Edit photo)” ตามภาพตัวอย่าง



2. เลือกที่แท็บ “เอฟเฟกต์” จากนั้นเลื่อน scrollbar ลงมาแล้วเลือกที่หัวข้อ เงา (shadow) เพื่อเลือกรูปแบบของเงา และปรับแต่งคุณสมบัติของเงา



3. เลือกรูปแบบของเงาที่ต้องการใช้งาน ในภาพตัวอย่างด้านล่าง เลือกรูปแบบเงาเป็นแบบ Drop และ ยังสามารถปรับแต่งคุณสมบัติต่าง ๆ ของเงาได้ดังต่อไปนี้



Size (ขนาดเงา) เมื่อปรับค่านี้เพิ่มทำให้เงามีขนาดใหญ่ขึ้น เมื่อปรับค่าน้อยลงทำให้เงามีขนาดเล็ก

Blur amount (ความเข้มเงา) รับระดับความเบลอของเงา เมื่อปรับค่าเพิ่มทำให้ เงาดูมีความนุ่มนวล เมื่อลดค่าทำให้เงามีความคมชัด

Angle (มุม) กำหนดตำแหน่งภาพกับเงา ทำให้เงาแสดงผลที่ด้านใดด้านหนึ่งของภาพ

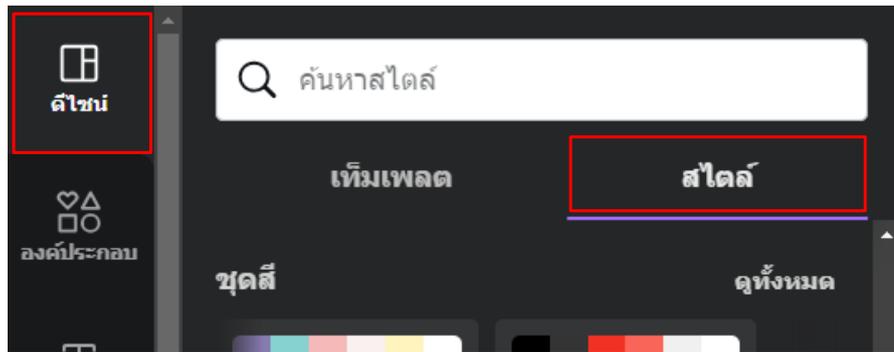
Distance (ระยะห่าง) กำหนดระยะห่างระหว่างภาพและเงา มีผลให้ระยะ เงาอยู่ใกล้หรือไกลจากรูปภาพ

Color (สี) กำหนดสีของเงา สีที่เป็นค่าเริ่มต้นของเงาคือ สีดำ

Intensity (ความเข้มเงา) กำหนดความทึบของเงา เมื่อปรับค่าเพิ่มเงามีความ เข้มและเมื่อปรับค่าลดลงทำให้เงาดูจาง



1. คลิกเลือกหัวข้อ “ดีไซน์” จากเมนูแนวตั้งด้านซ้าย จากนั้นเลือกที่แท็บ “สไตล์” เลื่อน Scroll bar ลงมา ที่หัวข้อ “ชุดสี” และคลิกที่ “ดูทั้งหมด”
เพื่อไปยังหน้าตัวอย่างชุดสีสำเร็จรูปที่สามารถนำมาใช้งานได้



2. คลิกเลือกชุดสีที่ต้องการใช้งาน หลังจากนั้น Template งานดีไซน์ที่นำมาใช้งานในพื้นที่ออกแบบด้าน ขวา มีการเปลี่ยนแปลงในเรื่องของสีตามภาพตัวอย่างด้านล่าง



วิธีเปลี่ยนสีงานออกแบบด้วยชุดสี

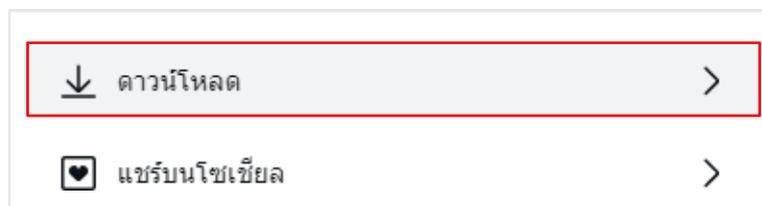
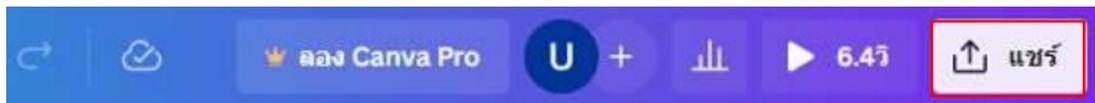
- หลังจากใช้งานชุดสีกับงานดีไซน์แล้ว เมื่อนำ mouse pointer มาวางบนชุดสีที่ได้ใช้งานไปก่อนหน้านี้ จะมีสัญลักษณ์ลูกศรสีขาวไขว้กันแสดงขึ้นมา เมื่อคลิกเมาส์ไปที่ชุดสีซึ่งมีสัญลักษณ์นี้ เป็นการสลับสี ในชุดสีกับงานดีไซน์



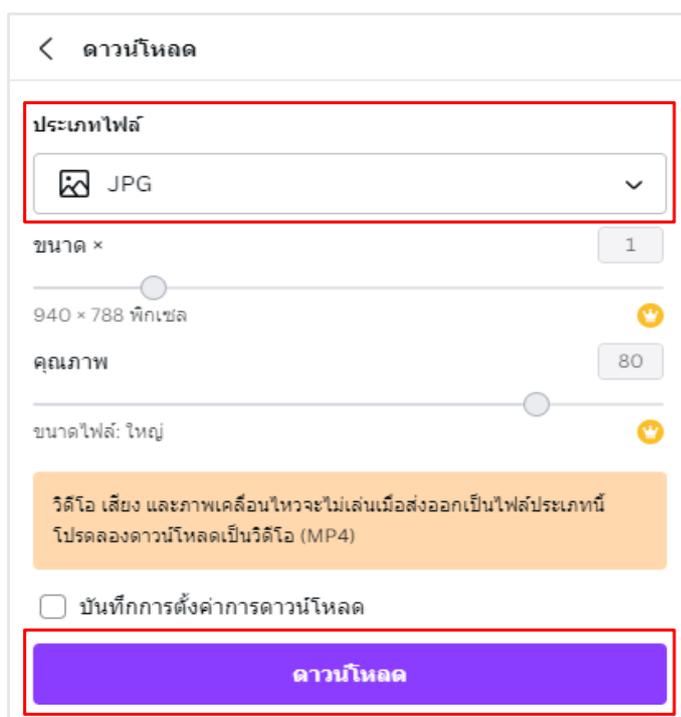
- กรณีที่มีหน้าดีไซน์ในพื้นที่การออกแบบมากกว่าหนึ่งหน้า และต้องการนำชุดสีไปใช้กับทุก ๆ หน้า ให้เลือกชุดสีที่ต้องการใช้งาน จากนั้นกดปุ่ม "นำไปใช้กับทุกหน้า"



1. ผู้ใช้งาน Canva สามารถดาวน์โหลดผลงานออกแบบที่ทำเสร็จเรียบร้อยแล้วให้เป็นไฟล์รูปภาพได้โดย คลิกที่ปุ่ม “แชร์” จากนั้นให้คลิกที่ปุ่ม “ดาวน์โหลด”

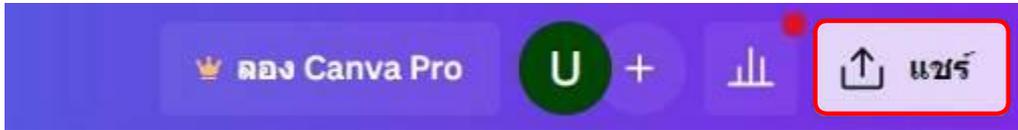


2. เลือกประเภทไฟล์ที่ต้องการดาวน์โหลดจาก Canva จากภาพตัวอย่างด้านล่าง
เลือกเป็นไฟล์ภาพ แบบ JPG เมื่อเลือกรูปแบบไฟล์เสร็จสิ้นกดปุ่ม “ดาวน์โหลด”
เพื่อเริ่มการดาวน์โหลด (กรณีที่ใช้ Canva
แบบฟรีไม่สามารถกำหนดระดับคุณภาพของไฟล์ภาพได้ในระดับสูงสุด)

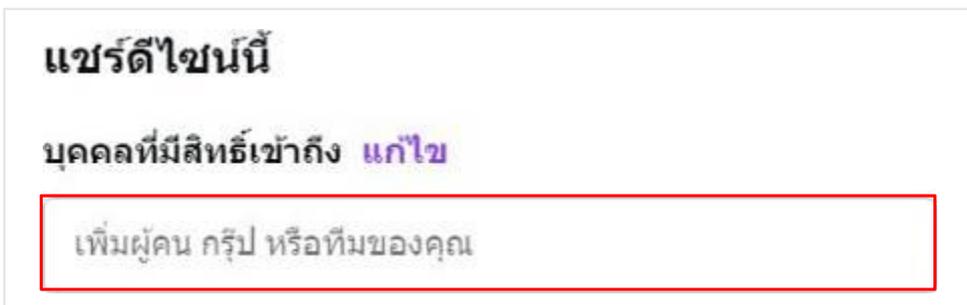


วิธีแชร์ (Share) งานออกแบบ

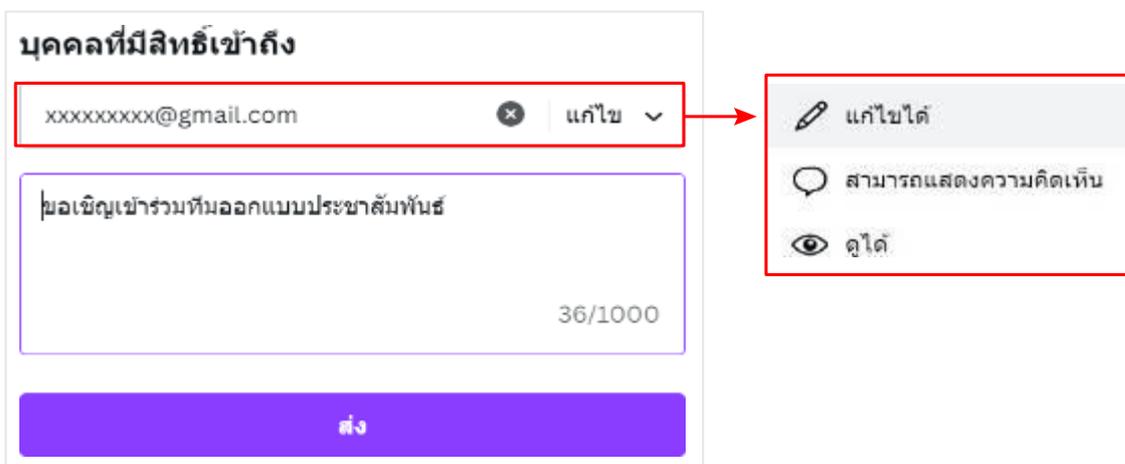
1. เปิดไฟล์งานออกแบบที่ต้องการแชร์ให้กับผู้อื่น เมื่อเข้ามาในหน้าดีไซน์คลิกที่ปุ่ม “แชร์ (Share)”



2. ที่หัวข้อ “บุคคลที่มีสิทธิ์เข้าถึง” ให้ระบุอีเมลของผู้ที่ต้องการแชร์ไฟล์งานออกแบบให้เข้าถึง



3. เมื่อระบุอีเมลเรียบร้อยแล้ว ให้กำหนดประเภทสิทธิ์ของการเข้าถึงไฟล์ เช่น
แก้ไขงานออกแบบได้ (Can edit), สามารถแสดงความคิดเห็น (Can comment),
ดูได้เท่านั้น (Can view) เป็นต้น รวมถึง
ระบุข้อความไปยังผู้ที่มีสิทธิ์เข้าถึงไฟล์งานออกแบบหลังจากตั้งค่าต่าง ๆ เรียบร้อยแล้ว
ให้กดปุ่ม “ส่ง (Send)” เพื่อส่งคำเชิญสำหรับเข้าถึงไฟล์



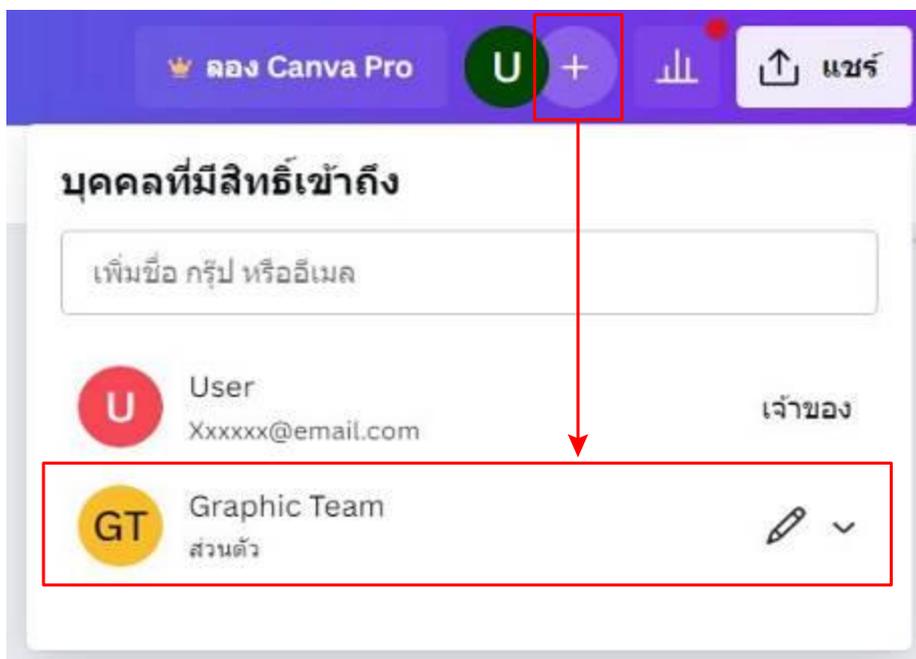
วิธีลบรายชื่อผู้มีสิทธิ์เข้าถึงไฟล์งานออกแบบ

เมื่อเจ้าของไฟล์งานออกแบบให้สิทธิ์การเข้าถึงไฟล์งานออกแบบกับบุคคลอื่นเรียบร้อยแล้ว

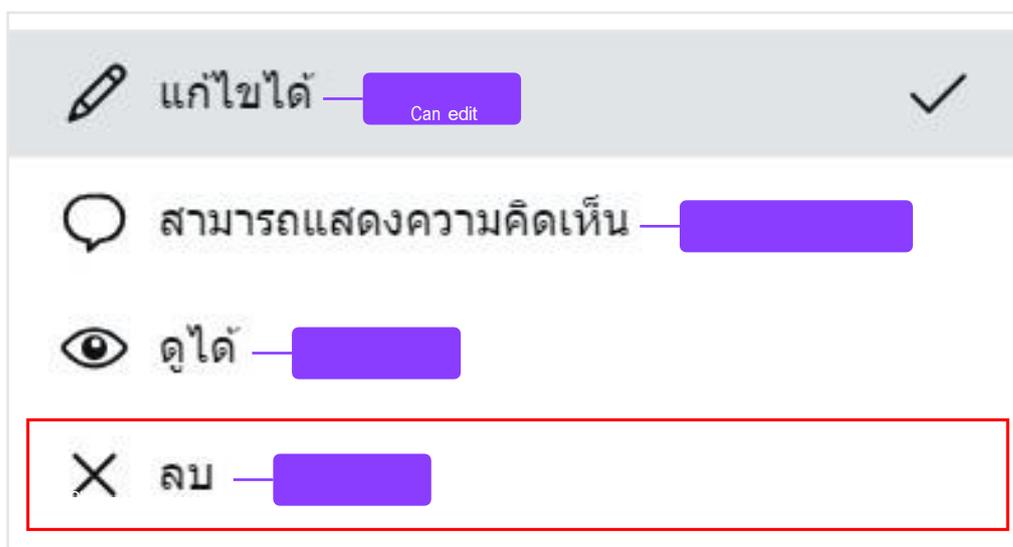
เจ้าของไฟล์งานออกแบบสามารถยกเลิกการเข้าถึงไฟล์

โดยลบอีเมลของผู้มีสิทธิ์เข้าถึงไฟล์งานออกแบบดังนี้

1. กดปุ่มเครื่องหมาย + ที่เมนูด้านบน เพื่อให้แสดงรายชื่อผู้มีสิทธิ์เข้าถึงไฟล์
จากภาพตัวอย่างด้านล่าง แสดงรายชื่อผู้มีสิทธิ์เข้าถึงไฟล์ที่กได้รับสิทธิ์การเข้าถึงไฟล์
และไอคอนที่ระบุประเภทสิทธิ์เข้าถึงไฟล์

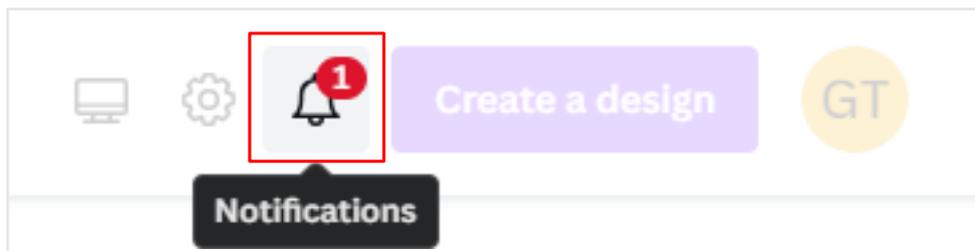


2. คลิกที่ไอคอนประเภทสิทธิ์การเข้าถึงไฟล์งานออกแบบด้านหลังชื่อ จากนั้นคลิกที่ปุ่ม “ลบ (Remove)” เพื่อยกเลิกสิทธิ์การเข้าถึงไฟล์งานออกแบบ

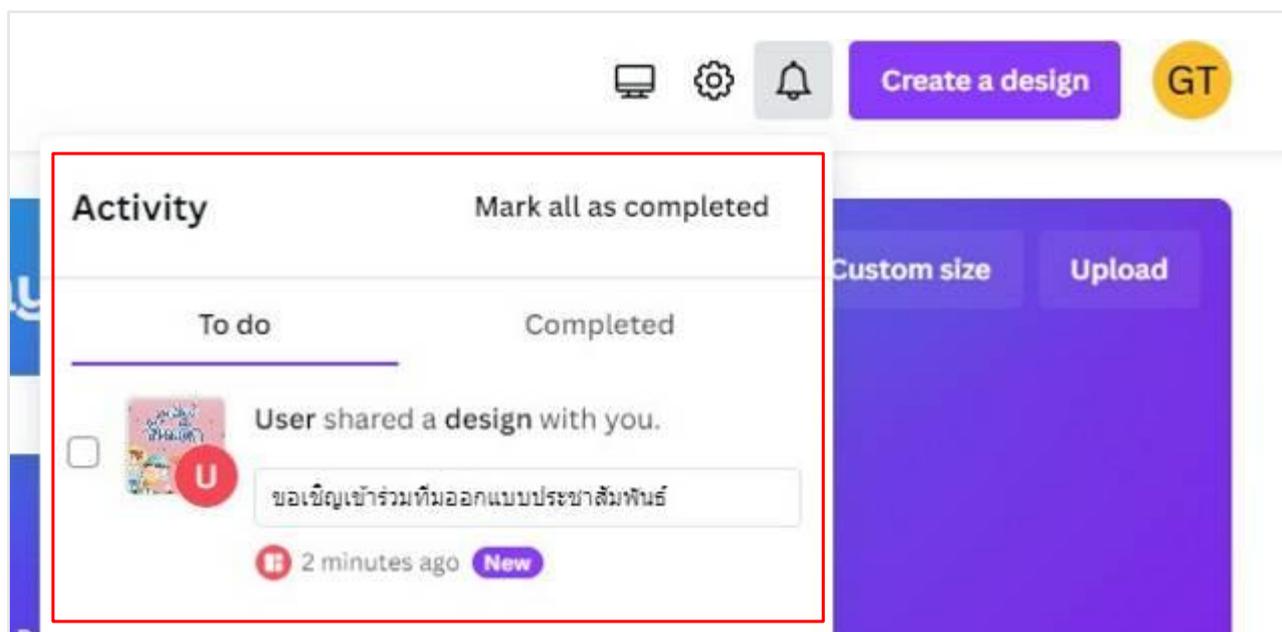


วิธีตรวจสอบคำเชิญให้เข้าถึงไฟล์งานออกแบบ

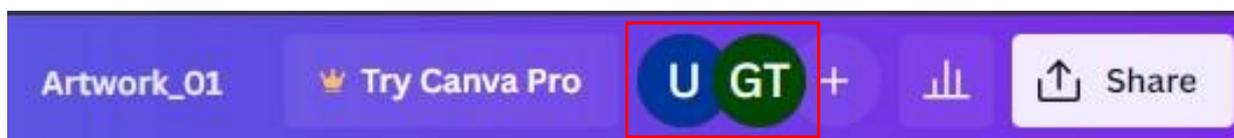
1. หลังจากกดปุ่มส่งสิทธิ์การเข้าถึงไฟล์ให้ผู้รับสิทธิ์เรียบร้อยแล้ว
คำเชิญการเข้าถึงไฟล์จะแสดงในส่วน การแจ้งเตือนที่หน้าหลัก Canva ของผู้มีสิทธิ์เข้าถึงไฟล์
ตามภาพตัวอย่างด้านล่าง



2. คลิกที่ไอคอนรูปกระดิ่ง จากนั้นภาพตัวอย่างงานออกแบบ
และข้อความที่เจ้าของไฟล์งานออกแบบ
ส่งมาถึงผู้รับสิทธิ์การเข้าถึงไฟล์งานแสดงออกมาด้านล่าง
เมื่อคลิกที่คำเชิญเป็นการเข้าไปยังหน้า ดีไซน์งานออกแบบ

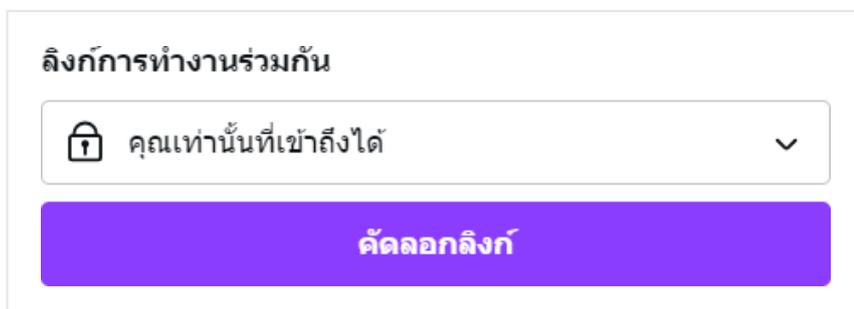


3. เมื่อเข้ามาหน้าดีไซน์ที่ได้รับสิทธิ์การเข้าถึง ที่เมนูด้านบนแสดงไอคอนวงกลม
ที่มีชื่อย่อของผู้ให้สิทธิ์ การเข้าถึง
ในส่วนนี้ทำให้รู้ว่าไฟล์ที่กำลังใช้งานอยู่มีการทำงานร่วมกันกับบุคคลอื่น



วิธีตั้งค่าลิงก์การทำงานร่วมกัน

เมื่อสร้างงานออกแบบ และคลิกปุ่ม “แชร์ (Share)” ที่มุมขวาบน พบว่าค่าเริ่มต้นของหัวข้อตั้งค่าลิงก์การทำงานร่วมกันคือ “คุณเท่านั้นที่เข้าถึงได้ (Only you can access)” และ “ทุกคนที่มีลิงก์ (Anyone with the link)” ถ้าเจ้าของไฟล์งานออกแบบเพิ่มอีเมลให้บุคคลอื่นเข้าถึงไฟล์ได้ ตัวเลือกที่เพิ่มขึ้นมา คือ “สามารถเข้าถึงได้โดยคนที่คุณเพิ่มเท่านั้น (Only people added can access)” ซึ่งเมื่อกำหนดตัวเลือกและ กดปุ่ม “ตัดลอกลิงก์” เพื่อส่งลิงก์ให้กับผู้อื่นมีรูปแบบการทำงานดังต่อไปนี้



- **คุณเท่านั้นที่เข้าถึงได้ (Only you can access)**

เจ้าของไฟล์งานออกแบบเท่านั้น ที่มีสิทธิในการเข้าถึงไฟล์งานออกแบบ โดยต้องทำการ login เข้าใช้งาน Canva

- **สามารถเข้าถึงได้โดยคนที่คุณเพิ่มเท่านั้น (Only people added can access)**

เจ้าของไฟล์ และบุคคลที่ถูกเพิ่มรายชื่อการเข้าถึงไฟล์งานออกแบบเท่านั้น ที่มีสิทธิเข้าถึงไฟล์งานออกแบบ โดยต้องทำการ login เข้าใช้งาน Canva

- **ทุกคนที่มีลิงก์ (Anyone with the link)**

ทุกคนสามารถเข้าถึงไฟล์งานออกแบบ ได้ตามสิทธิ์ที่ระบุไว้จากเจ้าของไฟล์ โดยที่ผู้เข้าถึงไฟล์งานออกแบบไม่ต้องสมัครและ login เข้าใช้งาน Canva

ลิงก์การทำงานร่วมกัน

 สามารถเข้าถึงได้โดยคนที่คุณเพิ่มเท่านั้น 

 สามารถเข้าถึงได้โดยคนที่คุณเพิ่มเท่านั้น
เฉพาะคนที่มีสิทธิ์เข้าถึงดีไซต์นี้เท่านั้นที่สามารถใช้ลิงก์นี้ได้ 

 **ทุกคนที่มีลิงก์**
ทุกคนสามารถเข้าถึงดีไซต์ได้โดยใช้ลิงก์นี้ ไม่จำเป็นต้องลงชื่อเข้าใช้

แป้นพิมพ์ลัดพื้นฐาน Canva

คำสั่ง	แป้นพิมพ์ลัด	คำอธิบาย
 Undo	Ctrl + Z	ทำซ้ำคำสั่งก่อนหน้า
 Redo	Ctrl + Shift + Z	ยกเลิกคำสั่งก่อนหน้า
Show rulers and guides	Shift + R	แสดงไม้บรรทัดในแนวนอนและแนวตั้ง รวมถึง แสดงเส้น Guide ที่ดึงมาใช้งานจากไม้บรรทัด
Select all	Ctrl + A	เลือกองค์ประกอบทั้งหมดในพื้นที่ออกแบบ
Add text	T	เพิ่มกล่องข้อความในพื้นที่ดีไซน์
Add rectangle	R	เพิ่มรูปร่างสี่เหลี่ยมจัตุรัสในพื้นที่ดีไซน์
Add line	L	เพิ่มเส้นตรงแนวนอนในพื้นที่ดีไซน์
Add circle	C	เพิ่มรูปร่างวงกลมในพื้นที่ดีไซน์
 Add link	Ctrl + K	เพิ่มคุณสมบัติลิงก์ให้กับข้อความที่เลือก
Add emoji (Canva Docs and comments only)	Shift + ;	เพิ่ม Emoji ใน Canva Docs และ ส่วนที่เป็นการ แสดงความคิดเห็นเท่านั้น
 Add empty page	Ctrl + Enter	เพิ่มหน้าดีไซน์ใหม่ขึ้นมาต่อจากหน้าเดิม
Delete empty page 	Ctrl + Backspace	ลบหน้าดีไซน์ที่เลือกในขณะนั้นออกไป
 Canva Assistant	Ctrl + E หรือ /	เปิดหน้าต่าง Canva Assistant สำหรับช่วยในการ ค้นหาคำสั่งต่าง ๆ ที่ใช้งานใน Canva

คำสั่ง	แป้นพิมพ์ลัด	คำอธิบาย
 Delete selected elements	Backspace หรือ Delete	ลบองค์ประกอบที่เลือกในขณะนั้นออกไป
 Group elements	Ctrl + G	องค์ประกอบที่เลือกในขณะนั้น ถูกจัดให้เป็นกลุ่มเดียวกัน
 Ungroup elements	Ctrl + Shift + G	ยกเลิกการจัดกลุ่ม
 Lock element	Alt + Shift + L	องค์ประกอบที่เลือกในขณะนั้นถูกล็อค
• Arrange elements forward	Ctrl +]	ย้ายองค์ประกอบให้อยู่เหนือขึ้นไปหนึ่งชั้น
 Arrange elements backward	Ctrl + [ย้ายองค์ประกอบให้ลงไปด้านล่างหนึ่งชั้น
 Arrange elements to front	Alt + Ctrl +]	ย้ายองค์ประกอบให้อยู่ด้านบนสุด
 Arrange elements to back	Alt + Ctrl + [ย้ายองค์ประกอบให้อยู่ด้านล่างสุด
 Tidy up elements	Alt + Shift + T	จัดระยะห่างขององค์ประกอบที่ถูกเลือกให้มีระยะห่างที่เท่ากัน
Select next elements	Tab	เลือกองค์ประกอบลำดับถัดไป
Select previous elements	Shift + Tab	เลือกองค์ประกอบลำดับก่อนหน้า

แป้นพิมพ์ลัด Edit text

คำสั่ง	แป้นพิมพ์ลัด	คำอธิบาย
Open font menu	Shift + Ctrl + F	เปิดแท็บ font เพื่อแสดงรายชื่อ Typeface ที่เลือก ใช้งานได้ แท็บนี้แสดงด้านซ้ายมือของพื้นที่ดีไซน์
Find and replace	Ctrl + F	ค้นหาตัวอักษร/ข้อความ และเปลี่ยนตัวอักษรหรือ ข้อความที่ค้นหาด้วยตัวอักษร/ข้อความใหม่ได้
B Bold text	Ctrl + B	ตัวอักษรหรือข้อความที่เลือกเป็นตัวหนา
<i>I</i> Italics text	Ctrl + I	ตัวอักษรหรือข้อความที่เลือกเป็นตัวเอียง
<u>U</u> Underline	Ctrl + U	ตัวอักษรหรือข้อความที่เลือกมีเส้นใต้เพิ่มขึ้นมา
aA Uppercase	Shift + Ctrl + K	ตัวอักษรหรือข้อความที่เลือก ถูกให้เปลี่ยนเป็นตัว พิมพ์ใหญ่ทั้งหมด
 Left align	Shift + Ctrl + L	จัดแนวข้อความให้ชิดซ้าย
 Center align	Shift + Ctrl + C	จัดแนวข้อความให้อยู่กึ่งกลาง
 Right align	Shift + Ctrl + R	จัดแนวข้อความให้ชิดขวา
 Justify text	Shift + Ctrl + J	จัดข้อความแบบเต็มแนวแถว
Decrease font size by one	Shift + Ctrl + ,	ลดขนาดตัวอักษรลงครั้งละ 1
Increase font size by one	Shift + Ctrl + .	เพิ่มขนาดตัวอักษรครั้งละ 1
Decrease line spacing	Alt + Ctrl + ลูกศรลง	ลดระยะระหว่างบรรทัด
Increase line spacing	Alt + Ctrl + ลูกศรขึ้น	เพิ่มระยะระหว่างบรรทัด

แป้นพิมพ์ลัด Edit text (ต่อ)

คำสั่ง	แป้นพิมพ์ลัด	คำอธิบาย
Decrease letter spacing	Alt + Ctrl + ,	ลดระยะระหว่างตัวอักษร
Increase letter spacing	Alt + Ctrl + .	เพิ่มระยะระหว่างตัวอักษร
 Anchor text to top	Ctrl + Shift + H	ตำแหน่งอ้างอิงของข้อความถูกยึดไว้ด้านบนของ กล่องข้อความ
 Anchor text to middle	Ctrl + Shift + M	ตำแหน่งอ้างอิงของข้อความถูกยึดไว้ตรงกลางของ กล่องข้อความ
 Anchor text to bottom	Ctrl + Shift + B	ตำแหน่งอ้างอิงของข้อความถูกยึดไว้ด้านล่างของ กล่องข้อความ
 Numbered list	Ctrl + Shift + 7	กำหนดลิสต์แบบตัวเลขให้กับข้อความแต่ละบรรทัด
 Bulleted list	Ctrl + Shift + 8	กำหนดลิสต์แบบหัวข้อให้กับข้อความแต่ละบรรทัด
 Copy text style	Alt + Ctrl + C	คัดลอกสไตล์ข้อความจากข้อความต้นฉบับ
 Paste text style	Alt + Ctrl + V	วางสไตล์ข้อความที่คัดลอกจากคำสั่งคัดลอกสไตล์

แป้นพิมพ์ลัด Desktop app

คำสั่ง	แป้นพิมพ์ลัด	คำอธิบาย
Create new design	Ctrl + T	สร้างพื้นที่ดีไซน์งานใหม่ขึ้นมา
Open the Home page	Ctrl + Shift + H	เปิดหน้าหลักของ Canva
Zoom in app interface	Ctrl + Shift + +	ซูมเข้า Interface ของแอปพลิเคชัน Canva
Zoom out app interface	Ctrl + Shift + -	ซูมออก Interface ของแอปพลิเคชัน Canva

คำสั่ง	แป้นพิมพ์ลัด	คำอธิบาย
Toggle rulers and guides	Shift + R	เปิด/ปิด คุณสมบัติไม้บรรทัดและเส้น Guide
Toggle sidebar	Ctrl + /	เปิด/ปิด พื้นที่ Sidebar ด้านซ้ายมือของพื้นที่ดีไซน์
Scrolling view	Alt + Ctrl + 1	ดูงานดีไซน์ทั้งหมดที่สร้างขึ้นแบบเลื่อนดูได้
Thumbnail view	Alt + Ctrl + 2	ดูงานดีไซน์ทั้งหมดที่สร้างขึ้นแบบคลิกดูที่ผลงาน
 Grid view	Alt + Ctrl + 3	ดูงานดีไซน์ทั้งหมดที่สร้างขึ้นภายในหน้าเดียว
Presentation mode	Alt + Ctrl + P	เข้าสู่โหมดนำเสนองานดีไซน์

แป้นพิมพ์ลัด Comment

คำสั่ง	แป้นพิมพ์ลัด	คำอธิบาย
 Add comment	Alt + Ctrl + N	เพิ่มคอมเมนต์ในงานดีไซน์
 Add emoji	Shift + ;	เพิ่มอีโมจิในคอมเมนต์
Next comment	N	เลื่อนดูคอมเมนต์ลำดับถัดไป
Previous comment	Shift + N	เลื่อนดูคอมเมนต์ลำดับก่อนหน้า

คำสั่ง	แป้นพิมพ์ลัด	คำอธิบาย
Play/pause video	Space	เล่นวิดีโอ/หยุดการเล่นวิดีโอ
Mute/unmute video	M	ปิดเสียง/ยกเลิกการปิดเสียงของวิดีโอ
Loop video	Alt + Ctrl + L	กำหนดให้เล่นวิดีโอวนซ้ำ

แป้นพิมพ์ลัด Zooming

คำสั่ง	แป้นพิมพ์ลัด	คำอธิบาย
Zoom in	Ctrl + +	ขยายขนาดมุมมองภาพในพื้นที่ที่ชี้ให้ใหญ่ขึ้น
Zoom out	Ctrl + -	ย่อขนาดมุมมองภาพในพื้นที่ที่ชี้ให้เล็กลง ทำให้เห็นภาพรวมได้มากขึ้น
Zoom to actual size	Ctrl + 0	มุมมองภาพเท่ากับขนาดจริงของงานที่ชี้
Zoom to fit	Alt + Ctrl + 0	ทำให้เห็นภาพรวมงานที่ชี้ทั้งหมดที่สร้างขึ้นพอดีกับพื้นที่ที่ชี้
Zoom to fill	Shift + Ctrl + 0	มุมมองภาพถูกขยายให้เต็มพื้นที่ที่ชี้

กิจกรรมการเรียนรู้ ทักษะการใช้ Canva

กิจกรรม	รายละเอียดกิจกรรม	หน้าที่ของครู	หน้าที่ของนักเรียน
1. ทำความรู้จัก Canva	แนะนำ Canva เป็นเครื่องมือออกแบบสื่อดิจิทัลและ AI ช่วยงานออกแบบเบื้องต้น	<ul style="list-style-type: none"> - อธิบายว่า Canva คือแพลตฟอร์มออกแบบออนไลน์ ใช้สร้างโปสเตอร์ ใบงาน สไลด์ อินโฟกราฟิก ฯลฯ และเชื่อมโยงกับบทบาท AI (เช่น Magic Write, การช่วยจัดองค์ประกอบ) - เดินสาธิตหน้า Home, Template และตัวอย่างงานที่ใช้ในห้องเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> - แลกเปลี่ยนว่าตนเคยใช้ Canva หรือแอปออกแบบอื่นมาก่อนหรือไม่ และใช้ทำอะไร - เขียนสั้น ๆ ว่าคิดว่าสามารถใช้ Canva ช่วยการเรียนวิชาใด/อย่างไร
2. สมัครและตั้งค่าพื้นฐาน	ฝึกสมัครเข้าใช้ Canva และตั้งค่าภาษา/ธีม	<ul style="list-style-type: none"> - แนะนำขั้นตอนเข้าเว็บหรือแอป Canva และการ Sign up ด้วยอีเมล/Google พร้อมอธิบายการตั้งค่าภาษาและธีม Light/Dark - ย้ำเรื่องการตั้งชื่อโปรไฟล์/ชั้นเรียนให้เหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> - สมัครใช้งาน Canva ตามขั้นตอน และตั้งค่าภาษาไทยหรืออังกฤษตามความถนัด - บันทึกข้อบัญญัติ/วิธีเข้าใช้ และทดลองค้นหาเมนูสำคัญ เช่น Create a design, Templates
3. ทำความเข้าใจส่วนต่าง ๆ ของหน้าจอ	รู้จักแถบเครื่องมือ ซ้าย-ขวา และพื้นที่ออกแบบ	<ul style="list-style-type: none"> - ชี้แนะองค์ประกอบหน้าจอ ได้แก่ แถบด้านซ้าย (Templates, Elements, Uploads, Text), พื้นที่แคนวาส และแถบปรับแต่งด้านบน (Font, Size, Color, Bold, Align ฯลฯ) - เดินให้ตัวอย่างการแทรกรูปภาพ/กรอบ/ข้อความ 	<ul style="list-style-type: none"> - ชี้ตำแหน่งเมนูสำคัญบนหน้าจอตามที่ครูกำหนด และเขียนสั้น ๆ ว่าแต่ละส่วนใช้ทำอะไร - ทดลองลาก Template มาวาง เปลี่ยนข้อความ และเปลี่ยนสีพื้นหลังอย่างน้อย 1 ครั้ง
4. ออกแบบโปสเตอร์การเรียนรู้ ๆ	ออกแบบโปสเตอร์หัวข้อบทเรียนปัจจุบัน	<ul style="list-style-type: none"> - กำหนดโจทย์ เช่น “โปสเตอร์สรุปหัวข้อ ... สำหรับเพื่อน ม.2 ให้เข้าใจง่าย” และกำหนดขนาดงาน/ธีมสี - แนะนำหลักการจัดองค์ประกอบง่าย ๆ 	<ul style="list-style-type: none"> - เลือก Template หรือหน้าเปล่า แล้วออกแบบโปสเตอร์สรุปเนื้อหาที่เรียนในสัปดาห์นี้ 1 ชิ้น - ใช้ข้อความสั้น จุดสำคัญ และ

กิจกรรม	รายละเอียดกิจกรรม	หน้าที่ของครู	หน้าที่ของนักเรียน
		เช่น ไม่ใส่ข้อความแน่นเกินไป ใช้ฟอนต์อ่านง่าย	เสริมด้วยรูปภาพ/ไอคอนให้สื่อความหมาย
5. ใช้ฟังก์ชันตัวหนังสืออย่างเหมาะสม	ฝึกใช้เครื่องมือ Text และการจัดรูปแบบ	- สาธิตการเพิ่ม Text (หัวเรื่อง/เนื้อหา), การเปลี่ยน Font, ขนาด, สี, การจัดบรรทัด และการใช้ Bullet/Number list - ยกตัวอย่างการเลือกฟอนต์เหมาะกับงานทางการและงานไม่เป็นทางการ	- ปรับหัวเรื่องและเนื้อหาในโปสเตอร์ของตนให้ชัดเจน อ่านง่าย โดยใช้ขนาดตัวอักษรต่างกัน และการจัดวางให้ไม่แน่นเกินไป - บันทึกว่าตนใช้ฟอนต์อะไร ขนาดเท่าไร และเหตุผลที่เลือก
6. จัดองค์ประกอบภาพและวัตถุ	ฝึกจัดวัตถุ ซ้อน-จัดกลุ่ม-จัดตำแหน่ง	- แนะนำการใช้เครื่องมือ Position (จัดเรียงหน้า-หลัง จัดกึ่งกลาง), Group/Ungroup, Lock, Transparency และ Align - สาธิตการจัดวัตถุให้เป็นระเบียบ เช่น การเรียงไอคอน/รูปภาพให้ตรงแนว	- ปรับโปสเตอร์ของตนโดยใช้การจัดกลุ่มวัตถุอย่างน้อย 1 กลุ่ม และการจัดกึ่งกลาง/จัดชิดขอบอย่างน้อย 1 ส่วน - ใช้ Transparency กับรูปภาพหรือพื้นหลังเพื่อให้ข้อความอ่านง่ายขึ้น
7. ใช้ Canva Assistant / Magic ฟังก์ชัน (ถ้ามี)	ทดลองใช้ความสามารถ AI ของ Canva ช่วยคิดเนื้อหา/จัดเลย์เอาต์	- แนะนำฟังก์ชัน AI ที่ใช้ได้ เช่น Magic Write (ช่วยร่างข้อความ), การใช้ Suggestion ของ Template หรือ Design ideas - ย้ำว่าผลลัพธ์จาก AI ต้องผ่านการปรับแก้ และตรวจสอบความถูกต้อง	- ทดลองให้ Magic Write (หรือฟังก์ชัน AI ที่มีในบัญชี) ช่วยร่างข้อความสั้น ๆ เช่น คำโปรยบนโปสเตอร์ แล้วตรวจสอบและปรับแก้ให้เหมาะสมกับเนื้อหาแท้จริง - เปรียบเทียบข้อความที่ AI สร้างกับข้อความที่ตนเองเขียนเอง และสะท้อนข้อดี/ข้อจำกัด
8. การใช้ภาพ/ไอคอนอย่างถูกลิขสิทธิ์	เข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์สื่อใน Canva และการใช้ภาพอย่างรับผิดชอบ	- อธิบายแหล่งรูปภาพ/ไอคอนใน Canva (ฟรี/โปร) และหลักการใช้อย่างเหมาะสมในงานการศึกษา	- เลือกรูปภาพหรือไอคอนใน Canva ที่ “เกี่ยวข้องตรง” กับเนื้อหาอย่างน้อย 2 ชิ้นแทนการใช้

กิจกรรม	รายละเอียดกิจกรรม	หน้าที่ของครู	หน้าที่ของนักเรียน
		<ul style="list-style-type: none"> - ให้อตัวอย่างการใช้รูปภาพสื่อความหมายแทนข้อความยาว ๆ 	<p>ภาพส่ม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เขียนบันทึกสั้น ๆ ว่าเลือกภาพนั้นเพราะอะไร และช่วยให้เพื่อนเข้าใจเนื้อหาอย่างไร
9. ส่งงาน แบ่งปัน และสะท้อนผล	ฝึกการ Export/Share และการวิจารณ์งานอย่างสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> - สาธิตการบันทึกงานเป็นไฟล์ภาพหรือ PDF และการใช้ปุ่ม Share ให้เพื่อน/ครูดู (กำหนดสิทธิ์ Can view/Can edit) - กำหนดเกณฑ์การวิจารณ์งาน เช่น ความชัดเจน ความสวยงาม ความสื่อความหมาย 	<ul style="list-style-type: none"> - ดาวน์โหลดงานในรูปแบบที่กำหนด (เช่น PNG หรือ PDF) และส่งผ่านระบบที่โรงเรียนใช้ - แลกเปลี่ยนผลงานกับเพื่อน 1-2 คน และเขียนข้อเสนอแนะเชิงบวก + ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงให้เพื่อน
10. ประเมินทักษะการใช้ Canva และวางแผนนำไปใช้	ทบทวนสิ่งที่เรียนรู้และวางแผนใช้ Canva ในวิชาอื่น	<ul style="list-style-type: none"> - ให้แบบประเมินตนเองด้านทักษะ (รู้จักเครื่องมือพื้นฐาน, จัดองค์ประกอบ, ใช้ AI ช่วยงานออกแบบอย่างเหมาะสม) เชื่อมกับแนวคิดการประเมินทักษะการใช้เครื่องมือ AI ทางการศึกษาในคู่มือ - ชี้ให้เห็นตัวอย่างการนำ Canva ไปใช้ในวิชาอื่น เช่น ทำใบงาน อินโฟกราฟิกสรุปบทเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> - ประเมินตนเองว่ามีจุดแข็ง/จุดที่ต้องพัฒนาในการใช้ Canva. - เขียนแผนสั้น ๆ 3-5 ข้อว่าจะใช้ Canva ช่วยสรุปบทเรียน/ทำสื่อประกอบการนำเสนอในวิชาต่าง ๆ อย่างไร

เอกสารอ้างอิง REFERENCES



สำนักดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยศิลปากร. (2568). เอกสารแนะนำการใช้งาน Canva เบื้องต้น
สืบค้นเมื่อ 5 ธันวาคม 2568, จาก <https://bdt.su.ac.th/corporate/?p=20925>

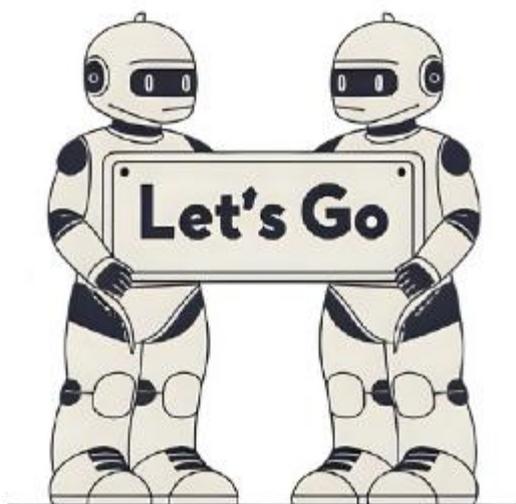
บริษัท แคนวา พีทีวาย จำกัด. (n.d.). *การใช้งาน canva*. สืบค้นเมื่อ 5 ธันวาคม 2568 จาก
<https://www.canva.com>





วัตถุประสงค์การเรียนรู้ทักษะการใช้ ClickUp

หลังจากศึกษาหน่วยการเรียนรู้นี้ ผู้ศึกษาจะเกิดความรู้ความเข้าใจที่สะท้อนถึงความสามารถในการใช้ ClickUp เกี่ยวกับการจัดการงานแบบครบวงจร การเริ่มต้นใช้งาน การใช้ AI ใน ClickUp เพื่อประสิทธิภาพการทำงาน การใช้งานปฏิทิน การผสมผสานการทำงานของ ClickUp กับ Google Drive การเชื่อมต่อกับเครื่องมือต่างๆ การใช้ Kanban Board การจัดการเอกสาร การใช้งานไหมไลน์ และการจัดลำดับความสำคัญของงาน



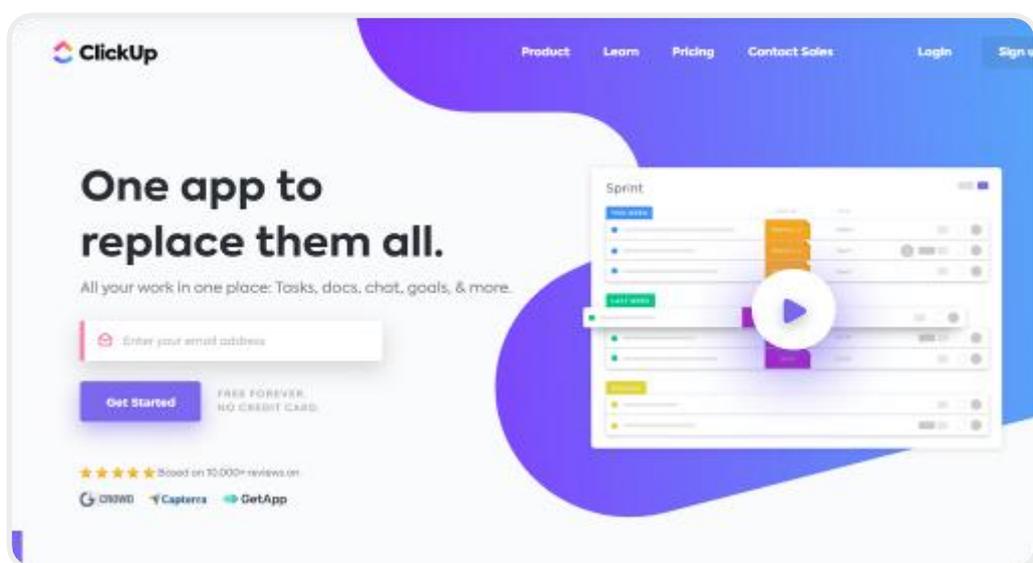
บทนำ

ClickUp กำลังกลายเป็นหนึ่งในระบบบริหารจัดการงานและโปรเจกต์ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในปัจจุบัน ด้วยแผนราคา (Pricing Plans) ที่ยืดหยุ่น ฟีเจอร์ที่หลากหลาย ตัวเลือกการปรับแต่งที่ยืดหยุ่นสูง และความสามารถในการรวมหลายแอปให้มาอยู่ในที่เดียว จึงไม่น่าแปลกใจที่หลายองค์กรกำลังย้ายมาใช้ ClickUp กันมากขึ้น

อย่างไรก็ตาม แม้ ClickUp จะเป็นหนึ่งในโซลูชันสำหรับการจัดการงานและโปรเจกต์ที่ทรงพลังที่สุด แต่สำหรับผู้ใช้งานใหม่แล้ว ก็อาจรู้สึก “น่าหวั่นใจ” ได้ไม่น้อย ClickUp เปรียบเสมือนผืนผ้าใบเปล่า (blank canvas) ที่มีวิธีตั้งค่าได้เป็นพันแบบ หากต้องการ “ประหยัดเวลาทำงานได้หนึ่งวันต่อสัปดาห์” และได้มุมมองภาพรวมงาน (visibility) ตามที่คาดหวังไว้ตอนเริ่มใช้ ClickUp คุณจำเป็นต้องตั้งค่าระบบให้ดีตั้งแต่เริ่มต้น

ในฐานะพันธมิตรรายแรกและเรตติ้งสูงสุดของ ClickUp ที่ได้ช่วยทีมมากกว่า 3,000 ทีมในการติดตั้งและใช้งานแพลตฟอร์มนี้ คู่มือฉบับนี้จึงถูกออกแบบมาให้เป็น “คู่มือการตั้งค่า ClickUp แบบครบถ้วน” สำหรับทีมที่ต้องการใช้งาน ClickUp Workspace ให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยจะพาคุณไล่ไปที่ละขั้นตอน ตั้งแต่เริ่มต้นใช้งานไปจนถึงการจัดโครงสร้างงานในระบบให้รองรับการทำงานจริงของธุรกิจ

และหากในระหว่างทาง คุณรู้สึกว่าการ “ปุ่มลัดแบบ Easy Button” ที่ให้ผู้เชี่ยวชาญช่วยคุณวางระบบใน ClickUp ให้เรียบร้อย ทีมที่ปรึกษาที่เชี่ยวชาญด้าน ClickUp ก็สามารถเข้ามาช่วยคุณเดินกระบวนการทั้งหมดนี้ได้เช่นกัน

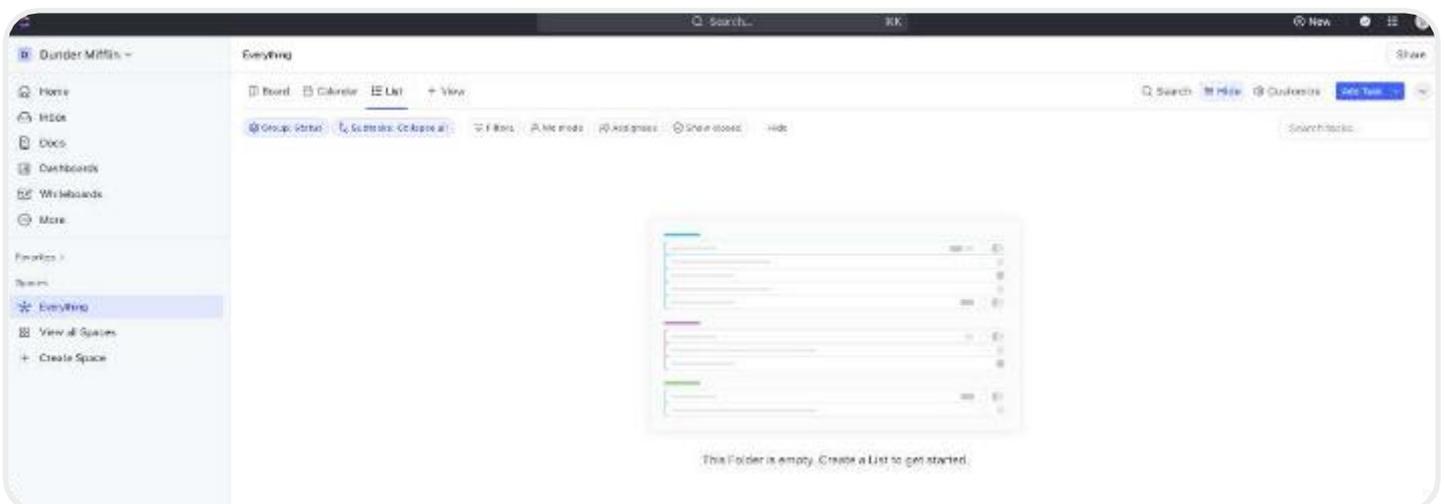
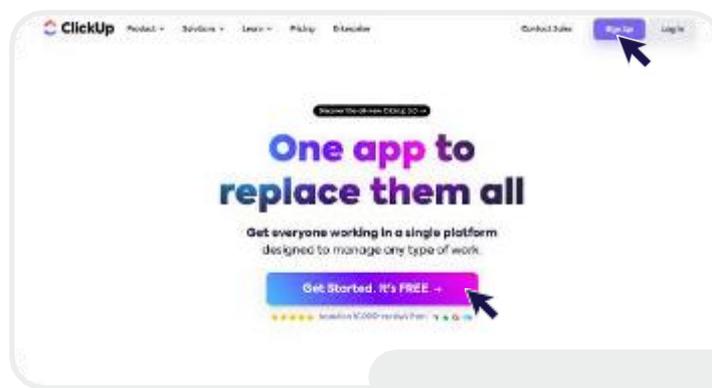


Step 1: การสร้าง ClickUp Workspace

ClickUp กำลังกลายเป็นหนึ่งในเครื่องมือจัดการงานและโครงการที่ได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อยๆ ทั้งในองค์กรและสถาบันการศึกษา เพราะมีแผนราคาที่หลากหลาย ฟีเจอร์เยอะ ปรับแต่งได้ยืดหยุ่น และสามารถรวมงานจากหลายแอปมาอยู่ในที่เดียวได้

อย่างไรก็ตาม สำหรับครูและนักเรียนที่เพิ่งเริ่มใช้ ClickUp ครั้งแรก อาจรู้สึกว่าระบบนี้ซับซ้อนหรือน่ากังวลนิดหน่อย เพราะเมื่อเปิด Workspace ใหม่ขึ้นมา ทุกอย่างจะยังเป็นเหมือน “ผืนผ้าใบเปล่า” ที่เราต้องออกแบบเองแทบทั้งหมด ถ้าอยากใช้ ClickUp เพื่อช่วยประหยัดเวลา และเห็นภาพรวมของงานสอน งานเรียน และงานโครงการได้ชัดเจน จำเป็นต้องวางแผนและตั้งค่าระบบให้ดีตั้งแต่ต้น

คู่มือฉบับนี้จัดทำขึ้นจากประสบการณ์การช่วยทีมงานจำนวนมากวางระบบ ClickUp ให้เข้ากับการทำงานจริง เป้าหมายคือช่วยให้ครูและนักเรียนเข้าใจวิธีใช้ ClickUp Workspace ที่ละขั้นตอน ตั้งแต่เริ่มสมัครใช้งาน ไปจนถึงการจัดโครงสร้างงานให้เหมาะกับห้องเรียน รายวิชา และโครงการต่างๆ เพื่อให้ทุกคนสามารถติดตามงาน ส่งงาน และทำงานร่วมกันได้อย่างเป็นระบบมากขึ้น

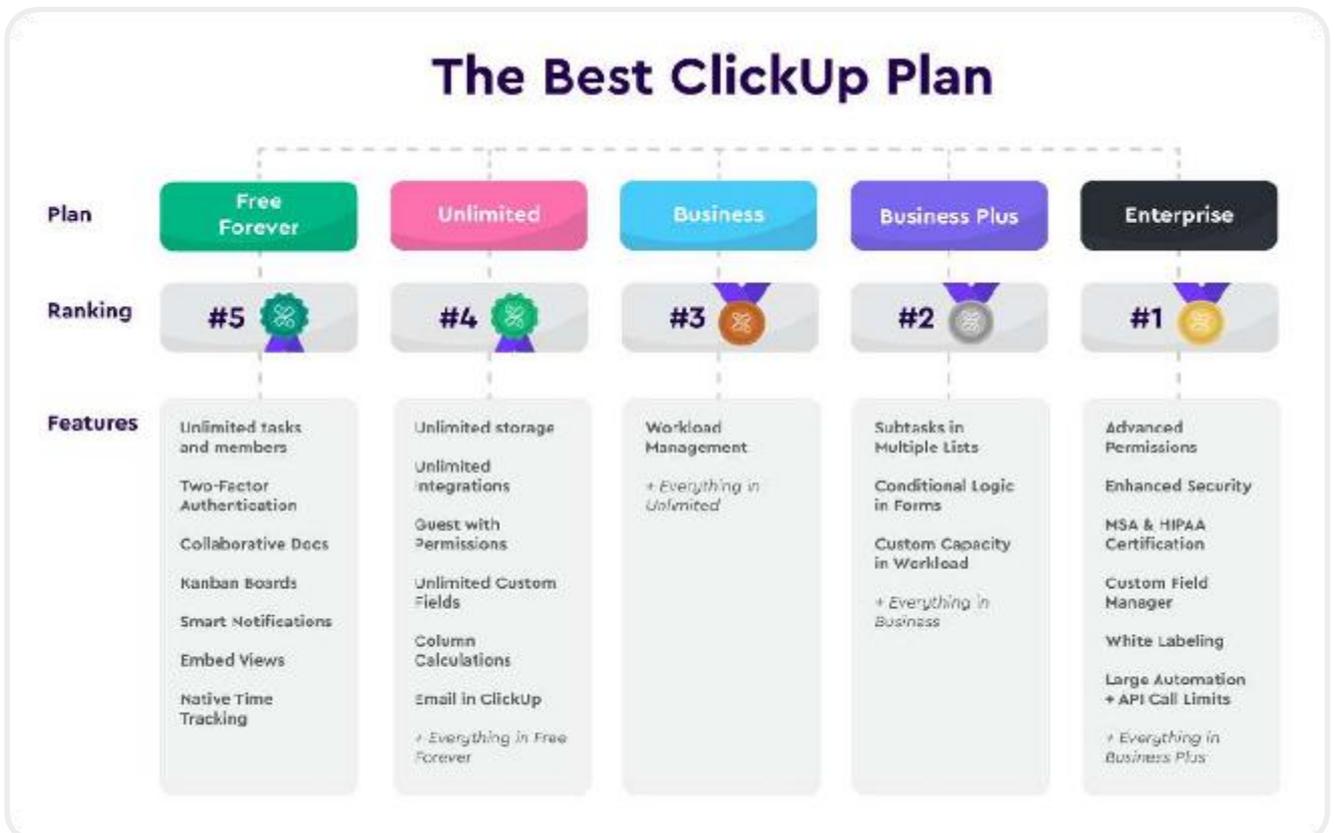


Step 2: การเลือกแผนราคาที่เหมาะสม

การเลือกแผนราคา (Pricing Plan) ให้เหมาะกับการใช้งาน

ก่อนจะเริ่มใช้ ClickUp แบบจริงจัง ครูและนักเรียนควรรู้ก่อนว่า ClickUp มีแผนราคาให้เลือกหลายแบบ เพื่อจะได้ตัดสินใจได้ว่าแบบไหนเหมาะกับทีม หรือเหมาะกับการใช้ในห้องเรียนของเรา ClickUp มีแผนหลักๆ อยู่ 5 แบบคือ *Free Forever*, *Unlimited*, *Business*, *Business Plus* และ *Enterprise* โดยทั่วไป ถ้าเป็นการใช้งานในทีมที่มีหลายคนทำงานร่วมกัน เช่น ทีมโครงการ หรือกลุ่มครูหลายวิชาที่ใช้ร่วมกัน มักจะแนะนำให้เริ่มที่แผน *Business* ขึ้นไป เพราะจะมีฟีเจอร์สำคัญหลายอย่างที่แผน *Unlimited* ยังไม่ครอบคลุม แม้ชื่อจะบอกว่า “Unlimited” แต่จริงๆ แล้วก็ยังมีข้อจำกัดอยู่ เหมาะกับการใช้คนเดียวหรือทีมเล็กๆ เท่านั้น

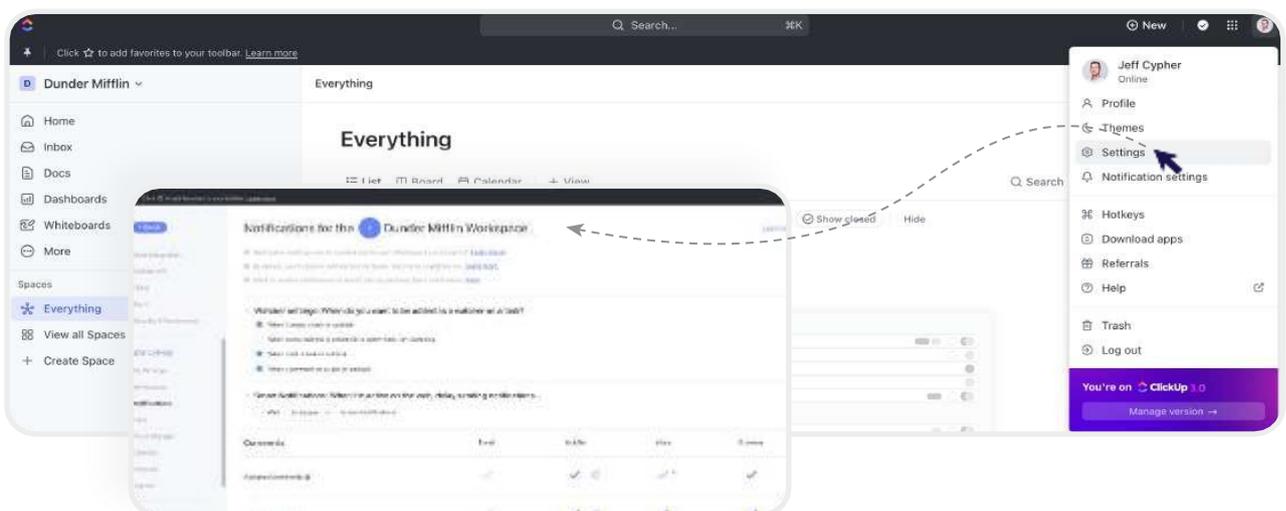
ถ้าต้องการศึกษาเปรียบเทียบรายละเอียดของแต่ละแผนราคาให้ลึกกว่านี้ สามารถดูจากคู่มือ “How to Choose the Right ClickUp Pricing Plan” ซึ่งจะอธิบายว่าแต่ละแผนมีข้อดีและฟีเจอร์เพิ่มเติมอะไรบ้างเมื่อเทียบกับแผนที่ต่ำกว่า ช่วยให้ครูหรือนักเรียนตัดสินใจได้ง่ายขึ้นว่าแผนไหนเหมาะกับรูปแบบการทำงานและงบประมาณของตัวเอง



Step 3: การตั้งค่าบัญชีส่วนตัวให้เหมาะกับการใช้งาน

หลังจากเลือกแผนราคาที่เหมาะสมกับการใช้งานแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือให้ครูและนักเรียนเข้าไปปรับ “การตั้งค่าส่วนตัว” (My Settings) ในโปรไฟล์ของแต่ละคนใน ClickUp เพื่อให้ระบบแสดงผลและแจ้งเตือนในแบบที่ตัวเองถนัดและไม่รบกวนจนเกินไป ให้คลิกที่ไอคอนโปรไฟล์ของตนเองมุมขวาบน แล้วเลือกเมนู Settings จากนั้นลองไล่ดูหัวข้อย่อยต่างๆ เช่น

- **Preferences:** เลือกโหมดหน้าจอแบบสว่าง (Light) หรือมืด (Dark) และเลือกว่าจะใช้คีย์ลัด (Hotkeys) หรือไม่
- **Notifications:** ปรับการแจ้งเตือน โดยเฉพาะอีเมล หากไม่ต้องการกล่องอีเมลเต็มไปด้วยอีเมลจาก ClickUp แนะนำให้ปิดการแจ้งเตือนทางอีเมลส่วนใหญ่ แล้วใช้การแจ้งเตือนใน ClickUp Inbox เป็นหลักแทน
- **Customization:** เปลี่ยนสี ธีม หรือรูปโปรไฟล์ ให้ตรงกับตัวเองหรือทีมของเรา การตั้งค่าการแจ้งเตือนถือว่าสำคัญมาก หากปล่อยค่าเริ่มต้นไว้ นักเรียนและครูอาจรู้สึกรำคาญหรือมองว่า ClickUp “รบกวน” จนไม่อยากจะใช้ต่อ การช่วยกันตั้งค่าให้เหมาะตั้งแต่แรกจะช่วยลดปัญหาแจ้งเตือนล้น และทำให้ทุกคนรู้สึกสบายใจกับการใช้ ClickUp ในการติดตามงานและโครงการต่างๆ มากขึ้น

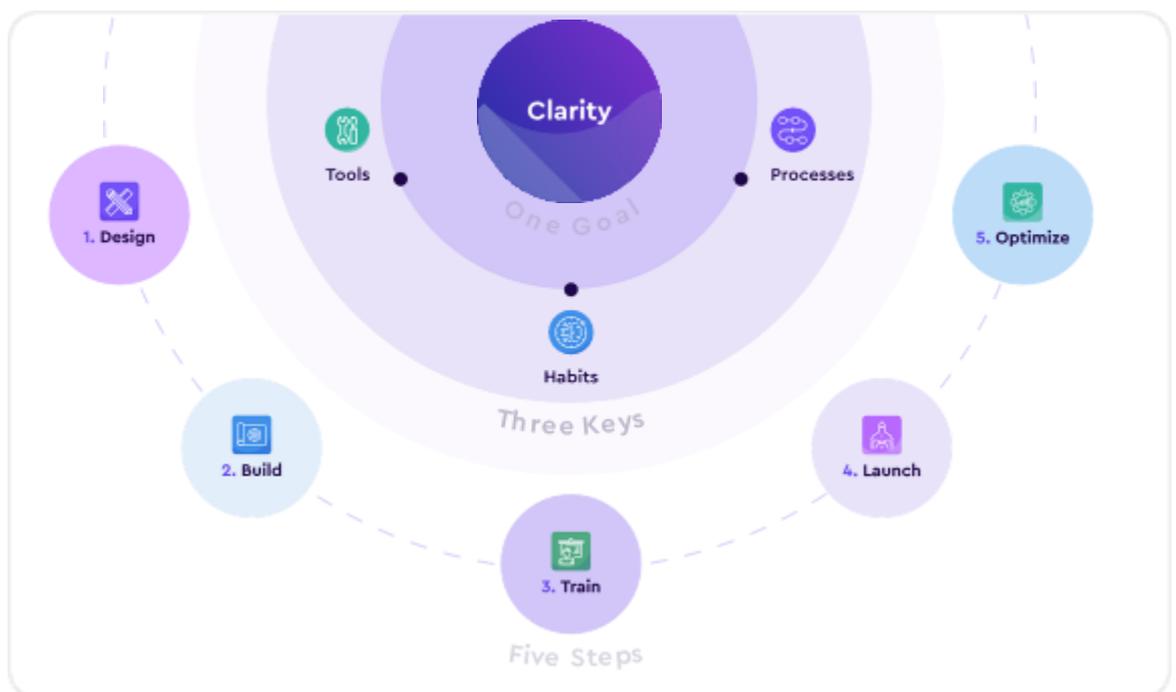


Step 4: การเชิญทีมหลักเข้ามาทดลองใช้ระบบก่อน

สำหรับซอฟต์แวร์จัดการงานและโครงการอย่าง ClickUp โดยเฉพาะถ้าใช้ในระดับโรงเรียนหรือองค์กร ไม่จำเป็นต้องรีบร้อนเชิญทุกคนเข้าระบบตั้งแต่ยังตั้งค่าไม่เสร็จ เพราะการชวนคนเข้าเร็วเกินไป ทั้งที่โครงสร้าง Workspace ยังไม่ชัดเจน อาจทำให้ครูและนักเรียนสับสน เครียด และรู้สึกว่าการมีนี่ยากเกินไป จนสุดท้ายเลิกใช้

ทางที่ดีคือเริ่มจากการเชิญ “ทีมวางระบบ” หรือ Implementation Team ก่อน เช่น ครูแกนหลัก หัวหน้าระดับชั้น หัวหน้ากลุ่มสาระ หรือเจ้าหน้าที่ที่ช่วยออกแบบกระบวนการทำงานใน ClickUp กลุ่มเล็กๆ นี้จะช่วยกันทดลอง วางโครงสร้าง Space/Folder/List และกำหนดวิธีใช้ที่เหมาะสมกับโรงเรียนหรือห้องเรียนของเรา ก่อนจะเปิดให้ทั้งครูทุกคนหรือนักเรียนทั้งระดับชั้นเข้าร่วม

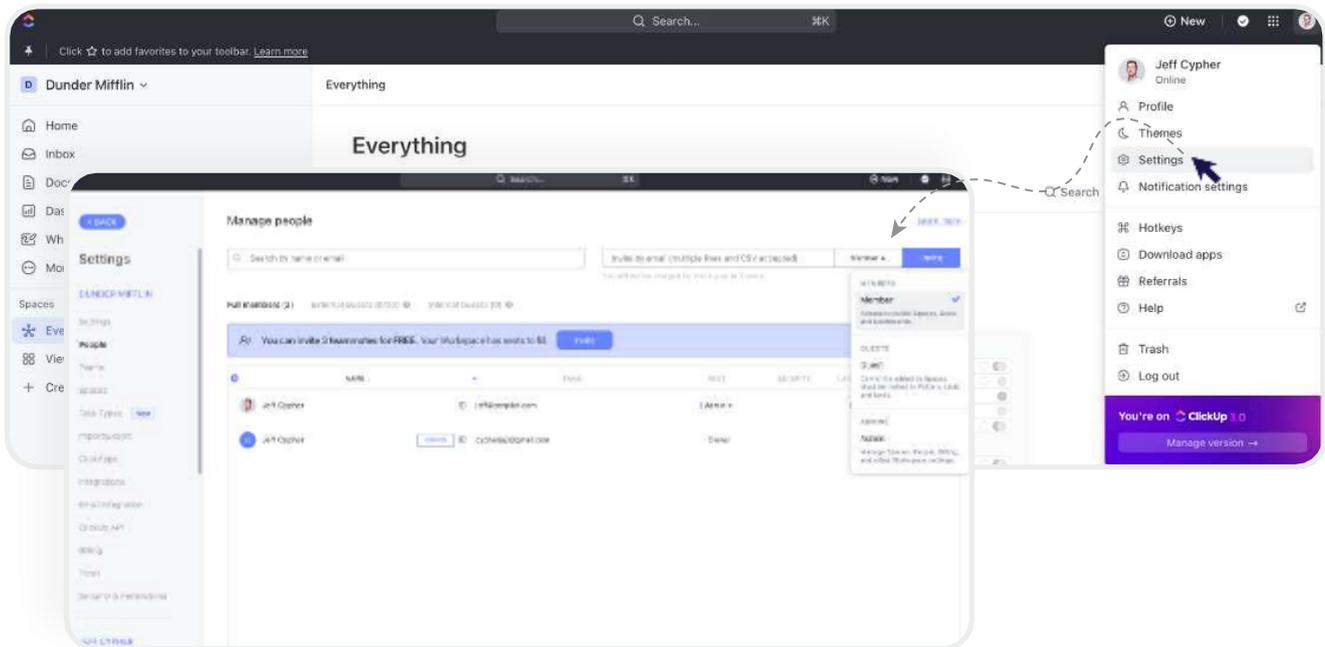
หากไม่แน่ใจว่าใครควรอยู่ใน Implementation Team บ้าง โดยทั่วไปมักเป็นคนที่เข้าใจกระบวนการทำงานดี ชอบทดลองใช้เทคโนโลยีใหม่ และสามารถช่วยอธิบายให้คนอื่นเข้าใจตามได้ ทีมนี้จะช่วยให้การใช้ ClickUp ไม่ใช่แค่มี “เครื่องมือดี” แต่มีทั้งโครงสร้างงานที่เหมาะสม Template ที่เตรียมไว้ และแผนการอบรมการใช้งานที่ชัดเจนสำหรับครูและนักเรียนกลุ่มใหญ่ในลำดับถัดไป



วิธีเชิญทีมของคุณเข้า ClickUp

- **Step 1:** ไปที่ Workspace Settings แล้วเปิดแท็บ *People*
- **Step 2:** ในแท็บ *People* จะมีช่องให้กรอกอีเมลของสมาชิกทีมที่ต้องการเชิญ จากนั้นกด *Invite*
- **Step 3:** เลือกบทบาทของแต่ละคน ว่าจะเป็น *Guest*, *Member*, หรือ *Admin*
 - ใช้ *Guest* สำหรับบุคคลภายนอก เช่น วิทยากร แยก หรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องที่ไม่ต้องเข้าถึงทุกอย่าง
 - ใช้ *Admin* สำหรับผู้ดูแลระบบ เช่น ผู้ดูแลโครงการหลัก หรือผู้ที่ต้องจัดการการตั้งค่าและสมาชิก
 - ใช้ *Member* สำหรับครูและนักเรียนทั่วไปที่ใช้ระบบในชีวิตประจำวัน

ช่วงแรกควรเริ่มเชิญเฉพาะทีมวางระบบก่อน เพื่อควบคุมค่าใช้จ่ายตามจำนวน Member และเพื่อให้ทุกอย่างใน Workspace มีความชัดเจนก่อนนักเรียนหรือครูทุกคนจะเข้ามาใช้งานจริง เมื่อเชิญทุกคนเข้ามาแล้ว อย่าลืมนอธิบายเรื่องสิทธิ์การเข้าถึง (Permissions) และจัดทำงานอบรมหรือคำอธิบายขั้นตอนการใช้งานเบื้องต้นให้ชัดเจน เพราะความชัดเจนในวิธีใช้และขอบเขตงานของแต่ละคนจะช่วยลดความสับสนและทำให้ทุกคนกล้าใช้ ClickUp มากขึ้น



Step 5: เปิดใช้ ClickApps ที่จำเป็นต่อการสอนและการเรียน

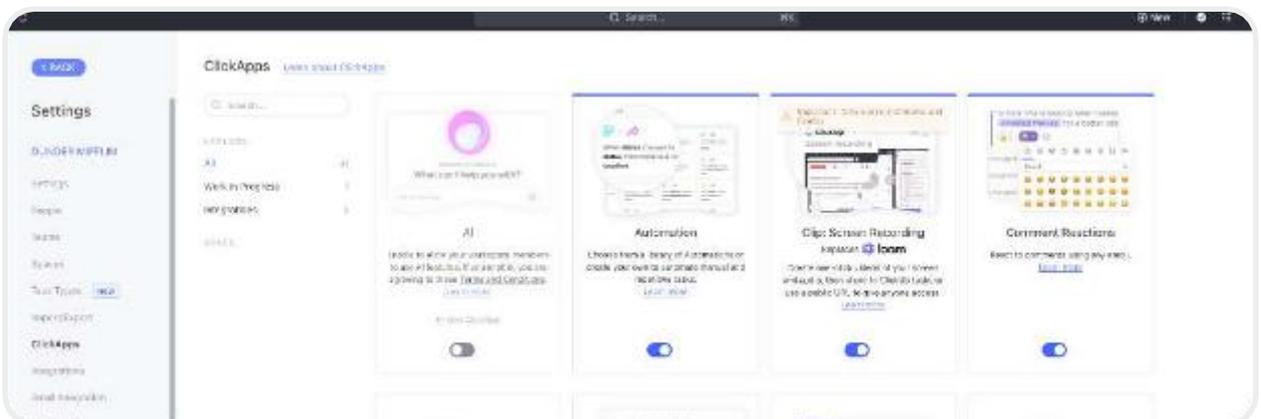
เมื่อทีมเริ่มพร้อมใช้งานแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการเลือกเปิดใช้ฟีเจอร์เสริมที่เรียกว่า **ClickApps** ซึ่งเป็นตัวเพิ่มความสามารถให้ ClickUp Workspace ทำอะไรได้มากขึ้น เช่น จับเวลาทำงาน ติดตามความคืบหน้า หรือเชื่อมกับอีเมล

ครูสามารถเข้าไปที่เมนู Settings แล้วเลือก ClickApps จากนั้นเลื่อนดูรายการฟีเจอร์ต่างๆ และเลือกเปิดเฉพาะตัวที่จำเป็นต่อการใช้งานในโรงเรียนหรือในห้องเรียนของตนเอง ClickApps บางตัวเปิดใช้ทั้ง Workspace ได้ หรือจะเลือกเปิดเฉพาะบาง Space ก็ได้ ขึ้นกับวิธีจัดโครงสร้างงานใน ClickUp ของคุณ

ตัวอย่าง ClickApps ที่มีประโยชน์สำหรับครูและนักเรียน เช่น

- **Time Tracking:** ใช้จับเวลาทำงานหรืองานกลุ่ม เหมาะกับการให้เห็นว่ากิจกรรมหนึ่งใช้เวลาประมาณเท่าไร
- **Time Estimates:** ใช้ตั้งเวลาคาดการณ์ในการทำงานแต่ละงาน ช่วยให้วางแผนภาระงาน (workload) ของนักเรียนได้ดีขึ้น
- **Email:** ส่งอีเมลจาก Task ได้เลย เหมาะสำหรับงานที่ต้องสื่อสารกับผู้ปกครอง หรือบุคคลภายนอก
- **Custom Fields:** เพิ่มช่องข้อมูลพิเศษ เช่น ห้องเรียน ระดับชั้น ประเภทงาน ฯลฯ เพื่อใช้จัดกลุ่มและดูรายงานในภายหลัง

คำแนะนำสำคัญคือ ช่วงแรกไม่ควรเปิด ClickApps เยอะเกินไป เพราะจะทำให้หน้าจอซับซ้อน ควรเริ่มจากฟีเจอร์พื้นฐานที่จำเป็นจริงๆ ก่อน เมื่อครูและนักเรียนเริ่มคุ้นกับการใช้ ClickUp แล้วค่อยทยอยเปิดฟีเจอร์อื่นเพิ่ม จะช่วยลดความสับสนและทำให้ทุกคนรู้สึกว่าการใช้เครื่องมือใช้งานง่ายกว่าเดิม



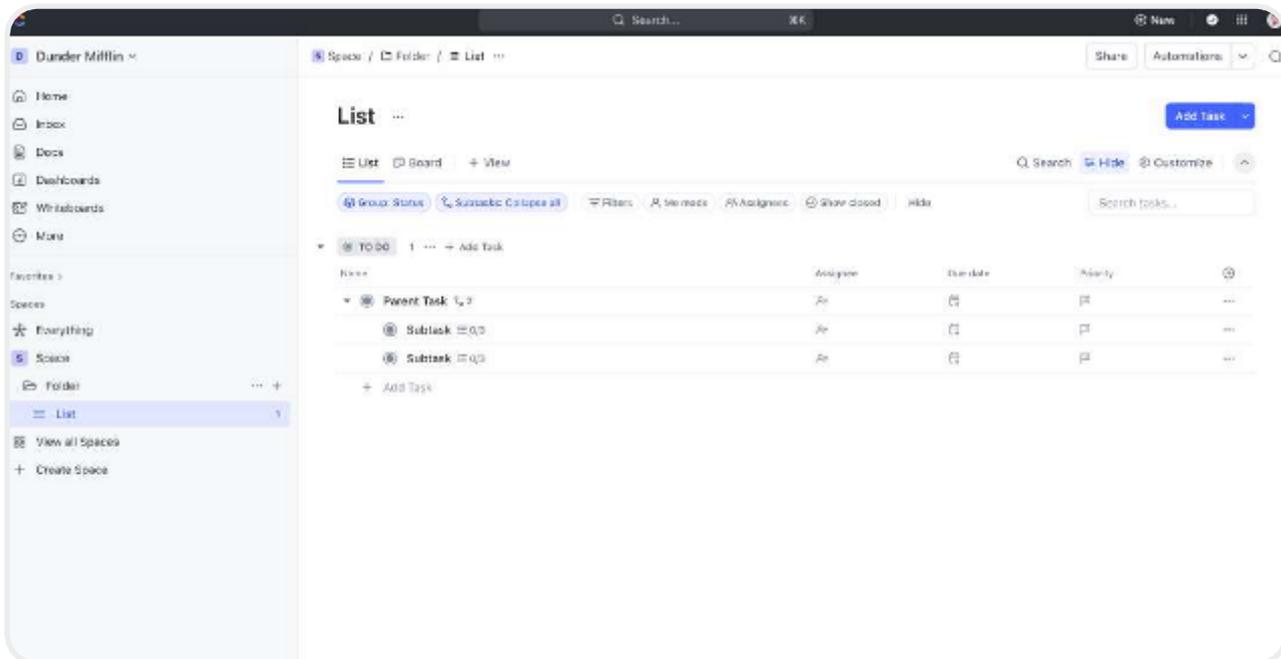
ส่วนสำคัญที่สุดส่วนหนึ่งของการใช้ ClickUp ให้ได้ผล คือการวาง “โครงสร้างลำดับชั้น” หรือ **Hierarchy** ภายใน Workspace เพราะ Hierarchy ที่ดีจะช่วยให้ทั้งครูและนักเรียนเห็นงานของตัวเองอย่างเป็นระเบียบ และสามารถมองภาพรวมงานของทั้งห้องหรือทั้งโรงเรียนได้ชัดเจน โครงสร้างหลักของ ClickUp จะเรียงจากใหญ่ไปเล็กประมาณนี้

- **Workspace:** ระดับบนสุด มักใช้เป็นชื่อโรงเรียน หรือชื่อโครงการใหญ่
- **Space:** แบ่งตามแผนก กลุ่มสาระ หรือระดับชั้น เช่น Space วิชาภาษาไทย ม.2 หรือ Space “โครงการวิจัยในชั้นเรียน”
- **Folder:** ใช้จัดกลุ่มงานภายใน Space เช่น แยกตามรายวิชา ภาคเรียน หรือกลุ่มกิจกรรม
- **List:** คือที่ที่ “งาน” จะไปอยู่จริง เช่น List “งานบ้าน”, “โครงการ”, “การบ้านรายสัปดาห์”
- **Task (Parent Task):** งานหลักหนึ่งชิ้น เช่น โครงการหนึ่งเรื่อง หรือชิ้นงานใหญ่หนึ่งชิ้น
- **Subtask:** งานย่อยที่เป็นขั้นตอน เช่น วางแผน ร่าง ตรวจสอบ แก้ไข ส่งงาน
- **Checklist:** รายการย่อยที่ทำหน้าที่เหมือนโน้ต nh เตือนว่าใน Task นั้นต้องไม่ลืมทำอะไรบ้าง

สำหรับบริบทโรงเรียน ครูอาจออกแบบ Hierarchy ตัวอย่างเช่น

- Workspace = ชื่อโรงเรียน หรือชื่อโครงการใหญ่ของระดับชั้น
- Space = ระดับชั้น / กลุ่มสาระ เช่น “ม.2 ภาษาไทย”, “โครงการวิทยาศาสตร์”
- Folder = ภาคเรียนที่ 1 / ภาคเรียนที่ 2 หรือแยกรายวิชา
- List = ประเภทงาน เช่น “การบ้าน”, “ชิ้นงานรายหน่วย”, “โครงการปลายภาค”
- Task = งานแต่ละชิ้นที่มอบหมายให้กลุ่มหรือนักเรียน
- Subtask = ขั้นตอนการทำงาน เช่น ศึกษาข้อมูล ร่างชิ้นงาน ส่งร่าง ตรวจสอบและแก้ไข ส่งฉบับสมบูรณ์

แนวคิดสำคัญคือ “งานทุกชิ้นต้องมีบ้านอยู่ใน Hierarchy” ไม่ควรสร้าง Task แบบลอยๆ หรือใส่ไว้ใน List ส่วนตัวที่คนอื่นมองไม่เห็น เพราะจะทำให้ครูติดตามงานยาก และวิเคราะห์ข้อมูลเช่นเวลาในการทำงานหรือความก้าวหน้าตามรายวิชาไม่ได้เต็มที่ การวางแผนโครงสร้างให้ดีตั้งแต่แรกจะช่วยให้การใช้ ClickUp เป็นระบบและขยายต่อได้ง่ายในระยะยาว



ทำไม ClickUp Hierarchy จึงสำคัญ

ก่อนจะสร้างโครงสร้างงานใน ClickUp ควรถามตัวเองก่อนว่า “เรากำลังพยายามแก้ปัญหาอะไรอยู่” เช่น

- อยากให้ครูและนักเรียนทำงานได้เป็นระบบมากขึ้น
- อยากเห็นความคืบหน้างานของนักเรียนชัดเจน
- อยากติดตามโครงการระยะยาวได้ง่าย ไม่หลงลืม

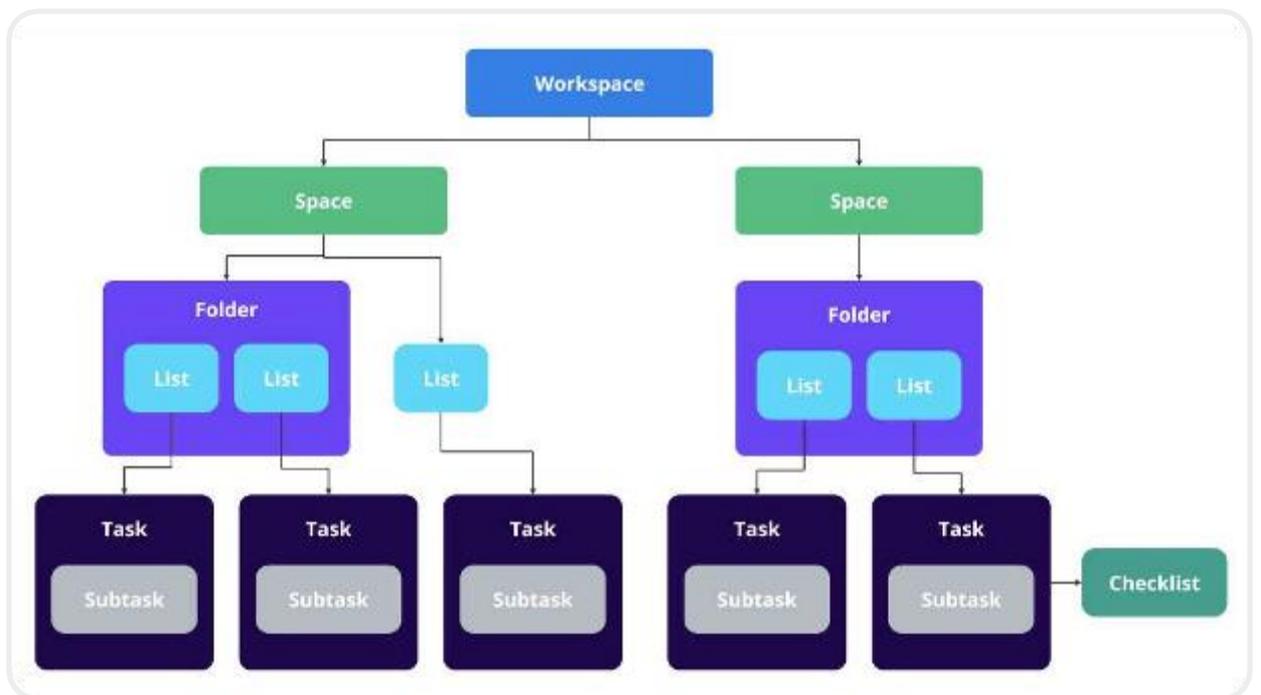
เป้าหมายและปัญหาที่ต้องการแก้ จะมีผลต่อการออกแบบ Hierarchy โดยตรง หากวางโครงสร้างดี ตั้งแต่แรก ครูก็จะดูภาพรวมงานของทั้งห้อง ทั้งระดับชั้น หรือทุกโครงการได้ง่ายขึ้น แต่ถ้าวางแบบไม่มีแผน อาจทำให้การดูความคืบหน้า หรือติดตามผลงานย้อนหลังทำได้ยากมากในระยะยาว

ภาพรวมโครงสร้าง Hierarchy ใน ClickUp (ทบทวนแบบกระชับ)

- **Workspace:** ระดับโรงเรียน หรือหน่วยงานใหญ่
- **Space:** แผนก / กลุ่มสาระ / ระดับชั้น / โครงการใหญ่
- **Folder:** แบ่งย่อยภายใน Space เช่น ภาคเรียน รายวิชา หรือกลุ่มกิจกรรม
- **List:** ประเภทงาน หรือชุดงาน เช่น การบ้าน โครงการ รายวิชาเฉพาะ

- **Parent Task:** งานหลักหนึ่งชิ้น เช่น โครงการหรือชิ้นงานใหญ่
- **Subtask:** งานย่อยที่ละขั้นตอนภายในงานหลัก
- **Checklist:** รายการย่อยเล็กๆ ใช้เตือนสิ่งที่ไม่ควรลืมในแต่ละ Task

การใช้หลายชั้นแบบนี้จะช่วยให้ Workspace ไม่กลายเป็น “กองงานกองใหญ่ปนกัน” แต่ถูกจัดหมวดหมู่ชัดเจน ทำให้ครูและนักเรียนหา Task ของตัวเองง่ายขึ้นในทุกระดับ



ตัวอย่างโครงสร้าง Hierarchy (ประยุกต์สำหรับงาน/โครงการ)

ในคู่มือเดิมยกตัวอย่างองค์กรที่มี 3 ฝ่ายหลักคือ Growth, Delivery, Operations แต่สำหรับโรงเรียน ครูสามารถดัดแปลงแนวคิดนี้ เช่น

- ระดับ “Growth” แทนด้วยงานพัฒนาหลักสูตร กิจกรรมประชาสัมพันธ์โรงเรียน
- ระดับ “Delivery” แทนด้วยงานการสอนและโครงการของนักเรียน
- ระดับ “Operations” แทนด้วยงานธุรการ งานทะเบียน หรือกิจกรรมภายในโรงเรียน

ตัวอย่างหนึ่งของการแตก Hierarchy (ดัดแปลงให้เข้ากับโรงเรียน) เช่น

- Space: มัธยมศึกษาปีที่ 2
 - Folder: วิชาภาษาไทย
 - List: การบ้านรายสัปดาห์



- List: โครงการงานปลายภาค
- Folder: วิชาวิทยาศาสตร์
 - List: แบบฝึกหัด
 - List: โครงการงานวิทยาศาสตร์

จากนั้นในแต่ละ List ก็จะมี Parent Task เป็น “งานหนึ่งชิ้น” เช่น “โครงการวิเคราะห์นิทานพื้นบ้าน” และภายใน Task นั้นจะมี Subtask เป็นลำดับขั้น เช่น ศึกษาข้อมูล วางโครงเรื่อง เขียนร่าง นำเสนอผลงาน เป็นต้น โครงสร้างแบบนี้ช่วยให้คุณเห็นได้ทันทีว่างานนี้อยู่ขั้นตอนไหนแล้ว และใครรับผิดชอบอะไรอยู่

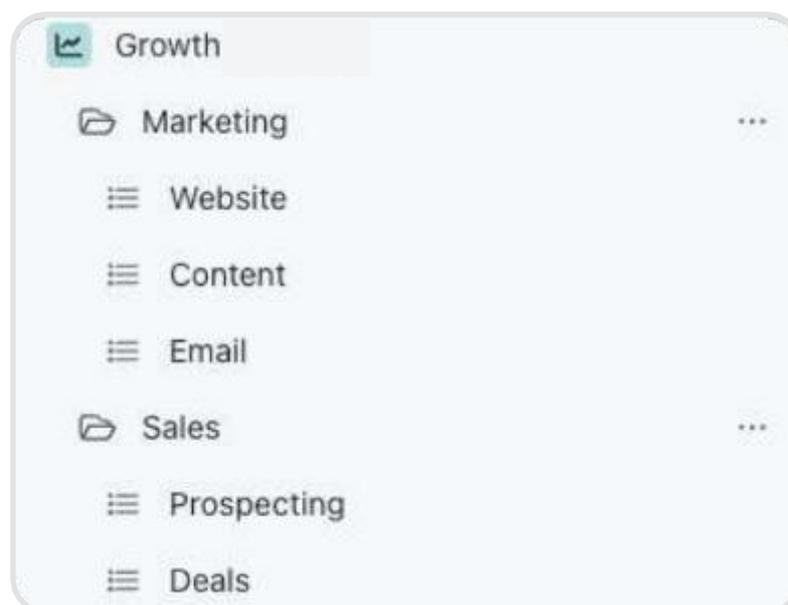
คำแนะนำตอนเริ่มตั้งค่า Spaces, Folders และ Lists

ก่อนจะลงมือสร้างในระบบจริง แนะนำให้ครูและทีมช่วยกัน “วาดภาพรวม” ของ Hierarchy ลงกระดาษ หรือใช้เครื่องมืออย่าง Miro หรือ Lucidchart เพื่อดูว่าโครงสร้างงานทั้งโรงเรียนหรือทั้งชั้นเรียนควรถูกจัดกลุ่มอย่างไร

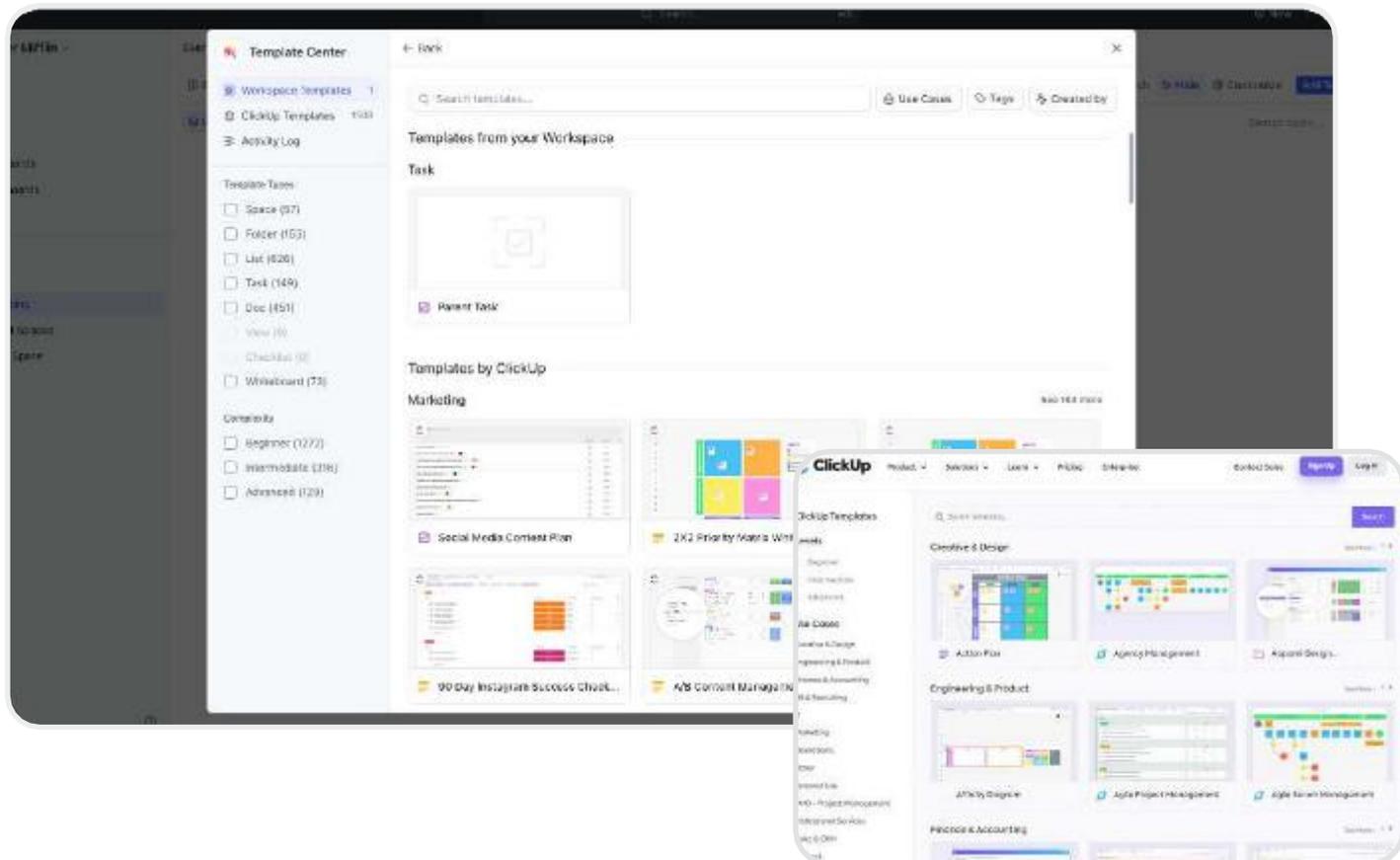
เมื่อได้ภาพรวมแล้วจึงค่อยเริ่มสร้าง Space แรกใน ClickUp โดยขั้นตอนหลักๆ คือ

1. กดเครื่องหมาย “+” ข้างคำว่า Spaces แล้วเลือก Create Space
2. ตั้งชื่อ Space และคำอธิบาย เลือกสีหรือไอคอน
3. เลือกว่าจะให้เป็น Space สาธารณะสำหรับทั้งทีม หรือส่วนตัว (ช่วงเริ่มต้นมักให้เป็นแบบสาธารณะก่อน)
4. ตั้งค่า Status ให้เรียงง่าย เช่น “Open – In Progress – Closed” หรือ “To-do – Doing – Done”
5. เลือกเปิด ClickApps ที่จำเป็นใน Space นี้

จากนั้นจึงค่อยสร้าง Folders และ Lists ตามโครงที่วางไว้ และเมื่อทดลองใช้แล้ว ค่อยปรับโครงสร้างเพิ่มเติมให้เหมาะกับการสอนจริงของแต่ละโรงเรียนหรือแต่ละห้องเรียนต่อไป



Step 7: สร้าง Template เพื่อให้ครูและนักเรียนทำงานได้เร็วขึ้น



แนะนำให้สร้าง Space หนึ่งชื่อประมาณว่า “Process Library” เพื่อเก็บต้นฉบับกระบวนการทำงานที่สำคัญของโรงเรียนหรือของกลุ่มสาระ เช่น ขั้นตอนการมอบหมายโครงการงาน การประเมินชิ้นงาน การจัดกิจกรรมโฮมรูม ฯลฯ โดยใน Space นี้ครูจะออกแบบ Task, Subtask และ Checklist ให้ละเอียดแล้วบันทึกเป็น Template ใช้จริงใน Space อื่น

แนวทางการใช้ Template ให้คุ้มค่า (สำหรับบริบทโรงเรียน)

1. สร้าง Space พิเศษเป็น “Process Library”

แนะนำให้สร้าง Space หนึ่งชื่อประมาณว่า “Process Library” เพื่อเก็บต้นฉบับ กระบวนการทำงานที่สำคัญของโรงเรียนหรือของกลุ่มสาระ เช่น ขั้นตอนการมอบหมาย ework การประเมินชิ้นงาน การจัดกิจกรรมโฮมรูม ฯลฯ โดยใน Space นี้ครูจะออกแบบ Task, Subtask และ Checklist ให้ละเอียด แล้วบันทึกเป็น Template ใช้จริงใน Space อื่น

2. จัดโครงสร้าง Process Library ให้เป็นระบบ

ภายใน Space “Process Library” สามารถสร้าง Folder เพื่อแยกประเภท Template เช่น

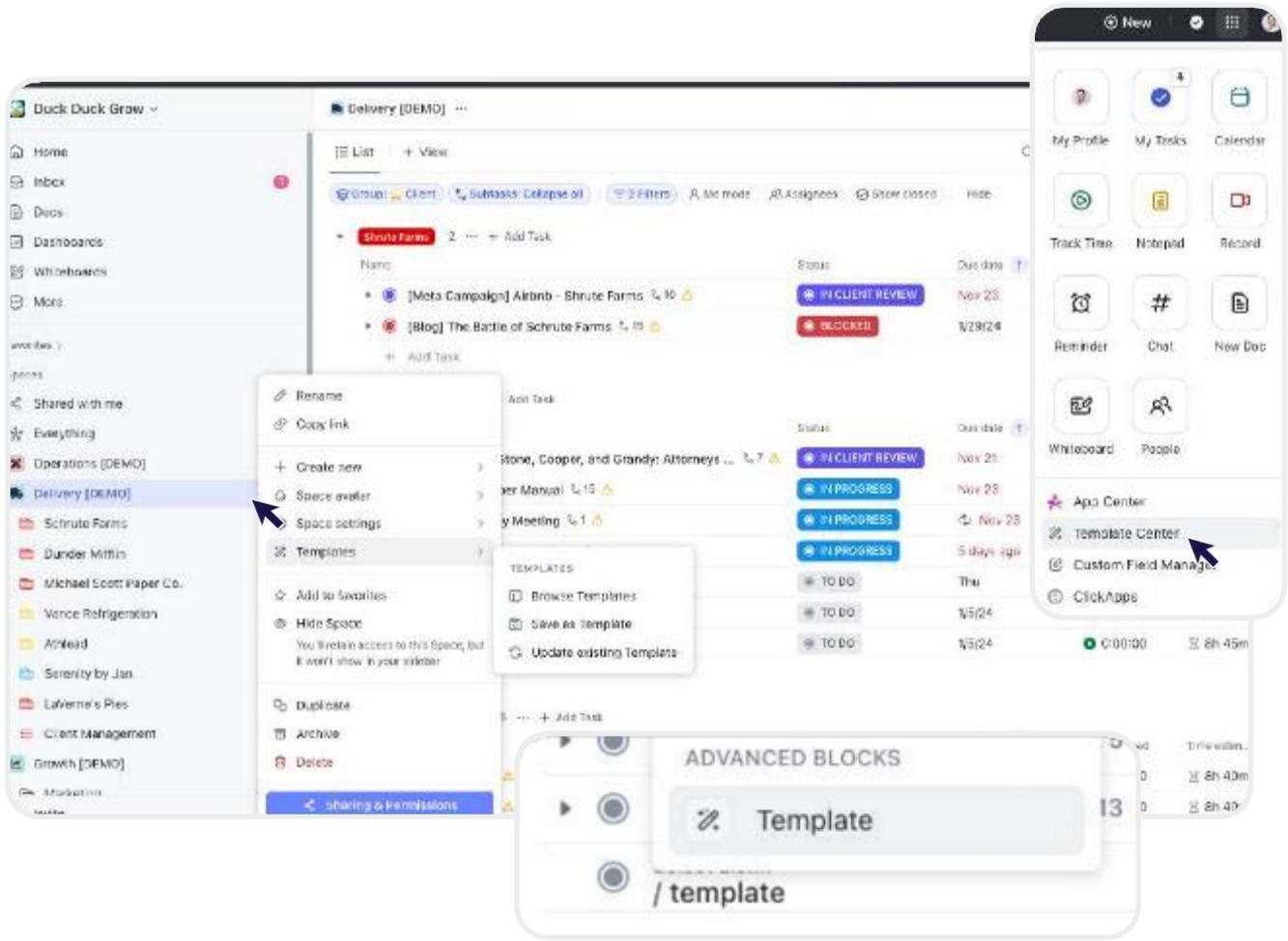
- Folder: การสอน/การบ้าน (Task Templates)
- Folder: ework/Project (List Templates)
- Folder: งานกิจกรรม/กิจกรรมพิเศษ
- Folder: เอกสาร/แบบฟอร์ม (Document Templates)

3. เน้นงานที่ทำซ้ำบ่อยก่อน

ให้ครูเริ่มสร้าง Template สำหรับงานที่ใช้บ่อยที่สุด เช่น

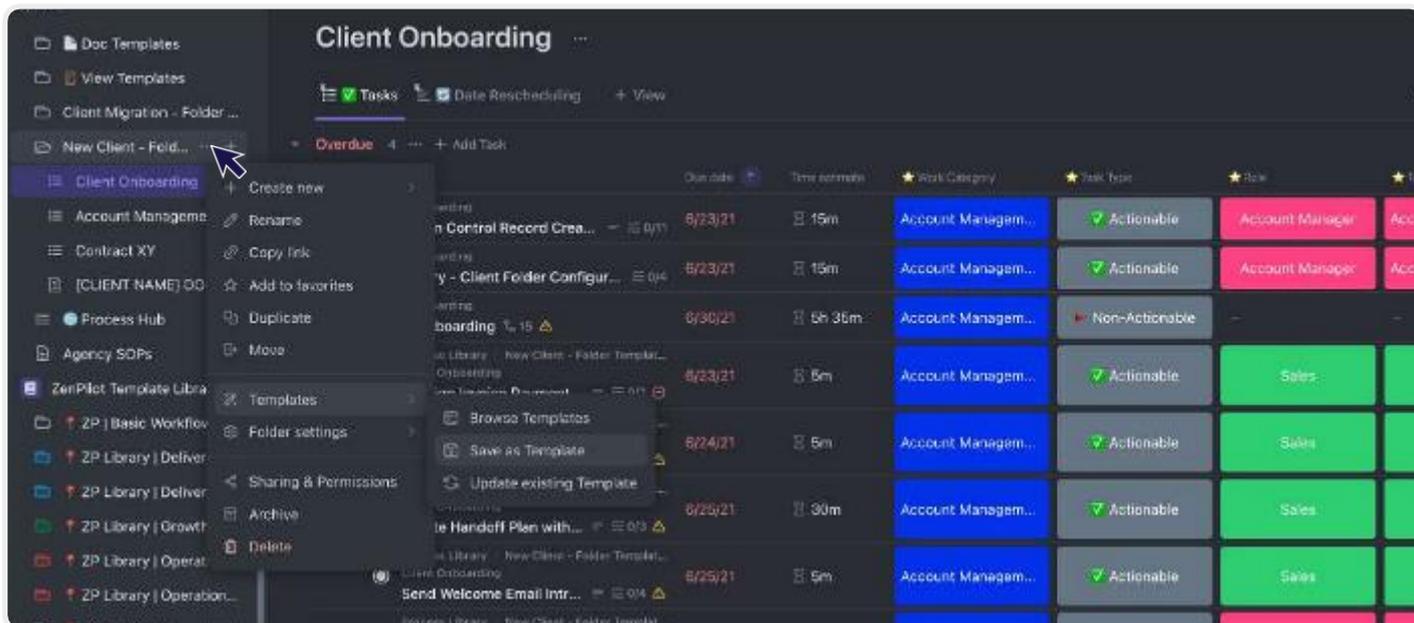
- แบบeworkมาตรฐาน 1 หน่วยการเรียนรู้
- รูปแบบการบ้านรายสัปดาห์
- กระบวนการสอบ-ตรวจ-ให้คะแนนชิ้นงาน

เมื่อมี Template เหล่านี้แล้ว ครูจะสามารถ “เรียกใช้” ได้ทันทีทุกเทอม โดยนักเรียนเห็นeworkงานและ Deadline ชัดเจนเหมือนกันทุกครั้ง



วิธีบันทึกเทมเพลต

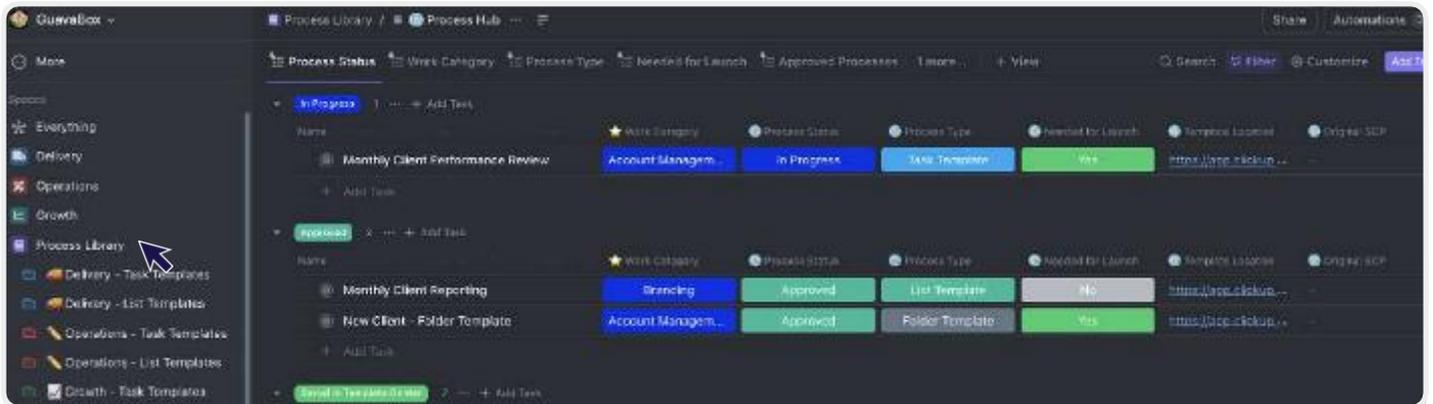
อธิบายวิธีบันทึก Template จาก Space, Folder, List, Task, Doc, View, Checklist, Whiteboard และการกด “Update Existing Template” เพื่ออัปเดต Template เดิมให้เป็นเวอร์ชันใหม่



แนวทางปฏิบัติที่ดีที่สุดของเทมเพลต ClickUp

เป็นชุดคำแนะนำการใช้ Template ให้คุ้มค่า เช่น

- สร้าง Space ชื่อ “Process Library” ไว้เก็บต้นฉบับกระบวนการต่างๆ
- เหตุผลว่าทำไมต้องมี Process Library (เพราะ Template ใน Template Center แก่ตรงๆ ไม่ได้ ต้องแก้จากต้นฉบับใน Workspace)
- การจัดโครงสร้าง Folder/List ภายใน Process Library ให้เป็นหมวดหมู่ตามประเภทงานและ Template type



Step 8: การใช้ Custom Fields ให้ช่วยจัดการงานได้ฉลาดขึ้น

ใน ClickUp ฟิลด์พื้นฐานอย่างชื่อ *Task*, *Assignee*, *Due Date* หรือ *Status* อาจยังไม่พอสำหรับการจัดการงานจริง โดยเฉพาะงานในห้องเรียนหรือโรงเรียนที่มีรายละเอียดเฉพาะของตนเอง จึงมีเครื่องมือที่เรียกว่า **Custom Fields** ให้เราสร้างช่องข้อมูลเพิ่มเติมตามที่ต้องการได้เอง เช่น ระดับชั้น คณะแผน เต็ม คณะแผนที่ได้ ประเภทงาน หน่วยการเรียนรู้ ฯลฯ เพื่อใช้กรอง จัดกลุ่ม และสรุปข้อมูลได้ยืดหยุ่นขึ้น

สำหรับครูและนักเรียน การใช้ *Custom Fields* อย่างเหมาะสมจะช่วยให้

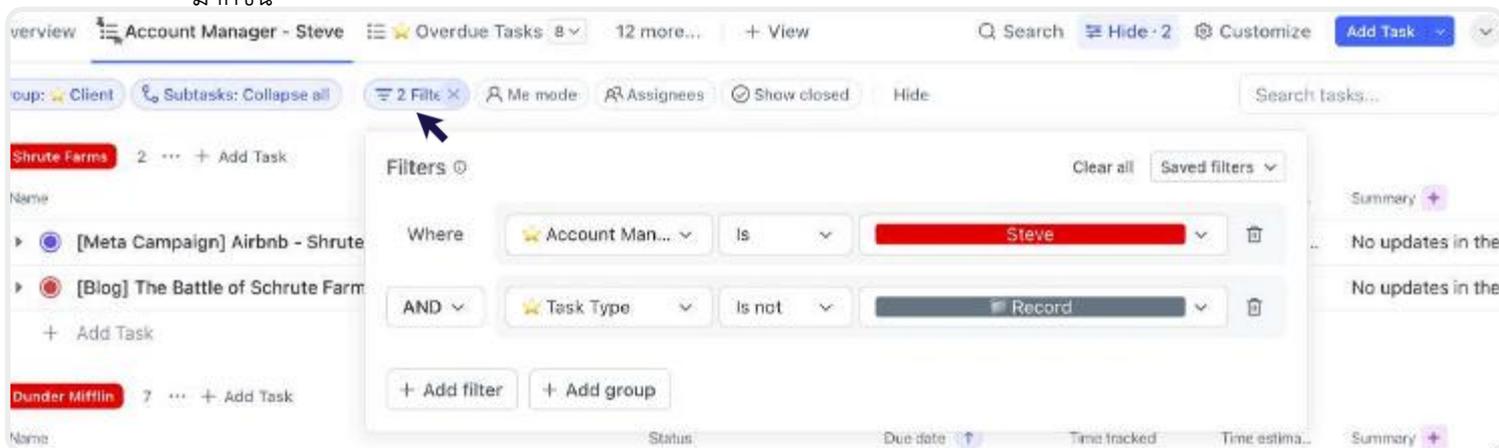
- ครูสามารถดูสรุปงานตามรายชื่อนักเรียน ประเภทงาน หรือสถานะการส่งงานได้ง่าย
- นักเรียนเห็นชัดเจนว่างานชิ้นนี้อยู่ในหน่วยไหน คณะแผนเต็มเท่าไร สถานะตอนนี้เป็นอย่างไ
- การทำ *Dashboard* หรือ *View* สรุปงานทั้งห้อง/ทั้งชั้นเป็นเรื่องที่เป็นระบบขึ้นมาก

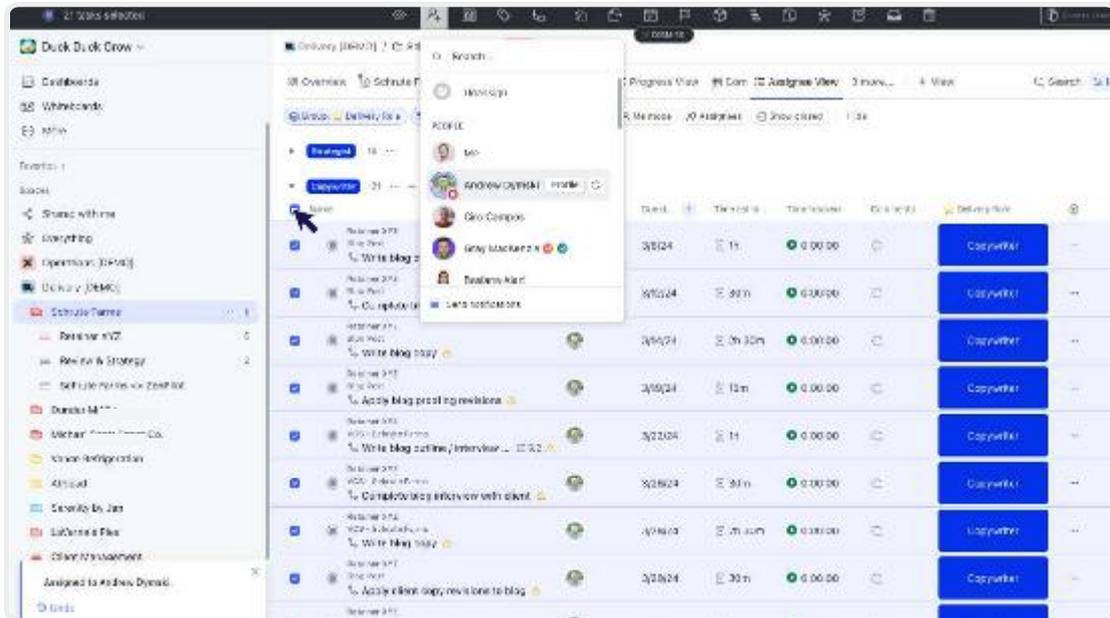
ตัวอย่าง Custom Fields ที่เหมาะกับบริษัทโรงเรียน

เมื่อคุณออกแบบ Custom Fields ให้สอดคล้องกับวิชาหรือระดับชั้น จะทำให้ข้อมูลใน ClickUp มีความหมายและนำไปใช้ได้ดี เช่น

- **ระดับชั้น (Grade/Level):** เช่น ม.1, ม.2, ม.3 ใช้กรองงานของแต่ละระดับได้
- **ห้อง (Class):** เช่น 2/1, 2/2 เพื่อแยกงานของแต่ละห้องเรียน
- **ประเภทงาน (Work Type):** การบ้าน, แบบฝึกหัด, โครงการ, รายงาน, สอบย่อย
- **หน่วยการเรียน (Unit/Chapter):** หน่วยที่ 1, หน่วยที่ 2 ฯลฯ ช่วยให้ดูงานตามหน่วยได้ง่าย
- **คะแนนเต็ม (Max Score):** ตัวเลขคะแนนเต็มของงานแต่ละชิ้น
- **คะแนนที่ได้ (Score):** ใช้บันทึกคะแนนที่นักเรียนแต่ละคนทำได้
- **สถานะการส่งงาน (Submission Status):** ส่งแล้ว / ยังไม่ส่ง / ส่งช้า เป็นต้น

คุณสามารถใช้ Custom Fields เหล่านี้ร่วมกับ View ต่างๆ เช่น Table View หรือ Board View เพื่อจัดกลุ่มงานตามประเภทงานหรือสถานะการส่ง และช่วยให้การตรวจงานและให้คะแนนเป็นระบบมากขึ้น





หลักคิดสำคัญในการออกแบบ Custom Fields

เมื่อเริ่มใช้ *Custom Fields* อาจรู้สึกอยากสร้างหลายฟิลด์มาก แต่หลักการสำคัญคือ “สร้างเท่าที่จำเป็น และใช้จริง” เพื่อไม่ให้หน้าจอ *Task* ดูรกเกินไป แนวทางที่ช่วยให้จัดการได้ดีคือ

- เริ่มจากคำถามว่า “เวลาครูอยากดูรายงานหรือภาพรวม อยากเห็นอะไรบ้าง” เช่น อยากเห็นงานทุกชิ้นตามหน่วยการเรียนรู้ หรืออยากเห็นว่างานไหนยังไม่ส่ง
- จากคำถามเหล่านั้น ค่อยย้อนกลับมาออกแบบ *Custom Fields* ที่จำเป็นต่อการตอบคำถามนั้น
- ใช้ประเภทฟิลด์ที่เหมาะสม เช่น
 - ใช้ *Dropdown/Label* สำหรับประเภทงานหรือหน่วยการเรียนรู้
 - ใช้ *Number* สำหรับคะแนน
 - ใช้ *Checkbox* สำหรับช่องง่ายๆ เช่น “นับเป็นคะแนนเก็บ/ไม่เก็บคะแนน”

การค่อยๆ เริ่มจากฟิลด์สำคัญไม่กี่ตัว และสังเกตการใช้งานจริงก่อน จะช่วยให้ระบบไม่ซับซ้อนเกินไป และทำให้ทั้งครูและนักเรียนคุ้นกับการกรอกและอ่านข้อมูลจาก *Custom Fields* ได้อย่างเป็นธรรมชาติ

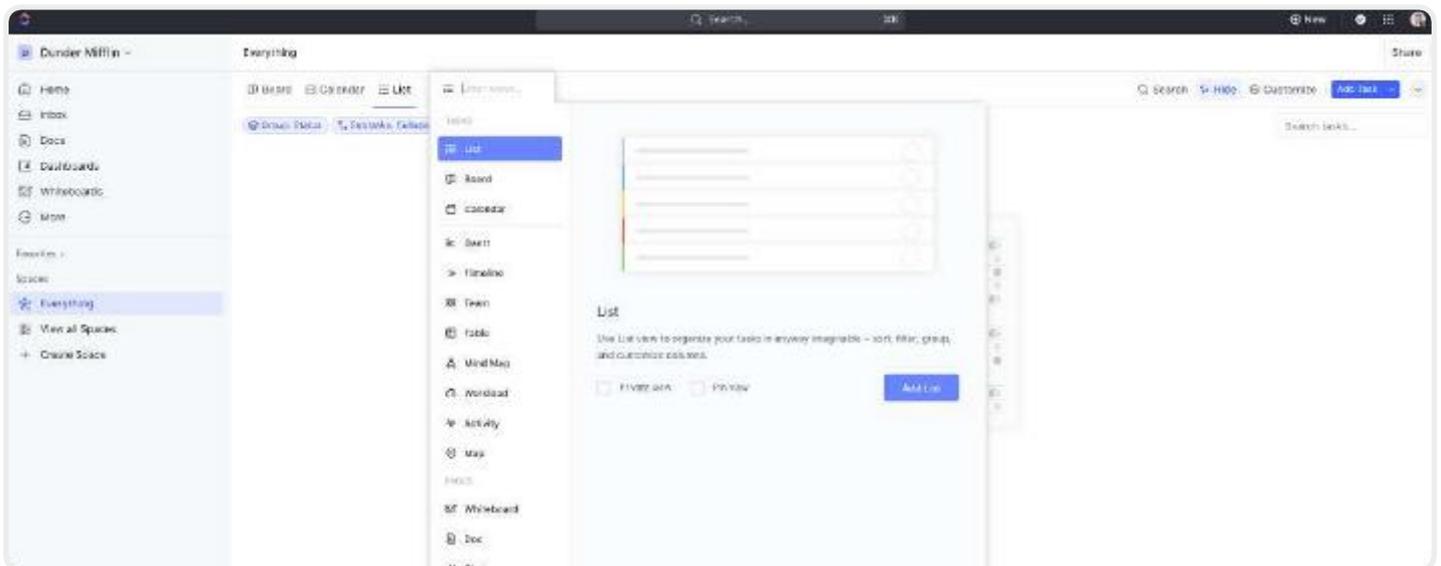
Step 9: Leveraging ClickUp Views

เมื่อเรามี Hierarchy ที่ชัดเจน และเริ่มใช้ Custom Fields แล้ว ขั้นตอนสำคัญถัดไปคือการ
ใช้ **Views** ใน ClickUp ให้เป็น เพราะ Views คือ “มุมมองข้อมูล” ที่ช่วยให้ครูและนักเรียนเห็น
งานในแบบที่ตอบคำถามของตัวเอง เช่น วันนี้มีงานอะไรบ้าง โครงการคืบหน้าแค่ไหน หรือใครยัง
ไม่ได้ส่งงาน

แนวคิดคือ คนแต่ละบทบาทอาจต้องการเห็นข้อมูลไม่เหมือนกัน เช่น

- นักเรียน: อยากเห็น “งานของฉันวันนี้/สัปดาห์นี้”
- ครูประจำวิชา: อยากเห็น “งานของห้อง รายวิชานี้”
- หัวหน้าระดับชั้น: อยากเห็น “ภาพรวมงานของทุกวิชาหรือทุกห้อง”

การออกแบบ Views ให้ตรงกับคำถามของแต่ละบทบาท จะทำให้การใช้ ClickUp ช่วยจัดการ
งานในโรงเรียนมีประสิทธิภาพมากขึ้นมาก



ประเภท Views ที่ควรมี

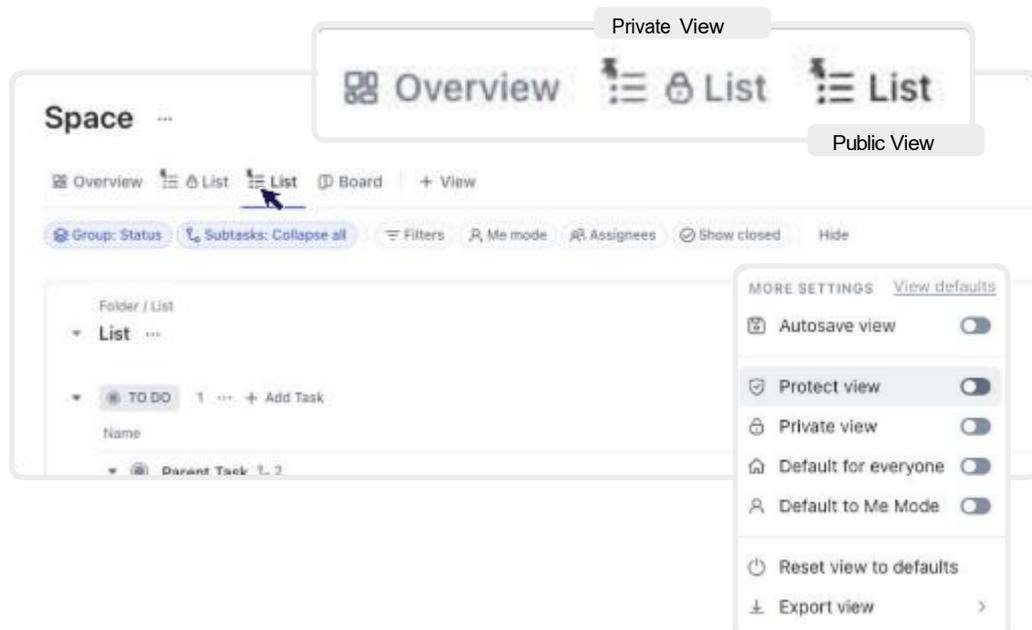
ด้านล่างนี้เป็น Views สำคัญบางตัว (จากต้นฉบับเลือกมาเฉพาะที่เหมาะสมกับบริบทครู-นักเรียน) พร้อมการดัดแปลงจำนวนให้ใช้ในโรงเรียนได้ง่าย

1. “My Tasks” View – มุมมองงานของฉัน

นี่คือ View ที่ควรมีสำหรับทุกคนใน Workspace โดยเฉพาะนักเรียนและครูแต่ละคน เพราะจะรวบรวมงานทั้งหมดที่ “ถูกมอบหมายให้ฉัน” ไว้ในที่เดียว ไม่ต้องไล่หาในหลาย List วิธีตั้งค่า (แนวทางหลัก):

1. ไปที่ระดับ Everything
2. สร้าง List View ใหม่
3. Group งานตาม Due Date (วันที่ครบกำหนด)
4. ตั้งค่าให้ Subtasks แสดงเป็น Task แยกกัน
5. Filter ให้แสดงเฉพาะ Task ที่ Assignee เป็น “ฉัน”
6. เพิ่มคอลัมน์ที่สำคัญ เช่น Time Estimate, Comments, Priority, Due Date

ครูสามารถสอนให้นักเรียนเริ่มต้นวันด้วยการเปิด “My Tasks” View เพื่อเช็คว่ามีงาน/สัปดาห์นี้มีอะไรที่ต้องทำและต้องส่งบ้าง



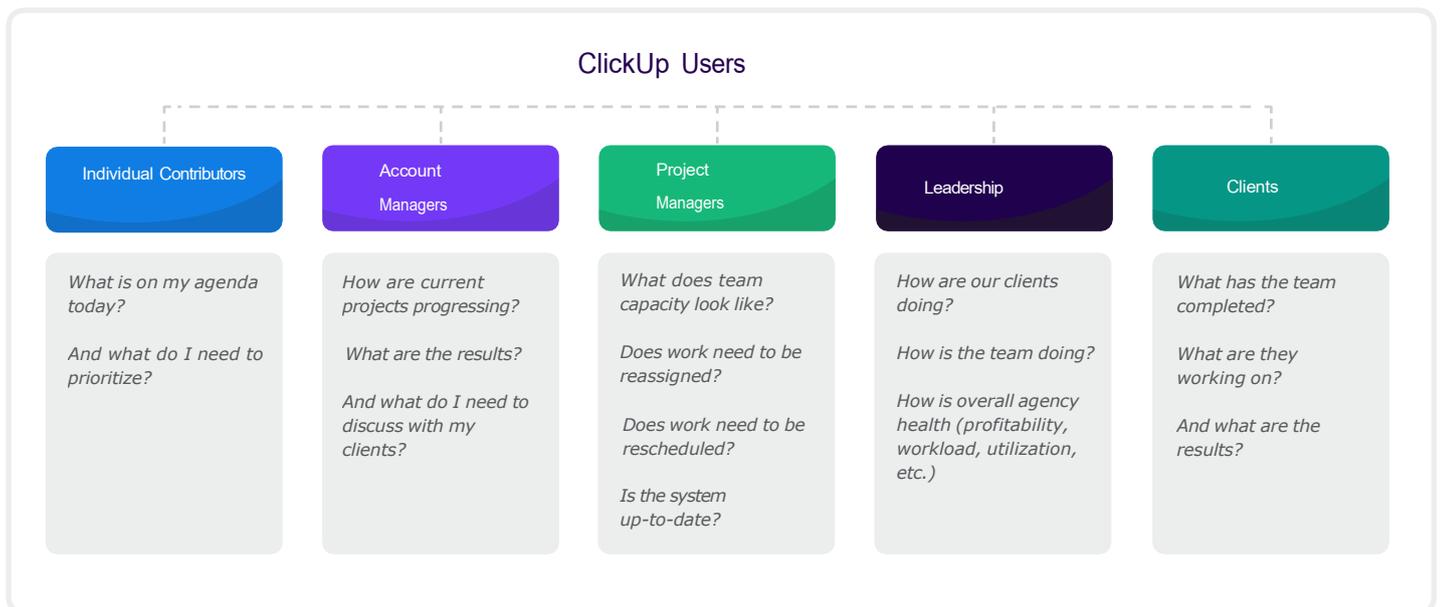
2. “Assignee” View – มุมมองเพื่อมอบหมายงาน

View นี้เหมาะกับครูที่ต้องมอบหมายงานจำนวนมากให้หลายคน โดยใช้ร่วมกับ Custom Fields เช่น “บทบาท” หรือ “กลุ่ม” เพื่อจัดงานตามกลุ่มเป้าหมายที่ต้องรับงาน

หลักการตั้งค่า:

1. ไปที่ระดับ Folder หรือ List ที่รวบรวมงานชุดหนึ่ง
2. สร้าง List View ใหม่
3. Group งานตาม Custom Field ที่เกี่ยวกับ “บทบาท/กลุ่ม” ที่กำหนดไว้
4. แสดง Subtasks แยกเป็น Task
5. ใช้ Bulk Action เลือกงานในกลุ่มเดียวกัน แล้ว Assign ให้ผู้เรียนหรือครูคนที่เกี่ยวข้องทีละหลายงานได้

ในบริบทโรงเรียน ครูอาจใช้ View นี้เพื่อมอบหมายงานตาม “กลุ่มโครงการ” หรือ “ห้องเรียน” ได้สะดวกขึ้น



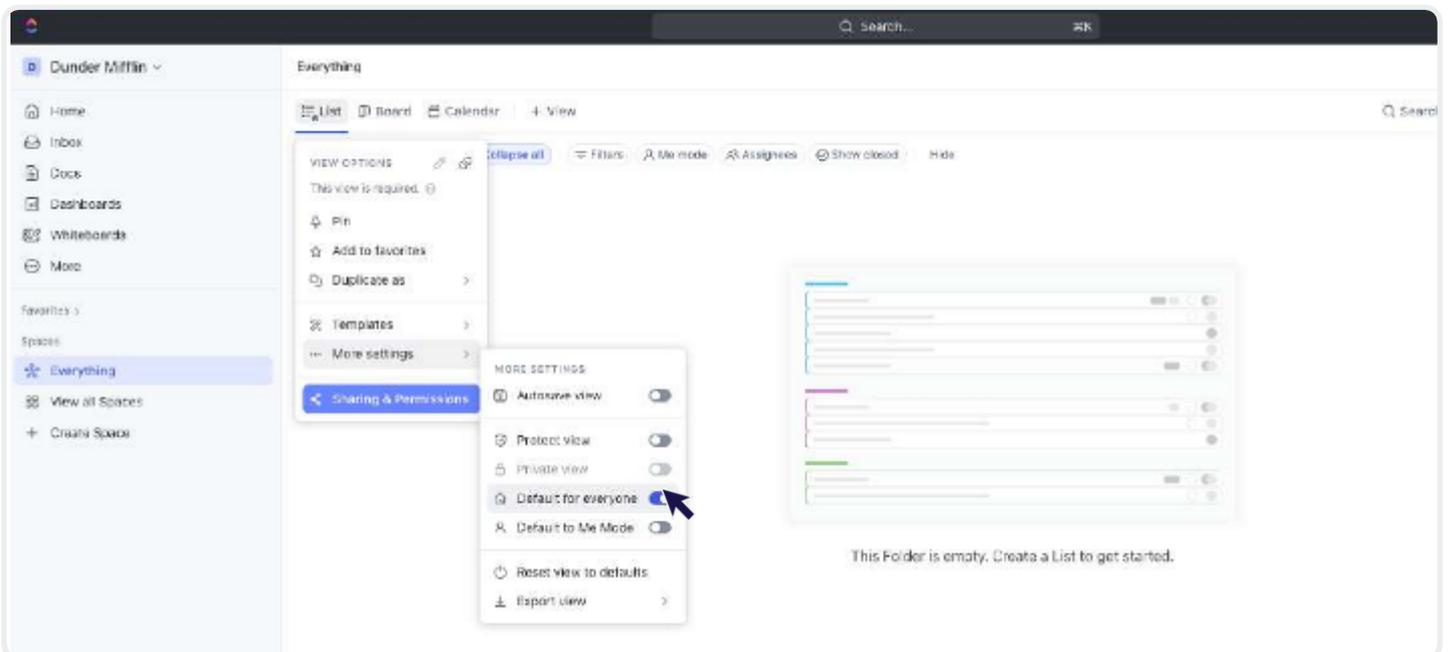
3. “Date Remap” View (Gantt View) – ปรับเวลาโครงการทั้งหมดในครั้งเดียว

สำหรับโครงการหรือหน่วยการเรียนรู้ที่มีหลาย Task ต่อเนื่องกัน View แบบ **Gantt** จะช่วยให้คุณเห็น Timeline ของงานทั้งหมดในรูปแบบแท่งเวลา และสามารถ “ลาก” ปรับวันของ Task ตัวหนึ่งให้เลื่อนทั้งหมดตาม Dependencies ที่ตั้งไว้

หลักการใช้งาน:

1. ไปที่ Folder หรือ List ของโครงการ
2. สร้าง Gantt View
3. เข้าเมนู Customize → Gantt options
4. เปิดตัวเลือก “Hide and skip weekends” และ “Reschedule dependencies”
5. เมื่อเลื่อนวันของ Task ตัวหนึ่งที่เชื่อมด้วย Dependencies งานอื่นในลำดับขั้นจะเลื่อนตามโดยอัตโนมัติ

สิ่งนี้มีประโยชน์มากเวลาตารางเรียนหรือปฏิทินโรงเรียนมีการเลื่อน เช่น หยุดพิเศษ ทำให้ครูขยับทั้งโครงการไปข้างหน้าได้ในไม่กี่คลิก



4. Workload View – มอภาระงานของนักเรียน (หรือครู) ทั้งระบบ

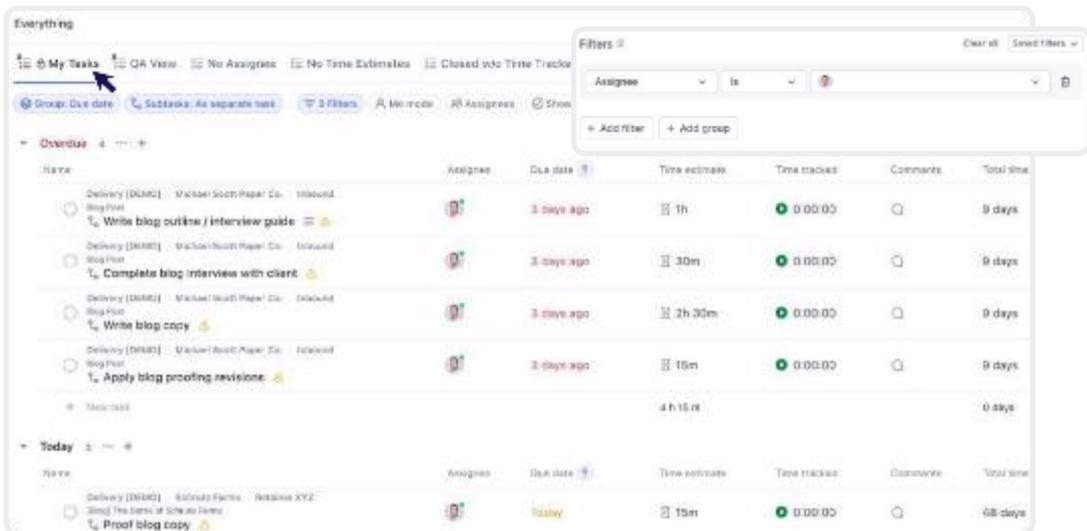
แม้ในต้นฉบับจะเน้นเรื่องการไม่ทำให้พนักงาน “Burn out” แต่ในบริบทโรงเรียน ครูสามารถใช้ Workload View เพื่อดูว่า

- นักเรียนแต่ละคนมีงานที่ต้องทำกี่ชิ้นในช่วงเวลาเดียวกัน
- ครูแต่ละคนมีงานที่ต้องตรวจหรือเตรียมก๊างาน

หลักการสำคัญเพื่อให้ Workload View แม่นยำ:

1. ทุก Task ควรมี Due Date, Time Estimate และ Assignee
2. งานใหญ่ควรถูกแตกเป็นงานย่อย (Subtasks) ที่ใช้เวลาพอประมาณ
3. Due Date ให้มองเป็น “วันที่ควรลงมือทำ” ไม่ใช่แค่วันสุดท้ายที่ส่งได้
4. ตั้งให้หนึ่ง Task มีผู้รับผิดชอบหลักเพียงคนเดียว เพื่อให้ภาระงานชัดเจน
5. หมั่นอัปเดตงานที่ค้าง/เกินกำหนดให้เป็นวันใหม่

Workload View จะช่วยให้ครูประเมินได้ว่าช่วงไหนนักเรียนมีงานจากหลายวิชาชนกันมากเกินไป และอาจปรับเปลี่ยนกำหนดส่งเพื่อไม่ให้ภาระเกินตัว

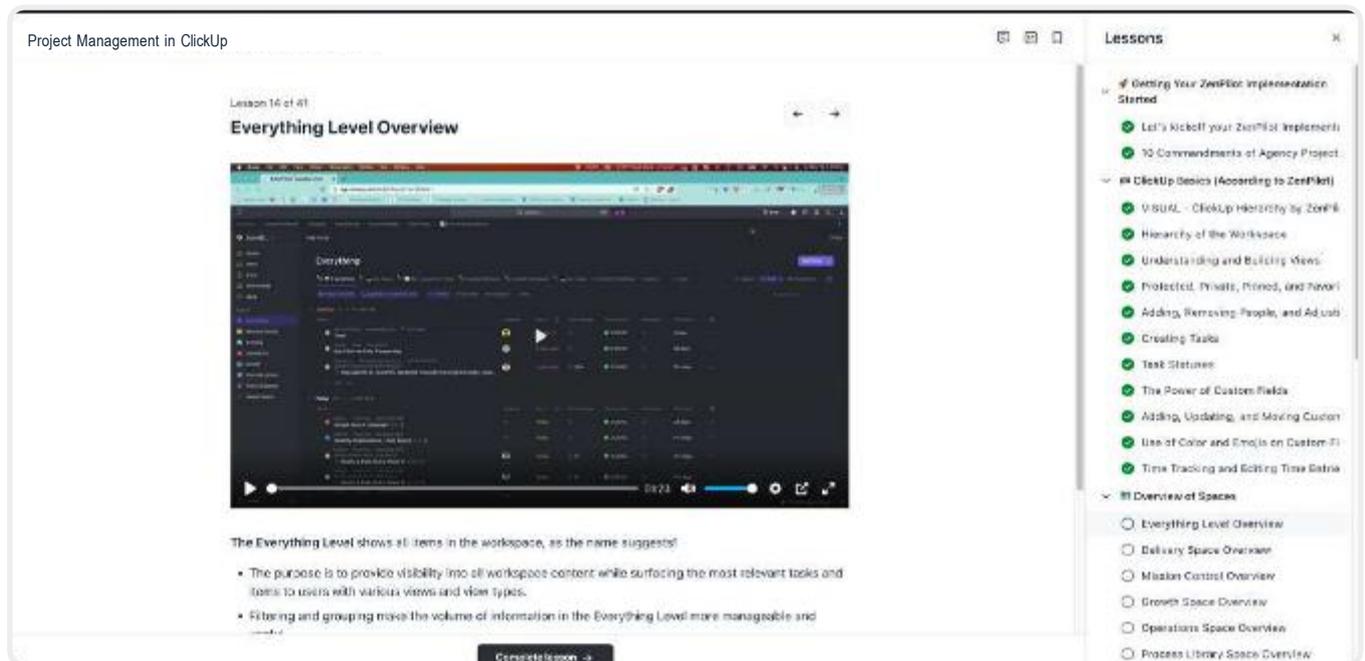


NAME	Assignee	Due date	Time estimate	Time tracked	Comments	Total time
Delivery [DRAFT] Michael Scott Paper Co. - Inbound Blog Post Write blog outline / interview guide	[Avatar]	3 days ago	1h	0:00:00		0 days
Delivery [DRAFT] Michael Scott Paper Co. - Inbound Blog Post Complete blog interview with client	[Avatar]	3 days ago	30m	0:00:00		0 days
Delivery [DRAFT] Michael Scott Paper Co. - Inbound Blog Post Write blog copy	[Avatar]	3 days ago	2h 30m	0:00:00		0 days
Delivery [DRAFT] Michael Scott Paper Co. - Inbound Blog Post Apply blog proofing revisions	[Avatar]	3 days ago	15m	0:00:00		0 days
More tasks			4 h 15 m			0 days
Today						
Delivery [DRAFT] School Paper - Release XYZ Blog The Terms of School Paper Proof blog copy	[Avatar]	Today	15m	0:00:00		0 days

Step 10: อบรมทีมให้เข้าใจ และเริ่มใช้ ClickUp อย่างเป็นทางการ

เมื่อครูและทีมงานได้ออกแบบ Workspace, Hierarchy, Templates, Custom Fields และ Views เรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนสำคัญก่อนจะ “ปล่อยใช้จริงทั้งโรงเรียน/ทั้งระดับชั้น” คือการอบรมให้ทุกคนเข้าใจทั้งกติกากการทำงานร่วมกัน และวิธีใช้ ClickUp ในชีวิตประจำวัน ในช่วงอบรม ควรมี 2 ส่วนหลักควบคู่กันไปคือ

1. อธิบาย “กติกาศและความคาดหวัง” เรื่องการจัดการงาน เช่น งานทุกชิ้นต้องมีใน ClickUp ถ้าไม่มีถือว่า “ยังไม่มอบหมาย/ยังไม่ส่ง” เพื่อให้ทุกคนใช้ระบบเดียวกัน ไม่หลงอยู่ในหลายช่องทาง
2. แนะนำการใช้งาน ClickUp ในทางปฏิบัติ เช่น การดู My Tasks, วิธีส่งงาน, วิธีคอมเมนต์ถามครู, วิธีแนบไฟล์ ฯลฯ



The screenshot displays a video player interface for a training session. The video title is "Everything Level Overview" and it is identified as "Lesson 14 of 41". The video content shows a screenshot of the ClickUp workspace interface. Below the video player, there is a text description: "The Everything Level shows all items in the workspace, as the name suggests!" followed by two bullet points: "The purpose is to provide visibility into all workspace content while surfacing the most relevant tasks and items to users with various views and view types." and "Filtering and grouping make the volume of information in the Everything Level more manageable and useful." At the bottom of the video player, there is a "Complete lesson" button. On the right side of the interface, there is a "Lessons" sidebar with a list of lesson titles, including "Getting Your ZenPlan Implementation Started", "90 Commandments of Agency Project", "ClickUp Basics (According to ZenPlan)", "VISUAL - ClickUp Hierarchy by ZenPlan", "Hierarchy of the Workspace", "Understanding and Building Views", "Protected, Private, Pinned, and Favorited", "Adding, Removing, People, and Admins", "Creating Tasks", "Task Statuses", "The Power of Custom Fields", "Adding, Updating, and Moving Custom Fields", "Use of Color and Emojis on Custom Fields", "Time Tracking and Getting Time Entries", and "Overview of Spaces". The "Everything Level Overview" lesson is currently selected in the sidebar.

การติดตามและเสริมแรงในช่วง 2 สัปดาห์แรก

หลังจากเริ่มให้ทีมครูและนักเรียนใช้ ClickUp จริงแล้ว ช่วง 1-2 สัปดาห์แรกถือว่าสำคัญมาก ควรมีการตรวจสอบและให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด เพื่อไม่ให้ใคร “หลุดระบบ” ไป

แนวทางที่แนะนำคือ

- ครูหรือผู้ดูแลระบบ นัดพูดคุยแบบสั้นๆ (one-on-one หรือเล็กเป็นกลุ่ม) เพื่อตรวจสอบการใช้งาน
- สังเกตสิ่งง่ายๆ เช่น
 - มี Task ค้างเกินกำหนดจำนวนมากไหม
 - มีการใช้ Due Date, Time Estimate หรือไม่
 - โพรไฟล์และ My Settings ตั้งค่าถูกต้องหรือไม่
- ช่วยแก้ปัญหาที่พบเร็วๆ เช่น ไม่รู้จะเปิด View ไหน ไม่เข้าใจการส่งงาน หรือยังไม่ชินกับการใช้ Task แทนการส่งงานทางช่องทางอื่น

วงจร “วิเคราะห์ – แก้ไข – อบรมซ้ำ”

เพื่อให้การใช้ ClickUp ในโรงเรียนเดินหน้าได้ต่อเนื่อง ไม่ใช่แค่ทดลองแป๊บเดียวแล้วหยุด แนะนำให้ใช้กระบวนการ 4 ขั้นตอนง่ายๆ ดังนี้

1. Analyze Performance:

ดูข้อมูลการใช้งานใน Workspace เช่น งานค้าง งานเสร็จตรงเวลา ความสม่ำเสมอในการใช้ระบบของครูและนักเรียน

2. Prioritize Issues:

จัดลำดับว่า “ปัญหาไหนกระทบการทำงานมากที่สุด” เช่น นักเรียนไม่เปิด My Tasks เลย ครูไม่กำหนด Due Date ทำให้มองภาพรวมงานไม่ได้

3. Optimize Your System:

ปรับปรุงโครงสร้าง งาน กระบวนการ หรือ Template ให้ดีขึ้น เช่น ลดความซับซ้อนของ Status ทำ View ใหม่สำหรับนักเรียน ม.ต้น

4. Team Activation:

สื่อสารและอบรมทีมอีกครั้ง อาจเป็นคลิปสั้น คู่มือย่อ หรืออธิบายในชั้นเรียน เพื่อให้ทุกคนเข้าใจการเปลี่ยนแปลงและใช้ฟีเจอร์ใหม่ได้จริง

แต่งตั้ง “ClickUp Champion” ในโรงเรียนหรือระดับชั้น

เพื่อให้ระบบไม่หยุดอยู่แค่ช่วงเริ่มต้น ควรมีคนหนึ่งหรือทีมเล็กๆ รับผิดชอบเป็น ClickUp

Champion ทำหน้าที่ดูภาพรวมการใช้ ClickUp ของโรงเรียนหรือระดับชั้น เช่น

หน้าที่หลักของ ClickUp Champion อาจได้แก่

- ตรวจสอบการใช้งานประจำวัน/ประจำสัปดาห์ เช่น มีงานค้างเกินกำหนดจำนวนมากหรือไม่
- สรุปรายงานสั้นๆ ให้ฝ่ายบริหารหรือหัวหน้ากลุ่มสาระเห็นภาพรวม เช่น ห้องไหนใช้สม่ำเสมอ งานไหนมีปัญหาบ่อย
- เสนอแนวทางปรับปรุงโครงสร้าง Workspace, Template, หรือ View ให้เหมาะกับการสอนจริง
- ประสานงานเรื่องการอบรมเพิ่มเติม หรือทำคู่มือ/คลิปสั้นให้ครูและนักเรียน

ในระดับโรงเรียน ตำแหน่ง ClickUp Champion อาจเป็นครูฝ่ายเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ ครูแกนนำ หรือคณะทำงานเล็กๆ ก็ได้

เมื่อทุกคนถูกเชิญเข้า Workspace และผ่านการอบรมเบื้องต้นแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการทำให้การใช้ ClickUp กลายเป็น “วิธีทำงานประจำวัน” ไม่ใช่แค่ลองใช้ชั่วคราว สิ่งสำคัญคือให้ครูและนักเรียนเริ่มต้นจากพื้นฐานง่ายๆ เช่น ตั้งค่า My Settings, ใช้ My Tasks View และสร้าง/รับ Task อย่างสม่ำเสมอ

แนวคิดหลักคือ ทุกงานที่ต้องติดตามควรถูกเก็บไว้ใน ClickUp เสมอ เพื่อให้ทั้งครูและนักเรียนเห็นภาพเดียวกัน และสามารถย้อนดูประวัติงาน การส่งงาน และการสื่อสารได้จากที่เดียว ไม่ต้องกระจายอยู่หลายช่องทาง

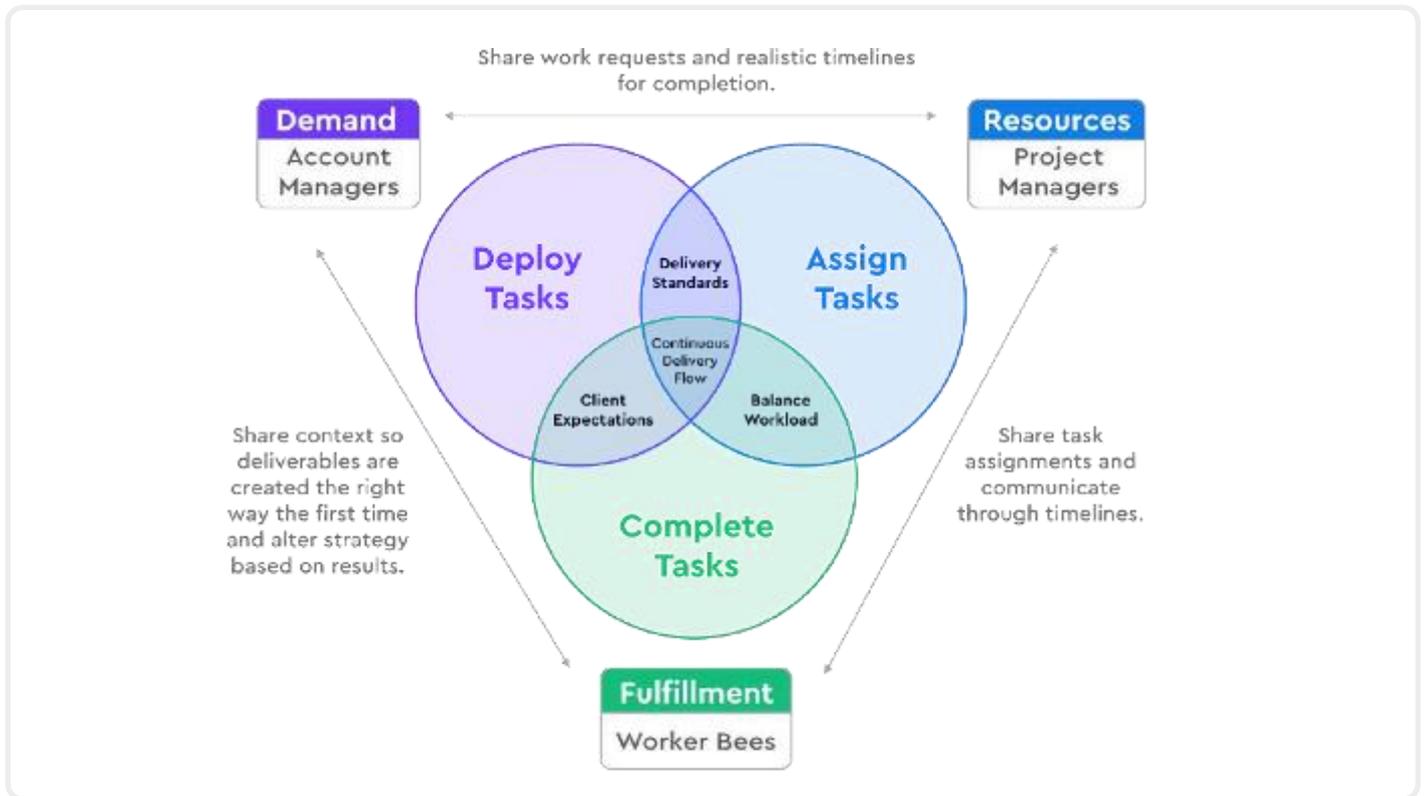
การสร้างงาน (Creating Work)

การสร้างงานใหม่ใน ClickUp จะง่ายและเป็นระบบมาก หากครูได้ออกแบบ Hierarchy ดี และใช้ Templates เป็นหลักในการสร้างงานซ้ำๆ

สำหรับครู แนะนำแนวทางดังนี้

- ใช้ Task Templates สำหรับงานที่รูปแบบเหมือนกันทุกครั้ง เช่น การบ้านรายสัปดาห์ แบบฝึกหัด หรือชิ้นงานเขียน
- ใช้ List Templates สำหรับโครงการ/หน่วยการเรียนรู้ที่มีหลาย Task ต่อเนื่อง
- เวลาสร้างงานใหม่ พยายามให้ทุก Task มีข้อมูลสำคัญครบ ได้แก่ Assignee (ผู้รับผิดชอบ), Due Date (กำหนดส่ง), และถ้าเป็นไปได้ Time Estimate (เวลาที่ควรใช้) เพื่อช่วยเรื่องการมอง Workload ภายหลัง

แม้จะสามารถสร้าง Task แบบบันทึกเฉพาะกิจ (ad-hoc) ได้ แต่ควรระวังไม่ให้ Task เหล่านั้นอยู่ในตำแหน่งที่คนอื่นมองไม่เห็น หรือไม่มีโครงสร้างรองรับ เพราะจะทำให้การติดตามงานและการรายงานภาพรวมทำได้ยาก

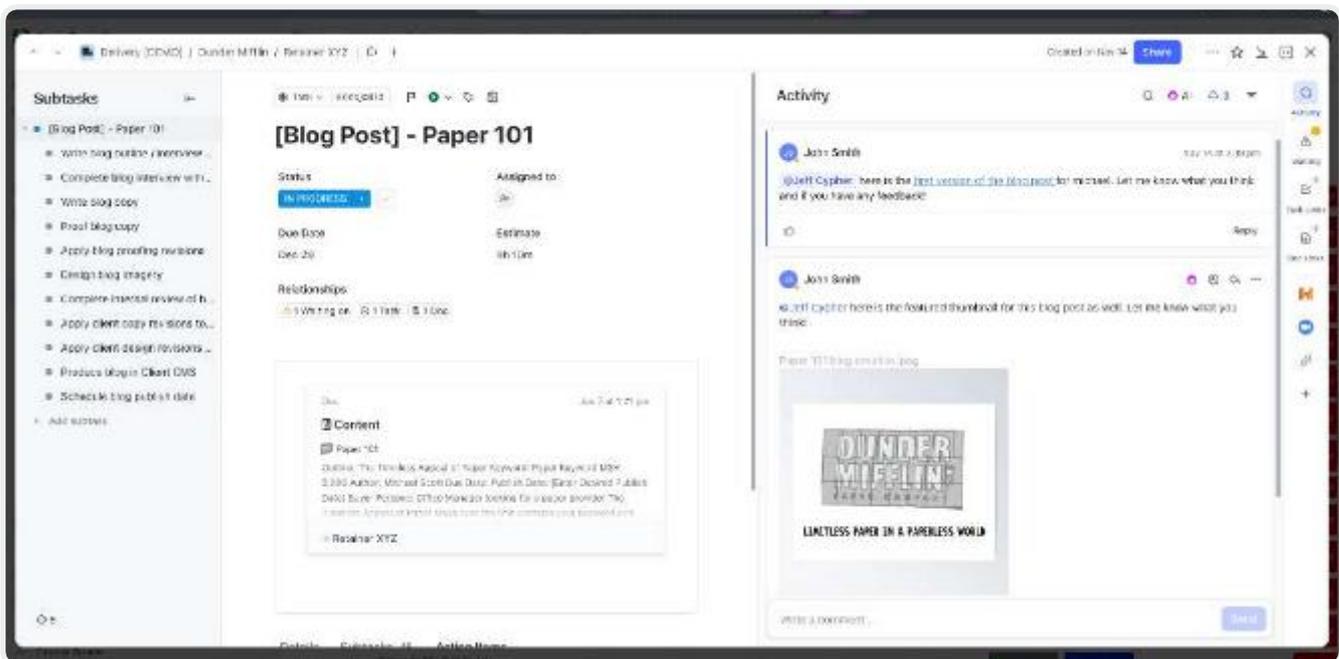


นิสัยการใช้งานที่ควรปลูกฝัง

เพื่อให้การใช้ ClickUp มีประสิทธิภาพในระยะยาว ครูสามารถช่วยนักเรียนสร้าง “นิสัยการใช้ระบบ” ง่ายๆ เช่น

- เริ่มต้นด้วยการเปิด **My Tasks View** เพื่อเช็คดูว่าวันนี้ต้องทำอะไรและอะไรใกล้ครบกำหนด
- เมื่อทำงานเสร็จ ให้เปลี่ยน Status หรือทำเครื่องหมายว่าเสร็จ (Complete/Done) ทันที
- ใช้ช่อง Comment ใน Task เพื่อถามคำถามหรือสื่อสารกับครู แทนการส่งกระดาษกระจายหลายช่องทาง
- หากมีการเลื่อนกำหนดส่ง ควรปรับ Due Date ใน Task ด้วย เพื่อให้ Workload View และรายงานต่างๆ ยังสะท้อนสถานการณ์จริง

สำหรับครูเอง การปิดงาน (mark complete), ตรวจสอบงานค้าง และใช้ Views ที่ออกแบบไว้ เช่น View ตามวิชา/ห้อง/หน่วยการเรียนรู้ เป็นประจำ จะช่วยให้ควบคุมภาพรวมงานของทั้งชั้นเรียนได้อย่างมีระบบ และลดปัญหางานตกหล่นหรือการสื่อสารคลาดเคลื่อนระหว่างครูกับนักเรียน



Step 12: ปรับปรุงระบบ ClickUp อย่างต่อเนื่อง

เมื่อครูและนักเรียนใช้ ClickUp ไปสักระยะหนึ่งแล้ว ขั้นตอนสำคัญคือการ “ปรับและพัฒนา” ระบบให้เหมาะกับการใช้งานจริงมากขึ้นเรื่อยๆ ไม่ใช่ตั้งค่าเสร็จครั้งเดียวแล้วจบ เพราะรูปแบบการสอน ตารางเรียน และกิจกรรมในโรงเรียนมักเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ แนวคิดของขั้นนี้คือ ใช้ประสบการณ์จากการใช้งานจริงมาช่วยตอบคำถามว่า

- โครงสร้าง Workspace / Space / Folder / List ตอนนี้อยู่เหมาะสมกับการทำงานจริงหรือยัง
- Template ไหนใช้บ่อย Template ไหนซับซ้อนเกินไป
- Custom Fields ไหนมีประโยชน์ และอันไหนทำให้หน้าจอรกโดยไม่จำเป็น
- Views แบบไหนช่วยครู/นักเรียนดูงานได้ง่ายขึ้น และแบบไหนทำให้สับสน

วงจรการปรับปรุงที่แนะนำ (สำหรับโรงเรียน)

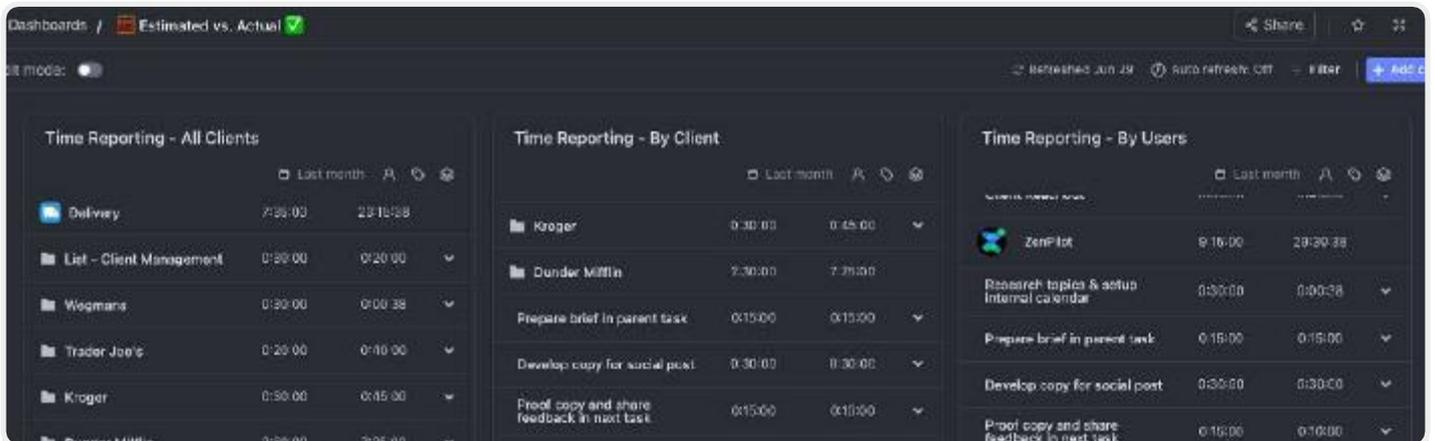
สามารถใช้วงจรง่ายๆ ต่อเนื่องจาก Step 10 ได้ เช่น

1. เก็บข้อมูลจากการใช้งานจริง
 - ดูว่างานครูหรือนักเรียนค้างบ่อยตรงจุดไหน
 - มี Views หรือ Template ใดที่ไม่ค่อยมีคนใช้
 - มีเสียงสะท้อนจากครูหรือนักเรียนว่า “ขั้นตอนไหนงที่สุด”
2. ระบุจุดที่ควรแก้ก่อน
 - เริ่มจากเรื่องที่กระทบการเรียนการสอนมากที่สุด เช่น นักเรียนหา Task ไม่เจอ หรือครูดูงานทั้งห้องไม่สะดวก
 - เลือกปรับทีละอย่าง เช่น ปรับ Status ให้เรียงง่ายขึ้น หรือรวม/ลด Custom Fields บางตัว
3. ปรับโครงสร้างหรือเครื่องมือในระบบ
 - ปรับ Template ให้ชัดเจนขึ้น เช่น เพิ่ม Subtasks ให้อธิบายขั้นตอนโครงการละเอียดขึ้น

- ปรับ View ให้แสดงข้อมูลที่จำเป็นจริงๆ สำหรับแต่ละบทบาท (นักเรียน/ครู/หัวหน้าระดับชั้น)
- สร้าง Dashboard เบื้องต้นสำหรับครูหัวหน้าระดับชั้นหรือฝ่ายบริหารให้เห็นภาพรวมงานของทั้งระดับ

4. สื่อสารและอบรมสั้นๆ ทุกครั้งที่มีการเปลี่ยนแปลง

- อาจใช้เวลา 5–10 นาทีต้นคาบ หรือประชุมครูสั้นๆ เพื่อเล่าให้ฟังว่าปรับอะไร และต้องใช้อย่างไร
- ทำคู่มือย่อหรือภาพหน้าจอประกอบส่งในช่องทางสื่อสารของโรงเรียน



สำหรับโรงเรียนหรือแผนกที่อยากต่อยอด สามารถค่อยๆ ศึกษาฟีเจอร์ระดับสูง เช่น Dashboards, Automations หรือการใช้ ClickUp เป็นศูนย์รวมเอกสาร (Internal Wiki) ของโรงเรียน แต่หลักสำคัญยังเหมือนเดิม คือเริ่มจากแบบง่าย ใช้งานให้คล่องก่อน แล้วค่อยขยายต่อ ไม่ควรใส่ฟีเจอร์มากเกินไปในครั้งเดียวจนผู้ใช้รู้สึกว่าการใช้งานยุ่งยากเกินไป



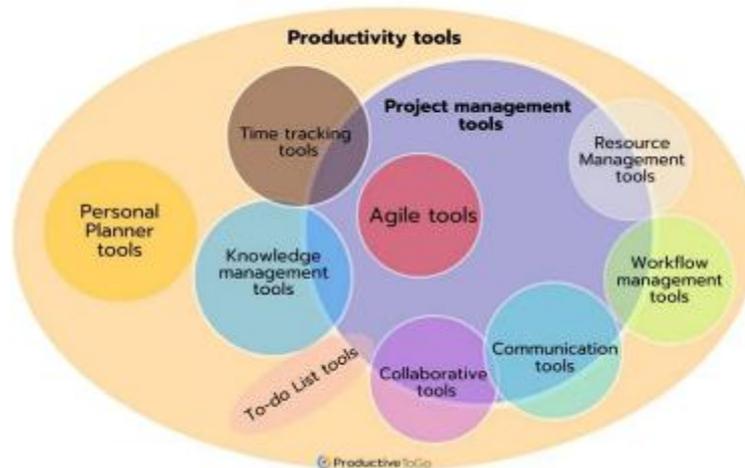
ClickUp คืออะไร

ClickUp คือเครื่องมือครบวงจรที่มาช่วยในการทำงานให้มี Productivity สูงขึ้น โดยการช่วยให้การทำงาน สะดวก รวดเร็ว สนุก แม่นยำ โปร่งใส กำจัดเวลาสูญเปล่า (Waste Time) ต่างๆ ในการทำงานออกไป และช่วยให้ทำงานเป็นทีมได้อย่างราบรื่น

ClickUp is **an** all-in-one productivity platform that works as an ideal place for teams to come together, brainstorm, plan, and collaborate on everything from process docs to product designs. อ้างอิงจาก [ClickUp](#)

ClickUp มีคุณสมบัติหลายด้านตามเกริ่นนำ แต่ถ้าให้เลือกคุณสมบัติหลักๆ ก็คือ Productivity tools (เครื่องมือสำหรับช่วยเพิ่ม Productivity ในการทำงาน), Project management tools (เครื่องมือหรือซอฟต์แวร์สำหรับจัดการโครงการ) หรือ Task management tools (เครื่องมือหรือซอฟต์แวร์สำหรับจัดการงาน) ซึ่งทั้ง 3 คุณสมบัติมาช่วยจัดการสิ่งที่คุณต้องเจอในทุกๆ วัน คืองานหรือโครงการ และทีมงาน

แต่ถ้าพูดถึงคุณสมบัติทั้งหมดแล้ว ClickUp เทียบเท่ากับการรวมเครื่องมือหรือแอปพลิเคชันสำหรับการทำงานหลายๆ ตัวเข้ามาไว้ในตัวเดียว ซึ่งสามารถยกตัวอย่างคุณสมบัติเพิ่มเติมจาก 2 คุณสมบัติหลักข้างต้นได้อีกดังนี้



- **Collaborative tools** – เครื่องมือสำหรับการทำงานร่วมกันแบบเรียลไทม์
- **Agile tools** – เครื่องมือสำหรับช่วยในการทำงานตามหลัก Agile (แนวคิดหรือหลักการเพื่อทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและรวดเร็วที่สุด) และการนำแนวคิดนี้ไปใช้งานจริงจะมีวิธีการ (Methodology) ยอดนิยม เช่น Lean, Scrum, และ Kanban ซึ่งถ้าใช้ ClickUp สามารถใช้ได้ทั้งวิธีการยอดนิยมเหล่านี้เลย
- **Workflow Management tools** – เครื่องมือสำหรับจัดการกระบวนการและขั้นตอนการทำงาน
- **Communication tools** – เครื่องมือสำหรับการสื่อสารในการทำงาน
- **Time Tracking tools** – เครื่องมือสำหรับจับเวลาทำงาน ประมาณเวลาทำงาน
- **Resource Management tools** – เครื่องมือสำหรับกระจายงานและแบ่งสรรงาน
- **Knowledge Management tools** – เครื่องมือจัดการข้อมูลและความรู้ที่มีอยู่ในองค์กร.
- **To-Do List tools** – เครื่องมือสำหรับจดรายการสิ่งที่ต้องทำ ที่คุณน่าจะรู้จักกันดี
- **Planner tools** – เครื่องมือสำหรับวางแผนชีวิต ใช้งานคล้าย สมุด Planner หรือ Digital Planner แบบ PDF แต่มีความสามารถครบครันเหนือกว่ามากๆ ดังตัวอย่าง [ClickUp Digital Planner](#) นี้

ประวัติความเป็นมาของ ClickUp

ClickUp ถูกพัฒนาขึ้นในช่วงต้นปี 2017 โดย Zeb Evans (ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง CEO) และ Alex Yurkowski (ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง CTO) โดยทำหน้าที่เป็นซอฟต์แวร์สำหรับเพิ่ม Productivity และใช้ในการทำงานร่วมกัน (Collaboration and Productivity Software) เพื่อใช้กันเองในบริษัทของพวกเขาเท่านั้น

และในช่วงปลายปี 2017 พวกเขาก็ได้เปิดให้คนภายนอกได้ใช้บริการ และเดือน มิถุนายน 2020 ก็ได้รับเงินลงทุนในระดับ Series A จำนวนถึง 35 ล้านดอลลาร์ และในปีเดียวกันในเดือนธันวาคม ก็ได้รับเงินลงทุนเพิ่มขึ้นถึง 100 ล้านดอลลาร์ ทำให้บริษัทมีมูลค่ารวมถึง 1 พันล้านดอลลาร์ในเวลาเพียง 3 ปี และสิ่งที่ทำให้ ClickUp โด่งดังเป็นพิเศษในช่วงปีนี้ก็เพราะว่าเป็นที่นิยมอย่างมากในการใช้ทำงานแบบ Work From Home จากผลกระทบของโควิด 19 และในปีต่อมา 2021 ClickUp ก็สามารถระดมทุนได้อีก 400 ล้านดอลลาร์ ทำให้บริษัทมีมูลค่าพุ่งขึ้นเป็น 4 พันล้านดอลลาร์ และขยายบริการไปยังยุโรปโดยเปิดตัวสำนักงานใหญ่ที่ดับลิน และในปีเดียวกันก็ได้ขยายมายังเอเชียแปซิฟิกโดยเปิดสำนักงานใหญ่ที่ซิดนีย์ และปัจจุบัน ClickUp กำลังเตรียมตัวเข้าสู่ตลาดหุ้น เพื่อสามารถขายหุ้น IPO ให้กับคนทั่วไปได้

เป้าหมายของ ClickUp คือ *“One app replace them all”* (แอปเดียวแทนทุกแอป แอปเดียวครอบพิภพ)

พันธกิจของ ClickUp คือ *“Save people time by making the world more productive”*

คำขวัญของ ClickUp คือ *“Save one day every week.”*

ปัจจุบัน ClickUp พัฒนามาแล้ว 3 เวอร์ชัน โดยปลายปี 2023 ได้เปิดให้ใช้งานเวอร์ชันล่าสุดคือ ClickUp 3.0 ที่เป็นการเพิ่มประสิทธิภาพครั้งใหญ่ที่สุดของ ClickUp

ประโยชน์ของ ClickUp และ Project Management tools

หัวข้อนี้จะเน้นให้คุณเห็นประโยชน์ที่ ClickUp มีว่าช่วยให้คุณและทีมงานทำงานได้มีประสิทธิภาพหรือ Productivity มากขึ้นแค่ไหน และแก้ปัญหาอะไรได้บ้าง รวมถึงจะช่วยให้คุณตระหนักถึงคุณประโยชน์ของ Project Management tool มากขึ้นด้วย หรือถ้าหากคุณไม่มีอำนาจตัดสินใจเพื่อนำ Project Management tool มาใช้ในองค์กรของคุณ หัวข้อนี้ก็จะเป็นตัวช่วยที่มีประโยชน์อย่างมากในการโน้มน้าวใจผู้ที่มีอำนาจด้วย ซึ่งได้ประโยชน์ทั้ง ระดับบุคคล, ระดับทีมงาน, หัวหน้าทีม และเจ้าของเลย

- ช่วยให้งานเป็นระบบ รวดเร็ว สั้นไหล ลดปัญหา เพิ่ม Productivity เพราะ ClickUp จะช่วยให้คุณจัดการ Workflow หรือ ขั้นตอนการทำงานได้อย่างง่ายดายและรวดเร็ว รวมถึงยังสามารถปรับแต่งเพื่อตอบโจทย์กับงานทุกรูปแบบอีกด้วย
- ช่วยให้การวางแผนและการดำเนินโครงการเป็นไปได้อย่างราบรื่นทุกขั้นตอน เพราะใน Project Management Tools จะมีตัวช่วยในการอำนวยความสะดวกทุกๆ ขั้นตอน ตั้งแต่การทำเอกสาร, การวางแผน, การดำเนินโครงการ การติดตามความคืบหน้าของโครงการ ไปจนถึงการปิดโครงการ
- จัดสรรเวลา และกระจายงานได้รวดเร็วและแม่นยำ เพราะคุณสามารถทราบได้ว่าทีมงานคนไหนได้รับผิดชอบงานใด และมีภาระงานแค่ไหน ทำให้คุณสามารถมอบหมายงานได้อย่างลงตัว และไม่ทำให้บางคนงานล้นมือจนเกินไป
- สื่อสารกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากข้อมูลของงานงานหนึ่งจะถูกผูกไว้กับตัวงานนั้นๆ เท่านั้น ส่งผลให้สิ่งที่ทีมพูดคุยหรือสื่อสารกันไม่หลุดไปไหน หรือเผลอไปคุยนอกเรื่องงาน โดยเฉพาะการใช้แอปแชตที่มักหลุดคุยเรื่องส่วนตัวกันเป็นประจำ นอกจากนี้ยังมีฟีเจอร์ Chat ที่คุณสามารถสร้าง Hashtag สำหรับหัวข้อที่เฉพาะเจาะจงได้ด้วย (มีงานวิจัยบอกว่า [สูญเสียเวลาทำงานไปถึง 6.3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์](#) สำหรับการสื่อสารที่ไม่มีประสิทธิภาพ)
- พร้อม Work From Home ได้ทุกเมื่อ เนื่องจากไม่ว่าคุณอยู่ที่ไหนคุณก็สามารถเข้าถึงงานหรือติดตามความคืบหน้างานได้ทุกเมื่อ ดังนั้นหากเกิดเหตุการณ์เหมือนโควิด 19 อีก งานของคุณก็ไม่มีทางขาดช่วงอย่างแน่นอน
- ข้อมูลรวมศูนย์ เนื่องจาก ClickUp จะมีฟีเจอร์ในการสร้างเอกสาร หรือ เชื่อมต่อกับแอปเอกสารอื่น เช่น Google Drive หรือ OneDrive ซึ่งช่วยให้คุณเข้าถึงไฟล์หรือข้อมูลที่ต้องการในที่เดียว

- ช่วยให้การทำงานสนุกขึ้น เพราะ ClickUp มีฟีเจอร์มากมายที่ช่วยให้สิ่งที่เคยยากนั้นง่ายขึ้น รวมถึง UI ที่น่าใช้งาน ที่จะทำให้การทำงานของคณสนุกขึ้น และนอกจากนี้ยังได้รับความสุขเล็กๆ จากการที่คุณได้กด Complete งานด้วยตัวเองที่เปรียบเสมือนได้ทำภารกิจบางอย่างสำเร็จ เหมือนการผ่านด่านในเกม
- ลดภาระของสมอง เนื่องจากไม่ต้องจำสิ่งต่างๆ เช่น คำสั่งงาน, รายละเอียด, บทสนทนาในงาน, วันครบกำหนด หรือ อะไรก็ตามที่เกี่ยวข้องกับงาน เพราะข้อมูลทุกอย่างถูกเก็บไว้ให้หมดแล้ว
- ลดความน่าเบื่อจากการทำสิ่งเดิมๆ ซ้ำๆ เนื่องจาก ClickUp มีฟีเจอร์ Templates ที่เป็นการโคลนนิ่งสิ่งที่เคยทำแล้วเก็บไว้ใช้ต่อ ไม่ว่าจะเป็นขั้นตอนการทำงานหรือโครงการ, รายละเอียดงาน และอื่นๆ ที่จะช่วยให้คุณไม่ต้องมาทำใหม่ทุกๆ ครั้งให้เสียเวลา นอกจากนี้ หากงานใดต้องทำซ้ำๆ เป็นประจำก็สามารถตั้งค่าให้สร้างงานนั้นๆ ขึ้นมาใหม่อย่างอัตโนมัติตามเวลาที่กำหนดอีกด้วย
- ลดความเครียดให้พนักงาน เมื่อคุณใช้ Project Management tool อย่างเช่น ClickUp สิ่งที่ได้มาแน่นอนคือความชัดเจนและโปร่งใสในการทำงาน ทั้งในด้านการสั่งงานและการปฏิบัติงาน ทำให้พนักงานไม่ต้องกังวลในด้านความรับผิดชอบว่าใครต้องทำงานนี้กันแน่, ไม่ต้องเจอกับงานล้นมือ, หรือใครทำงานมากน้อยกันแน่ เพราะจะมีการเก็บข้อมูลไว้ทั้งหมดว่าใครทำงานใดไปแล้วบ้าง รวมถึงลดความน่าเบื่อจากงานซ้ำๆ จากที่พูดถึงในหัวข้อก่อน ซึ่งทั้งหมดอาจส่งผลให้พนักงานทำงานได้ไม่มีประสิทธิภาพ และอาจลามไปถึงขั้น Burn Out หรือลาออกได้
- ลด Context-Switching หรือ การเสียสมาธิจากการเปลี่ยนหน้าจอ เนื่องจาก ClickUp ต้องการแทนที่หลายๆ แอปไว้ในที่เดียว รวมถึงเชื่อมต่อข้อมูลกับแอปอื่นๆ เพื่อที่จะได้ไม่ต้องเปลี่ยนหน้าจอไปมาทำให้เกิดการเสียสมาธิหรือหลุดโฟกัสในระหว่างนั้นได้ ซึ่งเคยมีงานวิจัยบอกไว้ว่า ถ้าเราเสียสมาธิจากงานหนึ่งแล้ว จะให้กลับมาเริ่มสมาธิอีกครั้งต้องใช้เวลาราว 20+ นาที, *งานวิจัยจาก University of California Irvine*
- ขจัด Silo ที่เกิดขึ้นระหว่างทีม เพราะข้อมูลการทำงานต่างๆ สามารถแชร์ถึงกันได้ทั้งหมด แต่ก็ยังคงตั้งค่า Permission ในการเข้าถึงได้ด้วย

จุดเด่นหลักๆ ของ ClickUp

แอปเดียวเอาอยู่

เคยไหมที่ใช้เครื่องมือหรือแพลตฟอร์มหลายๆ ตัว? จนทำให้คุณรู้สึกว่าคุณระบบระเบียบในการทำงาน หรือถึงขั้นทำให้สับสนว่างานอะไรอยู่ที่ไหนบ้าง เวลาใช้งานแต่ละทีก็ต้องเปลี่ยนแอปไปมา มีหน้าซ้ำยังต้องเสียเงินให้หลายๆ แอปอีก (หัวช้อถัดไป) ซึ่งปัญหาเหล่านี้ล่ะคือสิ่งที่ ClickUp ต้องการแก้ไข จึงตั้งเป็นเป้าหมายว่า **“One app replace them all”** คือพยายามเพิ่มฟีเจอร์ที่มีประโยชน์ที่แอปอื่นๆ มีให้ได้มากที่สุด เพื่อให้ทุกอย่างสามารถใช้งานได้ในที่เดียวเลย คือบน ClickUp นั่นเอง

ประหยัดงบประมาณ

จากการที่เป้าหมายของ ClickUp คือ การพยายามแทนที่ทุกๆ แอปให้อยู่ในที่เดียว ทำให้คุณไม่จำเป็นต้องเสียเงินให้กับหลายๆ แอป แค่จ่ายให้ ClickUp เจ้าเดียวก็เพียงพอแล้ว และยังช่วยให้คุณประหยัด Training cost ด้วย เนื่องจากอบรมการใช้งานแค่แอปเดียว ไม่ต้องอบรมหลายครั้งสำหรับหลายเครื่องมือ

นอกจากนี้ สิ่งที่จะช่วยให้คุณประหยัดได้มากกว่าค่าแอปต่างๆ คือ การที่คุณลดเวลาสูญเสียไปในการทำงานลง ก็เท่ากับคุณสามารถลดค่าชั่วโมงการทำงานหรือค่าโอทีลงได้อีก เช่น ถ้าลดได้ 1 วันต่อสัปดาห์ ก็เท่ากับประหยัดไปได้ 20% แล้ว ถ้าลองเอาเงินเดือนพนักงานมาคำนวณดู คุณจะเห็นว่าการลงทุนแค่ 7\$ หรือ 250 บาทต่อเดือน (ราคา ClickUp แผนเริ่มต้น) นั้นคุ้มค่าแค่ไหน

ขยายและเติบโตได้ง่าย

แม้ว่าตอนนี้คุณอาจจะเป็น Solopreneur หรือ Freelance ที่ต้องทำงานคนเดียวเป็นหลัก หรือแม้แต่ใช้แทน Planner เพื่อจัดการงานและชีวิตส่วนตัว (ซึ่งใช้แค่แผนฟรีก็เพียงพอ) แต่ในอนาคตหากคุณจะต้องเริ่มสร้างทีมของคุณเมื่อธุรกิจของคุณเติบโตขึ้น คุณก็ไม่จำเป็นต้องย้าย Tools เลย ไม่ว่าจะจำนวนสมาชิกจะเพิ่มจาก 1 ไป 2 จาก 2 ไป 5 จาก 5 ไป 10 จาก 10 ไป 100 หรือมากกว่านั้น เพราะใน ClickUp มีให้พร้อมทุกอย่าง เพียงแต่ต้องเพิ่มราคาหากคุณมีฟีเจอร์ที่จำเป็นต้องใช้งานในระดับที่สูงขึ้น

ปรับแต่งได้เยอะมาก คุยทั้งวันก็ไม่หมด

นอกจากการแทนที่ได้หลายแอปแล้ว อีกด้านที่เป็นจุดแข็งกว่า Project management tool ตัวอื่นๆ สำหรับ ClickUp คือการปรับแต่งได้หลากหลาย ซึ่งการปรับแต่งที่ว่า คือการปรับให้เหมาะสมตามการใช้งาน เช่น

- สามารถปรับเพื่อให้ใช้งานได้กับโครงการทั้งแบบ Traditional หรือ Sprint
- สามารถปรับเพื่อให้ใช้งานได้กับแผนกต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น Developer, Marketing, Product Development, Operation, IT, Human Resource, Sale และอื่นๆ
- สามารถปรับเพื่อให้เข้ากับประเภทหรือขนาดธุรกิจของคุณ ตั้งแต่ ในงานส่วนตัว (Personal Planner), ครอบครัว (Family Planner), Freelance, Solopreneur, SME, Startup , Agency ไปจนถึงระดับองค์กร

ซึ่งสิ่งที่ปรับแต่งได้บางส่วน มีดังนี้

- ปรับแต่งโครงสร้างการทำงานได้ตามต้องการ ถ้ายกตัวอย่างก็เหมือนคุณมีออฟฟิศพิเศษที่ชื่อ ClickUp ที่คุณสามารถสร้างห้องทำงาน (Space) ได้ง่ายๆ ด้วยปลายนิ้ว เพื่อให้คนกลุ่มต่างๆ มาทำงานร่วมกัน โดยอาจจะแยก ตามแผนก ตามสมาชิกในทีม ตามข้อมูลที่ต้องใช้งาน ตามลูกค้าที่ดูแล ตามสินค้าที่กำลังผลิต หรืออื่นๆ ตามความเหมาะสม และที่พิเศษขึ้นไปอีกคือ คุณสามารถสร้างห้องทำงานได้ไม่จำกัด
- ปรับแต่ง Workflow การทำงาน (พูดถึงไปแล้ว)
- ปรับแต่งฟิลด์ข้อมูลด้วย Custom Fields ที่ไม่จำกัดและมีให้เลือกมากถึง 21 ชนิดข้อมูล เช่น ยอดเงิน, วันที่, ไฟล์, ข้อความ, ข้อความสั้น, ข้อความยาว, เว็บไซต์ เป็นต้น ซึ่งชนิดข้อมูลเหล่านี้ผูกอยู่กับ Task ทำให้แต่ละ Task นำไปใช้จัดการงานได้แทบทุกประเภท
- ปรับแต่งการแสดงผล View
- ปรับแต่ง Dashboard เพื่อดูรายงานการทำงานต่างๆ ที่มี Cards ข้อมูลให้เลือกมากกว่า 40 ชนิด (เพิ่มเติมในหัวข้อ Dashboard)
- ฯลฯ

อัปเดตเร็วและพัฒนาเร็วและบ่อยมาก

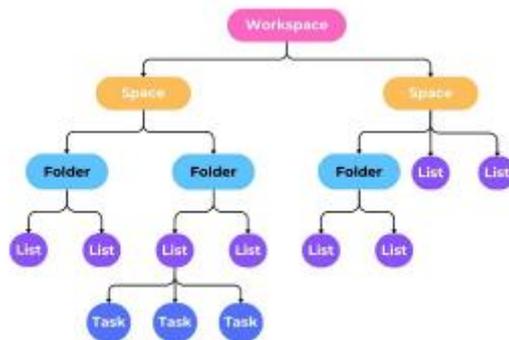
ClickUp เป็น Tools ที่มีการอัปเดตบ่อยมากๆ เรียกได้ว่าในหนึ่งอาทิตย์คุณจะต้องเห็นการอัปเดตอย่างน้อย 1 จุด ซึ่งคุณอาจจะไม่รู้ด้วยซ้ำถ้าไม่สังเกตให้ดี และบางครั้งเพื่อนในทีมบางคนอาจได้รับการอัปเดตแต่คุณไม่ได้รับ นั่นก็เพราะว่า เป็นรูปแบบในการทดลองนำฟีเจอร์ไปใช้งานจริงแบบสุ่ม ซึ่งเมื่อทดลองเปิดใช้แล้วไม่มีปัญหาหรือช่วยให้ผู้ใช้งานทำงานได้มีประสิทธิภาพขึ้นจริงๆ จึงจะอัปเดตให้ทุกๆ คนได้ใช้งานกัน และนี่ก็สอดคล้องกับเป้าหมายก็คือการพยายามแทนที่ทุกแอปในการทำงาน ทำให้เมื่อแอปอื่นมีฟีเจอร์อะไร ClickUp ก็ต้องรีบอัปเดตให้ทันด้วย

รีวิวฟีเจอร์ฟรี เต็มๆ

เนื่องจาก ClickUp มีคุณสมบัติหรือฟีเจอร์ให้ใช้งานทั้งแบบฟรีและแบบเสียเงิน ดังนั้นผมจึงขอแยกฟีเจอร์ที่จะมาแก้ปัญหาเป็น 2 ส่วน เพื่อให้คุณเห็นภาพว่าแค่ฟีเจอร์ฟรีก็มีประโยชน์มากมาย และช่วยให้คุณตัดสินใจได้ง่ายขึ้นว่าจะเริ่มต้นทดลองใช้งานหรือไม่

และสำหรับ ClickUp แผนฟรี เขาให้ฟีเจอร์มาเกือบแทบจะทั้งหมดเลย เรียกได้ว่ากว่า 70%+ ของฟีเจอร์ทั้งหมดคุณสามารถใช้ได้ฟรีเลย แถมคุณจะใช้งานที่คนก็ได้ไม่จำกัดเลย ซึ่งทำให้ Tool อื่นที่เป็นคู่แข่งในแผนฟรีด้วยกันเอาชนะได้ยากมาก แต่ก็แลกมาด้วยการจำกัดบางอย่าง เช่น จำนวนครั้งการใช้งาน หรือความจุที่ 60MB แทน ดังนั้น ถ้าคุณไม่เน้นเก็บไฟล์ต่างๆ คุณสามารถใช้ฟีเจอร์ได้เยอะมากและคุ้มสุดๆ เลย สามารถศึกษารายละเอียดด้านราคาและฟีเจอร์เพิ่มเติมได้ที่ [ClickUp Pricing](#) รีวิวแต่ละแพ็คเกจ พร้อมวิธีคำนวณราคาและแนวทางการเลือก plan ให้คุ้มค่าเหมาะสม

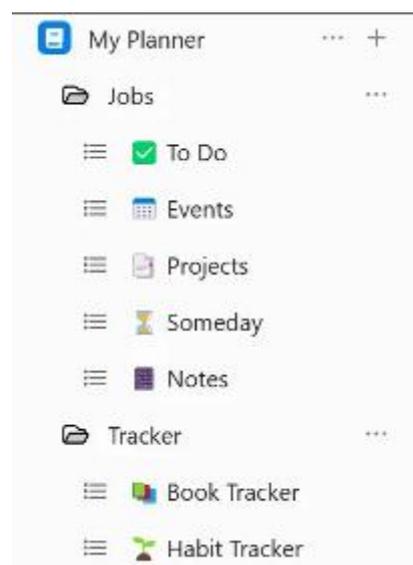
ClickUp Hierarchy - โครงสร้างที่ช่วยให้เข้าถึงงานได้อย่างง่ายๆ



Hierarchy หรือ ภาษาไทยจะเรียกว่าโครงสร้างแบบระดับชั้น ก็คือโครงสร้างในการเข้าถึงงานต่างๆ ได้จากบนลงล่าง

- โดยบนสุด คือ Workspace ที่จะเปรียบเสมือนบริษัทของคุณ หรือ ถ้าคุณใช้จัดการงานส่วนตัวก็จะเปรียบเสมือนชีวิตของคุณที่มีสิ่งต่างๆ ต้องจัดการ
- ระดับรองลงมา คือ *Space* ที่จะเปรียบเสมือนแผนกต่างๆ ในการทำงาน เช่น Operation, Marketing, Production, Development เป็นต้น หรือถ้าคุณใช้ ClickUp เพื่อจัดการงานส่วนตัวแทน *E-Planner* ก็อาจใช้ชื่อว่า My Life หรือ My Planner ก็ได้
- ระดับรองลงมาอีกจะเรียกว่า folder จะเป็นโฟลเดอร์ที่เก็บรวบรวมงานพวกเดียวกันไว้ด้วยกัน เช่น General, Accounting, Content Management เป็นต้น
- และภายใต้ Folder จะมี List อยู่ ซึ่งก็คือแหล่งรวม Task ประเภทเดียวกันเอาไว้ด้วยกันนั่นเอง เช่น To-Do, Event, Blog Post, Website Dev. เป็นต้น

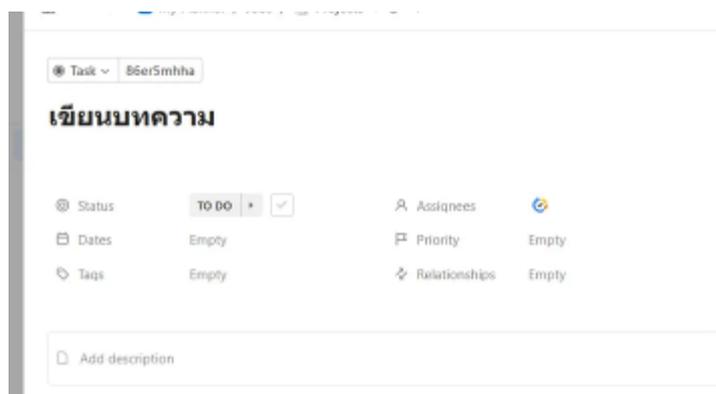
ซึ่งโครงสร้าง Hierarchy นี้คุณน่าจะคุ้นเคยและเข้าใจง่ายมาก เพราะว่าก็คือโครงสร้างเดียวกับการเก็บไฟล์บนคอมพิวเตอร์นั่นเอง ที่มีการจัดหมวดหมู่ในระดับ Drive ไปจนถึง Folder นั่นเอง



Task Management-จัดการงานได้อย่างครบครัน

ฟีเจอร์ Task Management ของ ClickUp เป็นหัวใจสำคัญของแพลตฟอร์มที่ออกแบบมาให้จัดการงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ เหมาะกับทั้งการใช้งานส่วนตัวและการทำงานร่วมกันในทีม ฟีเจอร์นี้มีรายละเอียดดังนี้

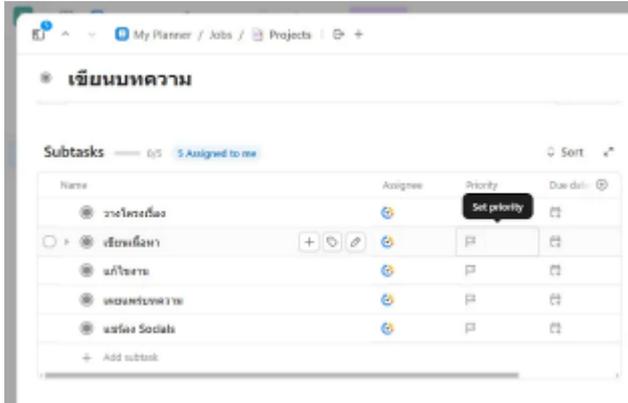
ฟิลด์ข้อมูลพื้นฐาน – หากเปรียบเทียบแล้ว Task ก็คือแบบฟอร์มในการกรอกข้อมูลงานหรือสิ่งงานใดๆ นี่เอง โดยมีข้อมูลหรือฟิลด์ที่จำเป็นในการจัดการงานต่างๆ ดังนี้ Task Description, Due Date, Status, Assignee, Priority, Tag และ Relationships (เชื่อมโยงกับงานอื่นหรือ Doc อื่น) โดยข้อมูลเหล่านี้จะเป็นข้อมูลพื้นฐานในการจัดการงาน เพื่อให้คุณไม่ต้องมาจดจำรายละเอียดต่างๆ รวมถึงสามารถใช้ข้อมูลเหล่านี้ในการติดตามความคืบหน้าของงานได้อย่างง่ายๆ เลย



สำหรับสถานะหรือ Status งาน คุณสามารถปรับแต่ง Status ได้ตามต้องการเพื่อให้เหมาะกับ Work Flow ของคุณ นอกจากนี้ยังมี Status templates ให้เลือกใช้งานเพื่อไม่ต้องคิดเองอีกด้วย

Subtask – Task ใน ClickUp คืองานหลักที่สามารถแยกย่อยออกเป็น Subtasks ได้ เพื่อจัดการงานที่มีหลายขั้นตอนได้อย่างง่ายๆ ตัวอย่างเช่น Task คือ “เขียนบทความ” Subtasks ก็จะเป็น “วางโครงเรื่อง”, “เขียนเนื้อหา”, “แก้ไขงาน”, “เผยแพร่บทความ”, “แชร์ลง Socials” เป็นต้น

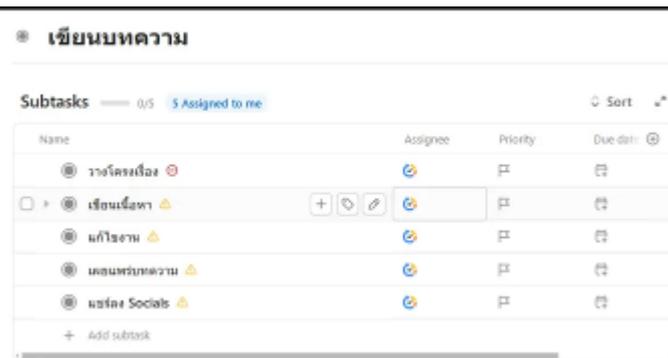
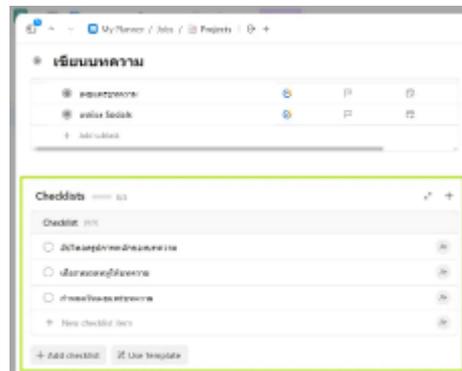
ซึ่งจะมีประโยชน์อย่างมากในช่วยแบ่งงานใหญ่ให้กลายเป็นขั้นตอนย่อย ทำให้ง่ายต่อการบริหารและติดตาม นอกจากนี้ แต่ละ Subtask สามารถกำหนดฟิลด์ข้อมูลของตัวเองได้ เหมือนกับ Task เลยด้วย



Checklists – ในแต่ละงานคุณอาจจะต้องการตรวจสอบอะไรบางอย่างก่อนที่จะ Complete งานนั้นๆ ไป คุณก็สามารถสร้าง Checklists ได้ง่ายเพื่อใช้ตรวจสอบงาน ตัวอย่างงาน “เขียนบทความ” ก็จำเป็นต้องมีการสร้าง Checklists เพื่อเช็คสิ่งต่างๆ เหล่านี้ว่าทำแล้วหรือยัง เช่น “อัปโหลดรูปภาพหลักของบทความ”,

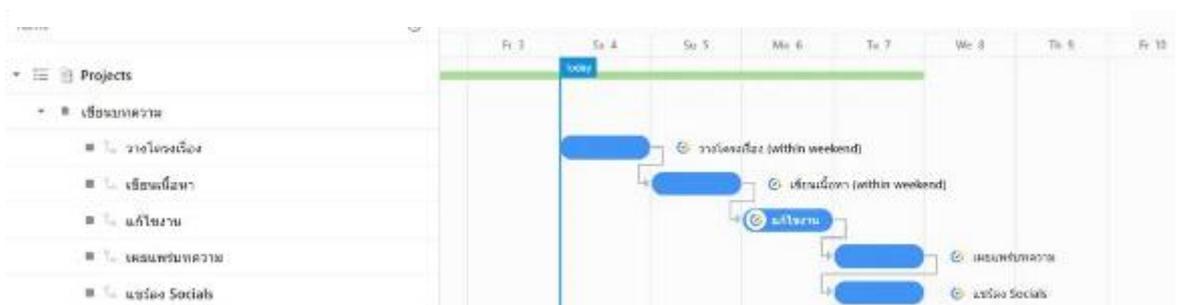
“เลือกหมวดหมู่ให้บทความ”, “กำหนดวันเผยแพร่บทความ” เป็นต้น

Task Dependency – คือตัวช่วยชั้นดีที่จะมาขจัดความสับสนในลำดับงาน และจะมาบังคับให้คุณและทีมทำงานเป็นขั้นเป็นตอน โดยคุณสามารถกำหนดได้ว่า งานใดต้องทำเสร็จ จึงจะทำงานอื่นได้ ดังนั้น ถ้างานก่อนหน้ายังไม่เสร็จหรือไม่ Complete คุณหรือทีมงานก็จะไม่สามารถ Complete งานนั้นๆ โดยจะมีการแจ้งเตือนให้คุณทราบทันที ถ้าคุณพยายามจะ Complete งานนั้น โดยที่งานก่อนหน้ายังไม่เสร็จสิ้น



จากรูปไอคอนหยุด (สีแดง) จะเป็นการบอกงานนั้นๆ ต้องทำเสร็จก่อนงานอื่นๆ คือเป็นงานที่กำลัง Blocking งานอื่นอยู่ ส่วนไอคอนเตือน (สีเหลือง) จะบอกงานนั้นๆ จำเป็นต้องรอ หรือ Waiting งานอื่นอยู่จึงจะทำการ Complete

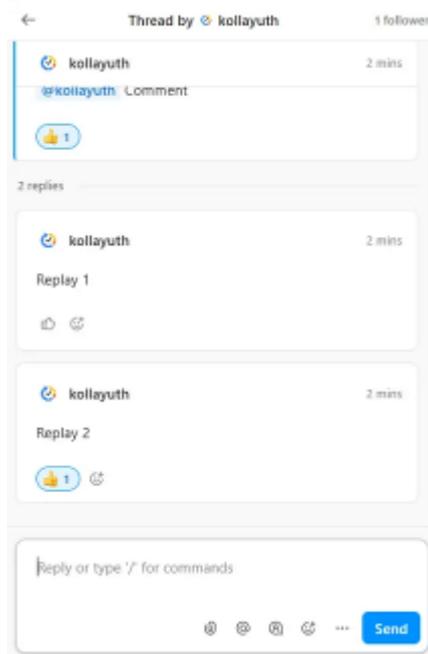
งานได้ ซึ่งถ้าใช้แผนฟรีเมียมจะสามารถดูได้ง่ายกว่าในรูปแบบของ Gantt ที่มีลูกศรบอกขั้นตอนของงานชัดเจนดังภาพ



Communication & Real Time Collaborative-สื่อสารและทำงานเป็นทีม อย่างราบรื่น

ฟีดเจอร์ในหมวดนี้จะเป็นสิ่งที่จะช่วยอำนวยความสะดวกอย่างมากในการทำงานเป็นทีม ทั้งในการสื่อสารและการทำงานร่วมกับแบบออนไลน์เรียลไทม์ ซึ่งมีฟีดเจอร์เด่นได้แก่

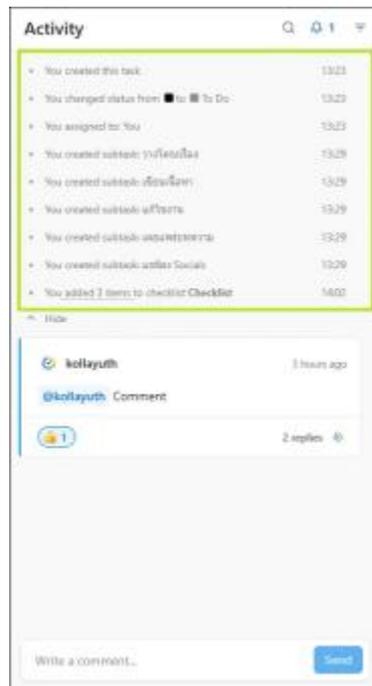
Comment – อย่างที่ผมได้พูดถึงไปบ้างแล้วว่า Comment คือฟีดเจอร์ที่คล้ายๆ กับการ Comment บน Facebook เลย เพียงแต่คุณใช้ในการพูดคุยเกี่ยวกับงานนั้นๆ เท่านั้น โดยคุณสามารถคอมเมนต์ได้ทั้งใน Task, Subtask และใน Doc เลย และยังใช้ @Mention เพื่อแจ้งเตือนถึงสมาชิกคนอื่นก็ได้ หรือจะใส่ภาพ Giphy ก็ทำได้ อีกทั้งยังสามารถสร้าง Threaded Comment ที่เหมือนกับ Reply ของ Facebook ได้เช่นกัน รวมถึงยังมีฟีดเจอร์ที่ช่วยในการสื่อสารอารมณ์ในการสื่อสารคล้ายๆ กับ กอดหัวใจหรือโลกอีกด้วย



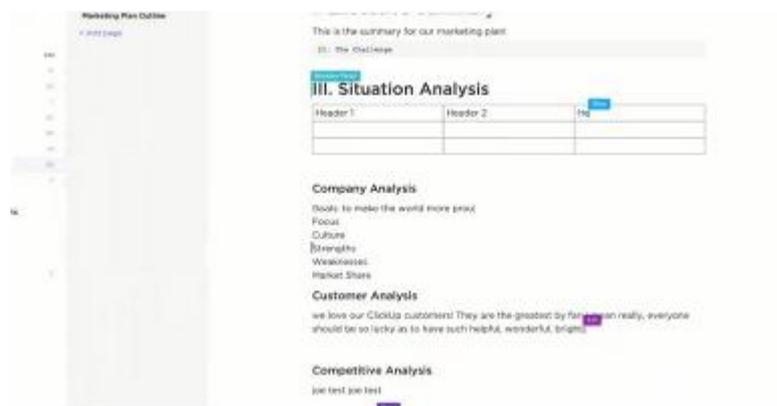
ซึ่ง Comment นี้จะช่วยให้คุณลดการสื่อสารที่กระจัดกระจายในช่องทางอื่น เช่น อีเมลหรือแชต และยังรวมทุกความเห็นที่เชื่อมโยงกับ Task ไว้ในที่เดียว ทำให้ง่ายต่อการติดตามหรือหาข้อมูล

Activity Log – ประวัติการแก้ไขงานจะช่วยให้คุณและทีมสามารถติดตามการเปลี่ยนแปลงของงาน โดยจะทราบว่าอะไรเปลี่ยนแปลงและเปลี่ยนโดยใคร เช่น การเปลี่ยน Status, การเปลี่ยน Due date, การแก้ไขชื่อ, การเพิ่ม Subtask, การเพิ่ม Checklist และ

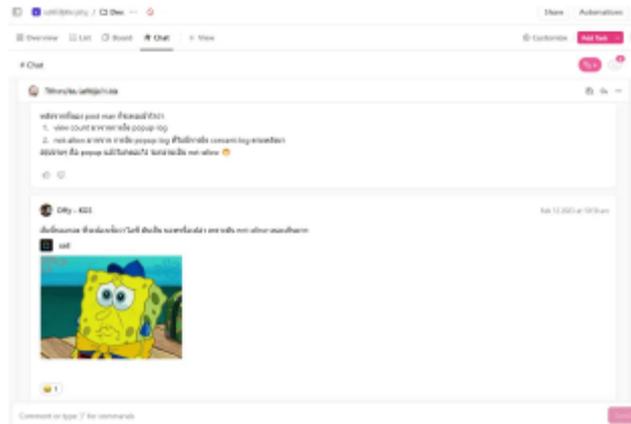
ประวัติการเปลี่ยนแปลงอื่นๆ ที่จำเป็นต่อการติดตามความคืบหน้างาน และเพิ่มความโปร่งใส หากมีการเปลี่ยนแปลงข้อมูลที่ผิดพลาด ช่วยให้ตรวจสอบการแก้ไขปัญหาได้ถูกต้อง ซึ่ง Activity จะอยู่ที่บริเวณเดียวกับ Comment ดังภาพ



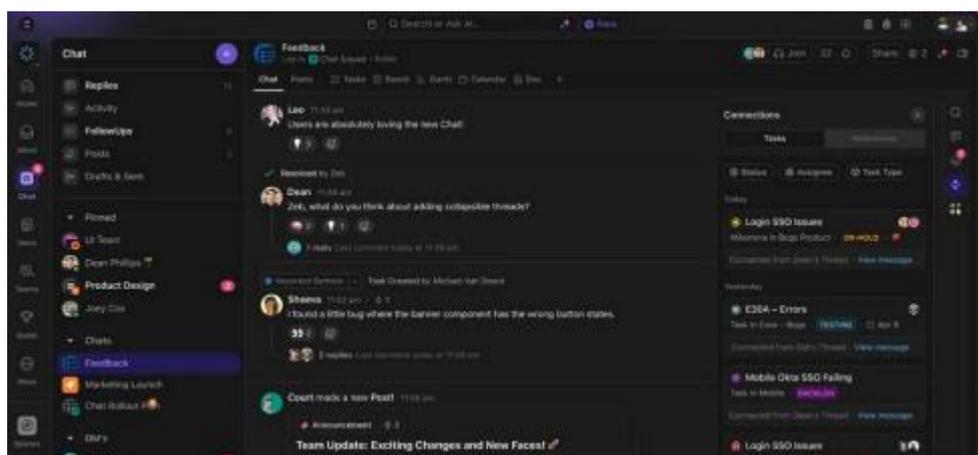
Real-Time Collaboration – ถ้าคุณเคยใช้งาน Google Doc หรือ Sheet ร่วมกับคนอื่น คุณคงจะเคยเห็นเวลาที่เพื่อนของคุณลากเมาส์ไปที่ใดหรือแก้อะไรก็จะเห็นด้วย ซึ่งสำหรับ ClickUp ก็ทำได้เช่นกัน ทำได้ทั้งใน Task Description, Docs และ Whiteboard ซึ่งเหมาะอย่างมากสำหรับการประชุมออนไลน์หรือการทำงานร่วมกันในโปรเจกต์



Chat View – หากคุณต้องการสื่อสารกันในระดับที่สูงกว่า Task เช่น List, Folder หรือ Space คุณก็สามารถสร้าง Chat View ขึ้นมาเพื่อสื่อสารกับทุกๆ คนที่อยู่ในระดับนั้นได้ด้วย ตัวอย่างเช่น คุณใช้ List แทน 1 โครงการ การสร้าง Chat View ให้กับ List ก็คือการพูดคุยกับทุกๆ คนที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับโครงการนั้นๆ นั่นเอง



Chat – เป็นฟีเจอร์ใหม่ที่เพิ่งเปิดตัว Chat คือฟีเจอร์ที่ใช้สำหรับการพูดคุยได้โดยตรง สามารถสร้างกลุ่มแชตด้วย Hashtag หรือดึง Chat View มาพูดคุยในที่เดียว หรือ จะคุยส่วนตัวกับบางคนก็ได้ ซึ่งจะมีฟีเจอร์คล้ายๆ กับ Slack แถมยัง Import ข้อมูลจาก Slack มาไว้ใน ClickUp ได้อีกด้วย สำหรับ Chat นั้นไม่ได้เป็นเพียงการคุยงานธรรมดา แต่คุณยังสามารถสร้าง Task, Doc และ

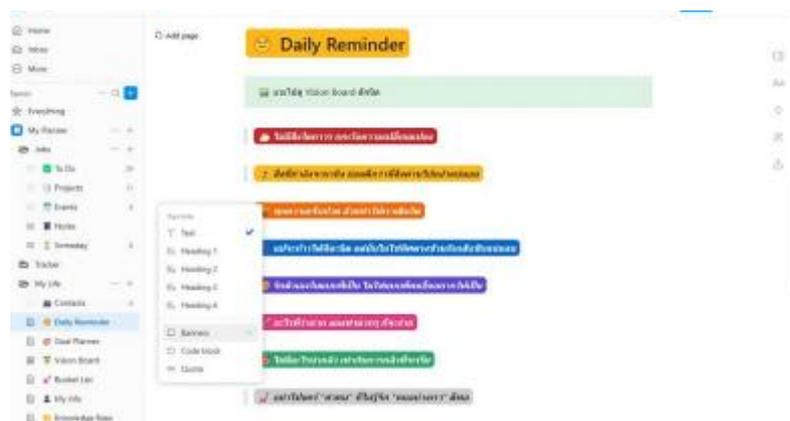


Whiteboard โดยตรงจากที่นี่ที่เดียวอีกด้วย เรียกได้ว่าทีมที่ลดการทำงานผ่านรูปแบบแชตจะต้องถูกใจฟีเจอร์ Chat นี้มากๆ แน่แน่นอน

ซึ่งทั้ง Chat และ Chat View จะช่วยให้คุณไม่จำเป็นต้องใช้งานแอปแชตภายนอกอื่นๆ เลย อีกด้วย

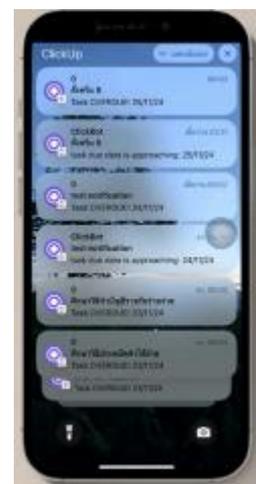
Docs-สร้างเอกสารเก็บข้อมูลได้ไม่จำกัด

ClickUp Docs เปรียบเสมือนแหล่งเก็บเอกสารหรือข้อมูลของคุณได้ตามต้องการ โดยมี Text Editor มาให้ปรับแต่งได้อย่างสวยงาม ถ้าในด้านการทำงานก็เก็บได้ทั้ง Wiki บริษัท หรือ Template สำหรับ Workflow ต่างๆ และอื่นๆ ตามที่คุณจะคิดออก หรือหากจะใช้งานส่วนตัวก็สามารถใช้เป็นแหล่งเก็บข้อมูลที่จำเป็นสำหรับชีวิตได้ตามต้องการเท่าที่คุณจะจินตนาการได้ แต่ ClickUp Doc ก็ไม่ได้มีความสามารถในการจัดการเอกสารได้อย่างครบวงจรเหมือน Microsoft Word หรือ Google Doc อย่างเช่นคุณจะมีพิมพ์รายงานเล่มสวยๆ หรือ จัดหน้าสิ่งพิมพ์ แบบนี้ โปรแกรมทั้งสองยังคงจำเป็นอยู่



Notifications-แจ้งเตือนเพื่อไม่พลาดงานสำคัญ

การแจ้งเตือนใน ClickUp คุณยังสามารถตั้งค่าแจ้งเตือนได้ว่า ต้องการให้เตือนก่อน Start Date นานแค่ไหน, หรือก่อน Due date นานแค่ไหน หรือ ถ้า Overdue มาแล้วจะให้เตือนซ้ำตอนไหน ซึ่งจะมีประโยชน์อย่างมาก เหมือนมีผู้ช่วยมาคอยเตือนให้คุณทำงานต่างๆ อย่างอัตโนมัติ และทุกครั้งที่มีการ Chat ก็จะมีการแจ้งเตือนเช่นกันซึ่ง ทำหน้าที่เหมือน Line เต็ง หรือ Messenger เต็งนั่นเอง



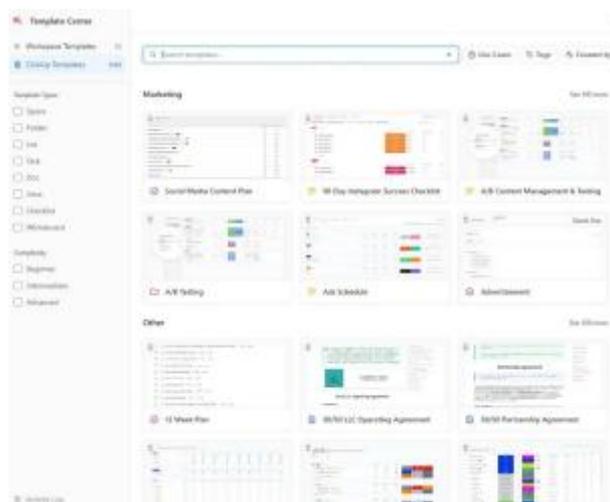
Templates Everything - สร้าง Templates เก็บไว้ใช้ซ้ำ ไม่ต้องทำงานซ้ำซ้อน

ClickUp Template คือ ตัวโคลนนิ่งสิ่งต่างๆ ใน ClickUp มาเก็บไว้เพื่อนำมาใช้ได้ทุกเมื่อที่ต้องการ ซึ่งสิ่งต่างๆ ที่ว่าก็คือ Space, Folder, List, Task, Checklist, Doc, View และ Whiteboard รวมถึงคุณสมบัติของไอเทมอย่าง Statuses และ Automations ด้วย

ลองนึกภาพว่าคุณได้ทำโครงการที่มีขั้นตอนมากกว่า 100 ขั้นตอนและมีสถานะงานนับ 10 สถานะ แล้วหลังจากที่คุณทำโครงการนั้นแล้วเสร็จไปกว่า 1 ปี หัวหน้าที่คุณก็ให้คุณทำโครงการแบบเดียวกันอีกครั้ง ถ้าบริษัทของคุณใช้รูปแบบเอกสารคุณก็ต้องนำเอกสารโครงการนั้นมาปรับแก้ไขเพื่อใช้กับโครงการใหม่ ซึ่งกว่าจะเริ่มโครงการใหม่ได้ใช้เวลาไม่น้อยแน่ แต่ถ้าคุณใช้งาน Templates ทุกขั้นตอนและทุกสถานะ จะกลับมาให้คุณใช้งานได้ภายในไม่กี่วินาที

หรือตัวอย่างง่ายๆ ของตัวเอง เช่น การจะเขียนหนึ่งบทความ สมมติว่ามีขั้นตอนประมาณ 10 ขั้นตอน ถ้าผมไม่ใช่ Template ผมก็ต้องมาเขียนขั้นตอนใหม่ทุกๆ ครั้งที่จะเริ่มเขียนบทความ ซึ่งเสียเวลาโดยไม่จำเป็น แถมบางครั้งทำให้ขั้นตอนใดตกหล่นไป ทำให้เสียงานไปอีก

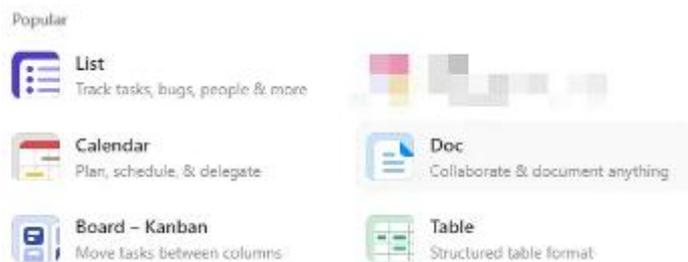
ดังนั้น Templates จึงเป็นฟีเจอร์ที่ช่วยลดเวลาทำงานเป็นอย่างมาก รวมถึงลดการทำงานซ้ำซ้อนที่น่าเบื่ออีกด้วย



ติดตามงานหรือโครงการด้วย View

View คือการแสดงผลงานทั้งหมดให้คุณเห็นในระดับต่างๆ (จากหัวข้อ ClickUp Hierarchy) ดังนี้
เช่น

- List – จะแสดงผลงานทั้งหมดที่อยู่ใน List นั้นๆ
 - Folder – จะแสดงผลงานทั้งหมดที่อยู่ในทุกๆ Lists ที่อยู่ใน Folder นั้นๆ
 - Space – จะแสดงผลงานทั้งหมดที่อยู่ในทุกๆ Lists ที่อยู่ใน Space นั้นๆ
 - Everything – ระดับสูงสุดที่จะแสดงทุกๆ งานหรือ Tasks ที่มีอยู่ใน Workspace ของคุณ
- ซึ่ง ClickUp มี View ให้เลือกหลากหลาย เพื่อใช้กับวัตถุประสงค์ที่ต่างกัน เช่น

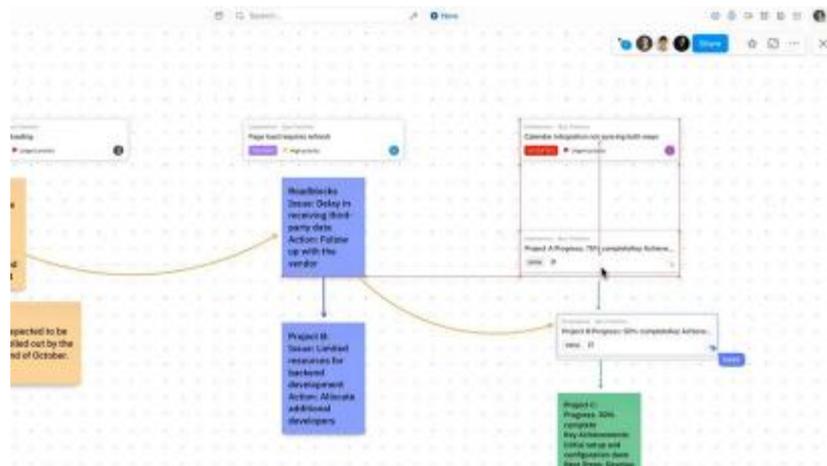


- List – มุมมองที่ง่ายที่สุดในรูปแบบ To-Do List ที่คุณสามารถจัดกลุ่มได้ตามต้องการ เช่น สถานะงาน, Due date, Assignee, Priority, Tag เป็นต้น นอกจากนี้ยังสามารถจัดเรียงงานได้ตามค่าสูง-ต่ำของฟิลด์ข้อมูลที่ต้องการได้อีกด้วย
 - Board – แอปอื่น ๆ อาจจะเรียกว่า Kanban ซึ่งจะแสดงผลงานในรูปแบบคอลัมน์ที่สามารถแบ่งได้ด้วยสถานะ เพื่อดูภาระงานในแต่ละสถานะว่ามีจำนวนเท่าใด รวมถึงยังแบ่งคอลัมน์ตามฟิลด์ข้อมูลอื่นๆ ที่คุณต้องการ ได้อีกด้วย
 - Calendar – มุมมองปฏิทินที่คุณน่าจะคุ้นเคยกันดี ที่ช่วยให้คุณดูงานในแต่ละวันได้ในรูปแบบปฏิทิน ถ้าคุณยังใช้กระดานไวท์บอร์ดแทนปฏิทินงานอยู่ Calendar View นี้คือตัวเลือกที่ดีมากๆ ทั้งยังสามารถปรับการแสดงผลเป็นระดับ Weekly, 4 Days และ Daily อีกด้วย เพื่อให้เหมาะกับการวางแผนในแต่ละช่วงเวลา และถ้าคุณใช้ ClickUp เพื่อจัดการงานส่วนตัว View นี้เหมาะอย่างยิ่งในการใช้ทำ Planner ต่างๆ เช่น Monthly Planner, Weekly Planner หรือ Daily Planner
- นอกจากนี้ยังสามารถเชื่อมต่อปฏิทินเข้ากับ Google Calendar ได้อีกด้วย
- Doc – ก็คือพีเจอร์ Doc ที่ผมได้พูดถึงไปแล้วนั่นเองแต่คุณสามารถผูกมันไว้กับ List ได้
 - Table – มุมมองในรูปแบบตารางหรือ Spread Sheet เพื่อช่วยให้คุณแก้ไขฟิลด์ข้อมูลต่างๆ ได้ง่ายขึ้น (แต่พีเจอร์ไม่ได้ครบครันเหมือนกับ Google Sheet หรือ Excel)

Whiteboards - Brainstorm รวมกันแบบเรียลไทม์แม้อยู่คนละที่

อีกหนึ่งฟีเจอร์ที่ใช้งานสนุกและสร้างสรรค์ ก็คือ Whiteboard ฟีเจอร์นี้ก็ตรงตามชื่อเลย จะเปรียบเสมือนกระดานว่างๆ ให้คุณใส่อะไรก็ตามลงไปก็ได้ตามใจนึก ตั้งแต่การวางด้วยมือ, ใส่รูปภาพ, การใส่ Shapes, การใส่ลูกศรเพื่อทำ Diagram หรือ Flow Chart, ใส่ Post it, ใส่ Text หรือแม้แต่จะใช้ Tasks หรือ Docs ก็สามารรถทำได้

หากทำงานเป็นทีม ที่เหมาะที่สุดก็คือ การใช้ Brainstorm ทีเดียวต่างๆ



หรือหากใช้
ส่วนตัวก็
สามารถ

งาน

ดัดแปลงมาทำ Vision Board ได้ (สำหรับแผนฟรี ใช้ได้ 3 Whiteboards และไม่จำกัดความจุของภาพที่อยู่ในนั้นอีกด้วย)

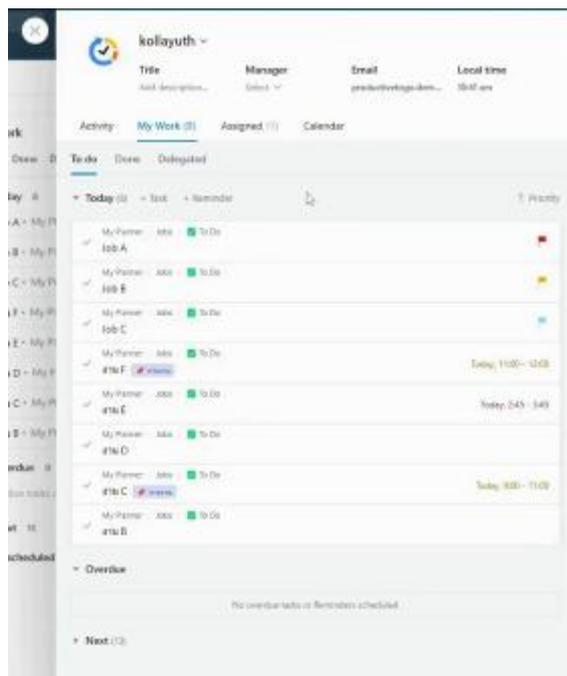


Search Center - ค้นหาทุกอย่างได้ง่ายๆ แค่ปลายนิ้ว

พีเจเออร์นี้ใช้งานง่าย ๆ เหมือนระบบค้นหาทั่วไป ด้วยการกรอกคีย์เวิร์ดที่ต้องการ แต่แฝงไปด้วยพลังอันยิ่งใหญ่ เพราะสามารถค้นหาได้ทั้งงาน, เอกสาร, ไฟล์, Whiteboard, สมาชิกในทีม หรือแม้แต่ข้อความในแชตหรือคอมเมนต์ และพีเจเออร์นี้จะมีประโยชน์มากๆ หากคุณใช้งานมาแล้วระยะหนึ่งจนมีงานและข้อมูลจำนวนมาก การจะมาไล่หาดูก็คงไม่ใช่เรื่องที่ Productive นัก

My Work - ดูงานตลอดวันได้ง่ายๆ ในทีเดียว

มาถึงพีเจเออร์ที่สุดท้ายที่อยากแนะนำ เรียกได้ว่าเป็นหน้ารวมงานในแต่ละวันของคุณที่เอาไว้ในป๊อปอัพขนาดกำลังดีอันเดียว แถมยังสามารถดูในมุมมองของปฏิทินได้อีกด้วย และข้อดีมากๆ ที่มันเป็นป๊อปอัพ ก็คือ ไม่ว่าคุณจะทำงานอยู่ใน Task ไหน หรือเขียนเนื้อหาอยู่ใน Doc ไหน คุณก็สามารถเปิดมันได้ในทุกๆ หน้าเลย



รีวิวฟีเจอร์พรีเมียม

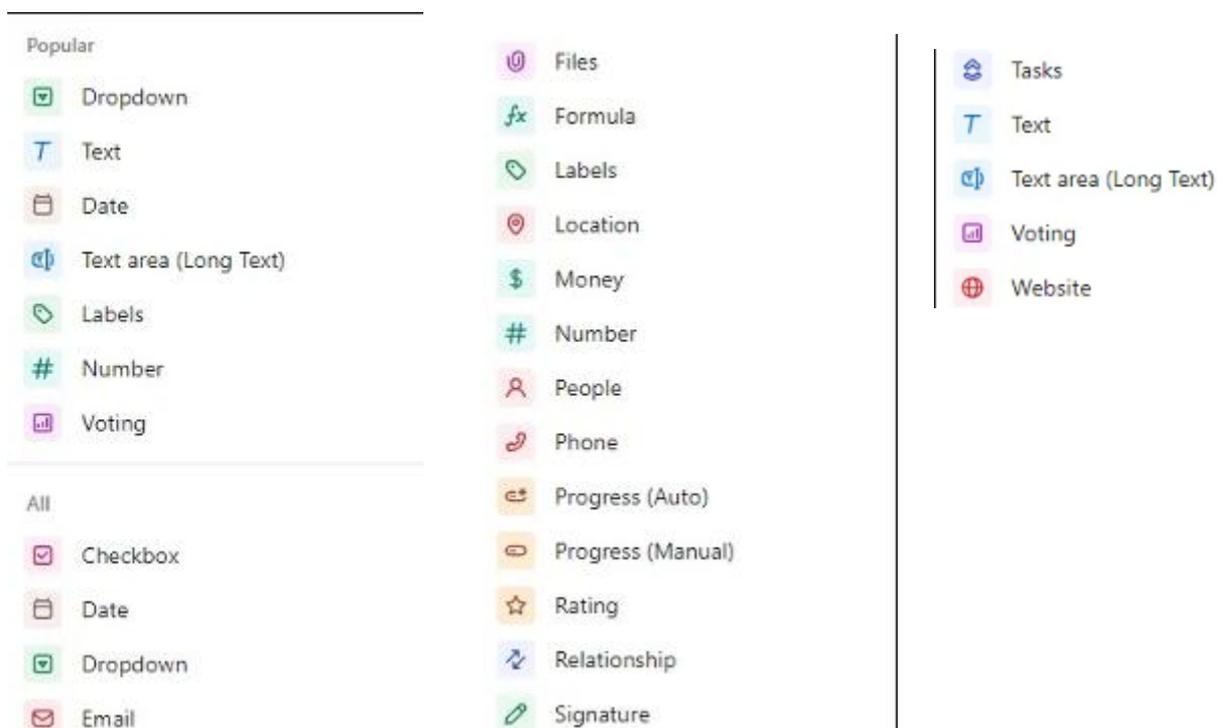
หลักๆ แล้วแผนระดับพรีเมียมของ ClickUp นั้นจะเน้นไปที่การรองรับการทำงานเป็นทีมและงานที่มีขนาดใหญ่และซับซ้อนขึ้น โดยเพิ่มการปรับแต่งได้มากขึ้นและฟีเจอร์ขั้นสูง

Unlimited Storage & Space - ไม่จำกัดความจุอีกต่อไป

หากคุณรู้สึกขัดใจที่แผนพรีเมียมข้อจำกัดให้ใช้ความจุได้เพียง 60MB แต่คุณอัปเกรดมาแผนแรกๆ ที่ราคา 7\$ ต่อเดือน คุณก็สามารถใช้งานได้ไม่จำกัดความจุอีกต่อไปแล้ว นอกจากนี้ ยังสามารถสร้าง Space ได้ไม่จำกัดอีกด้วย เรียกได้ว่า ถ้า Space แทนแต่ละแผนก บริษัทของคุณ ก็มีแผนกได้ไม่จำกัด

Custom Fields - สร้างระบบจัดการงานที่ปรับแต่งได้ตามใจคุณ

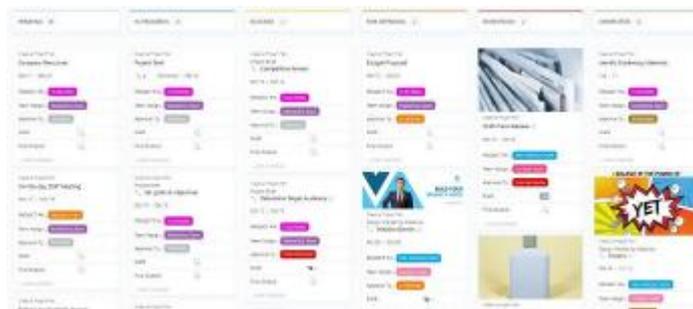
สำหรับบางงานการจัดการงานด้วยฟิลด์ข้อมูลพื้นฐานอาจไม่เพียงพอ ก็ถึงเวลาของฟีเจอร์ Custom Fields จะได้ออกโรง เพราะสามารถให้คุณเพิ่มข้อมูลเฉพาะงานได้ตามความต้องการมากขึ้นด้วยฟิลด์ประเภทต่างๆ ดังภาพด้านล่างนี้



ซึ่งการที่มีฟิลด์ให้ใช้งานหลากหลายประเภทจะช่วยให้การนำไปใช้งานยืดหยุ่นอย่างมาก ซึ่งอาจจะไม่ต้องใช้ Task เพื่อเก็บข้อมูลงานอีกต่อไป ถ้าคุณใช้ Custom Field – Email ร่วมด้วย คุณก็สามารถใช้เก็บฐานข้อมูลลูกค้าแทนได้ หรือจะใช้ฟิลด์อื่นๆ เพิ่มไปอีกเพื่อเก็บเป็นรายการคำสั่งซื้อก็สามารถทำได้



และการใช้งาน Custom Field ให้กับงานก็จะช่วยให้การติดตามงานทำได้ง่ายขึ้น ด้วยการแสดงผลแบบ Visualization มากขึ้น โดยเฉพาะในรูปแบบ List View และ Board View (นอกจากนี้ยังช่วยให้สวยงามและสบายตายิ่งขึ้นด้วย



นอกจากนี้การใช้ Custom Fields ยังเป็นตัวช่วยในการสร้าง Workflow ของงานให้เข้าใจง่าย และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เพราะบางครั้งการใช้สถานะงานเพื่อบอกถึงกระบวนการที่กำลังทำอยู่ไม่เพียงพอ จำเป็นต้องใช้ Custom Fields เข้าช่วย ตัวอย่างเช่น “การทำคลิปลง Youtube” สถานะงานอาจจะคือ “Editing” แต่คุณและทีมก็ไม่ทราบว่าจะทำมาแล้วกี่ Draft ดังนั้นการสร้าง Custom Fields เพื่อช่วยระบุว่าคือ Draft ที่เท่าไร ก็จะมีประโยชน์อย่างมาก

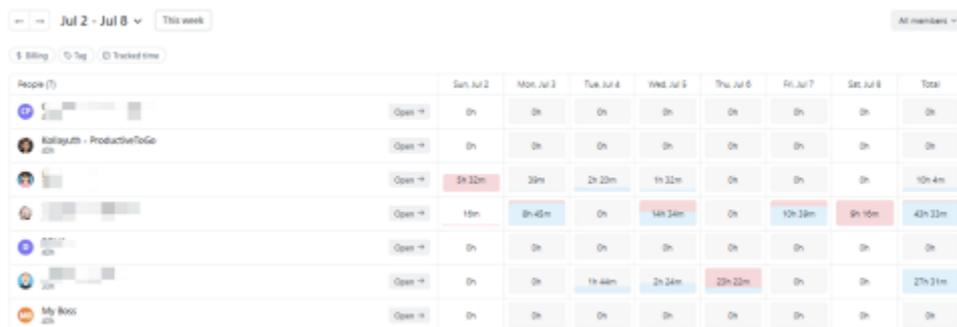
ซึ่งเท่านี้ก็ทำให้คุณปรับแต่ง Workflow ได้อย่างไม่มีข้อจำกัดเลย ว่าคุณจะใช้ ClickUp ทำอะไรไม่ว่าจะเป็น Content Management, CRM, HR, Development, Knowledge Management และอื่นๆ

Time Tracking & Timesheets - ติดตามและจัดการเวลาอย่างมีประสิทธิภาพ

ในโลกที่เวลาเป็นทรัพยากรที่มีค่า Time Tracking ใน ClickUp ช่วยให้ติดตามเวลาที่ใช้ในแต่ละงานได้อย่างแม่นยำ ไม่ต้องเดาอีกต่อไปว่าคุณหรือทีมเสียเวลาไปกับอะไร! เพียงแค่จับเวลาในการทำงานในทุกๆ Tasks หรือ Subtasks

จากนั้นก็เข้าสู่สรุปรงานได้ผ่าน Timesheets ที่สรุปเวลาทำงานในรูปตาราง ที่คุณสามารถดูได้ว่า ใครทำอะไรเวลาไต่บ้าง และเมื่อคุณทราบข้อมูลเหล่านี้คุณสามารถทราบถึงปัญหา และแนวทางปรับปรุงกระบวนการสั่งงานให้ดียิ่งขึ้น

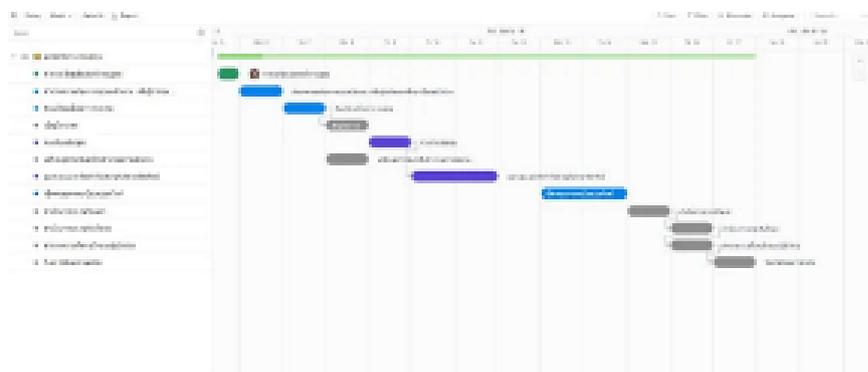
ซึ่งเหมาะทั้งสำหรับฟรีแลนซ์ Project Manager หรือใครก็ตามที่ต้องการเข้าใจภาพรวมของการใช้เวลาในทุกมิติ



People (7)	Sun Jul 2	Mon Jul 3	Tue Jul 4	Wed Jul 5	Thu Jul 6	Fri Jul 7	Sat Jul 8	Total
[Avatar]	Open m	0h	0h	0h	0h	0h	0h	0h
Katayuth - ProductiveToGo	Open m	0h	0h	0h	0h	0h	0h	0h
[Avatar]	Open m	5h 32m	39m	2h 20m	1h 32m	0h	0h	10h 4m
[Avatar]	Open m	15m	0h 45m	0h	1h 34m	0h	10h 33m	43h 23m
[Avatar]	Open m	0h	0h	0h	0h	0h	0h	0h
[Avatar]	Open m	0h	0h	1h 44m	2h 24m	20h 22m	0h	27h 21m
My Boss	Open m	0h	0h	0h	0h	0h	0h	0h

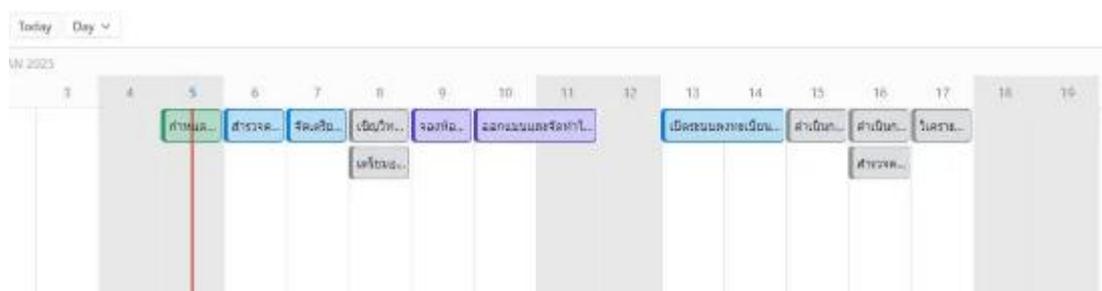
Gantt View - จัดการโปรเจกต์ได้อย่างมีระเบียบและง่ายดาย

วางแผนโปรเจกต์อย่างมืออาชีพด้วย Gantt View พิเจอร์ที่ทำให้คุณเห็นไทม์ไลน์ทั้งหมดในมุมมองเดียว ตั้งแต่กำหนดการเริ่มต้นจนถึงวันส่งงาน ไม่เพียงแค่นั้น คุณยังสามารถปรับเปลี่ยนกำหนด Start date, Duedate และ Dependency ระหว่างงานได้อย่างง่ายดาย ด้วยการลากและวาง ทำให้ทุกคนในทีมเข้าใจบทบาทและความคืบหน้าของโปรเจกต์ได้ทันที



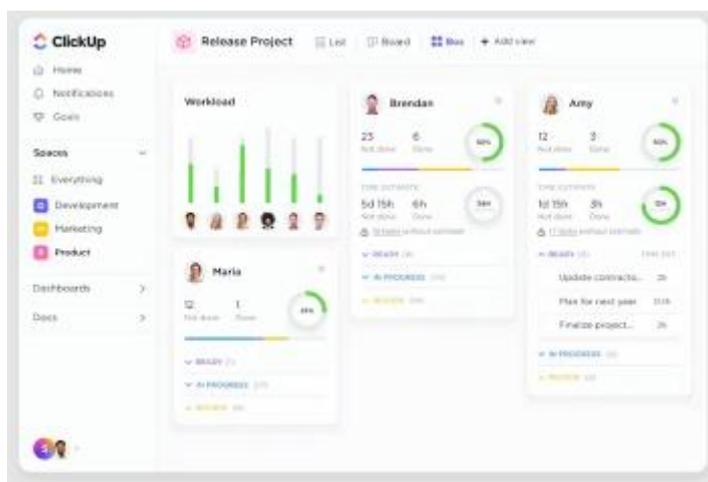
Timeline View - ดูภาพรวมของงานได้ง่ายๆ ในหน้าเดียว

ด้วย Timeline View ที่มีความคล้ายกับ Gantt แต่ตัดสิ่งไม่จำเป็นต่างๆ ออกไปจนหมด เหลือไว้แค่งานเท่านั้น ทำให้คุณสามารถเห็นภาพรวมของตัวงานที่สัมพันธ์กับวันที่ได้อย่างชัดเจน และจุดเด่นอีกอย่างก็คือคุณสามารถปรับเปลี่ยน Start Date และ Due date ได้ในพริบตาเพียงลากมัน



Team View (เดิมชื่อ Box View)

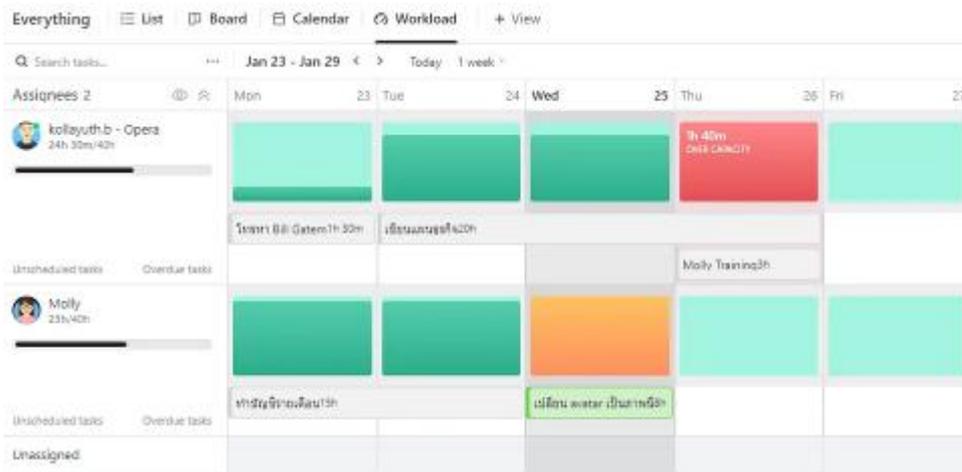
พีเจอร์นี่คือตัวช่วยให้คุณเห็นประสิทธิภาพการทำงานของคนในทีมว่าพวกเขาทำงานเสร็จแค่ไหน มีงานค้างแค่ไหน สิ่งที่เขาทำสำเร็จคืออะไร และนอกจากนี้ถ้าเห็นว่าทีมงานคนใดว่างงานอยู่หรือใครมีงานเยอะเกินไป ก็สามารถโยกย้ายงานจากอีกคนได้ง่ายๆ เพียงลากวาง



Workload - แบ่งงานได้ง่าย และไม่ Overload

ถ้าคุณไม่อยากให้ทีมของคุณทำงานหนักจนเกินไป Workload View คือตัวช่วยให้คุณเห็นภาพรวมของภาระงานที่แต่ละคนได้รับ คุณสามารถปรับการแบ่งงานให้เหมาะสมกับกำลังของสมาชิกในทีม ทำให้ทีมทำงานอย่างสมดุล มีพลัง และลดโอกาสการ *Burnout* ได้อย่างชัดเจน

ซึ่งการแบ่งงานจะแสดงในมุมมองที่คล้ายๆ กับ Timeline แต่จะมีชื่อคนทีม และ Meter ของแต่ละวันเพื่อบอกว่า แต่ละคนมีภาระงานแค่ไหนแล้ว เช่น สีเขียวนอ่อนคือไม่มีงาน, สีเขียวคืองานกำลังดี, สีส้มคืองานเต็มพอดี, สีแดงคืองานล้นหรือ Over เกินไป ต้องปรับใหม่



และในมุมมอง

ของ Project Manager การแบ่งงานด้วย Workload View เป็นอะไรที่ผมรู้สึกว่าการง่ายและสนุกมาก

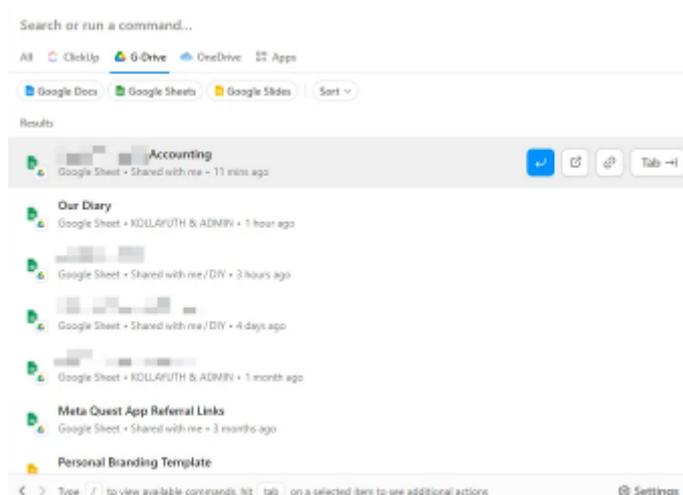
Pulse - ตรวจสอบสุขภาพทีมด้วยข้อมูลแบบเรียลไทม์

รู้ไหมว่าใครกำลังทำอะไรอยู่ และทีมของคุณทำงานอย่างมีประสิทธิภาพแค่ไหน? Pulse จะช่วยให้คุณติดตามสถานการณ์ทีมแบบเรียลไทม์ คุณสามารถดูได้ว่าใครกำลังยุ่งกับงานใด และใครที่พร้อมรับงานใหม่ พีเจอร์นี้เหมาะสำหรับผู้จัดการที่ต้องการวิเคราะห์การทำงานของทีมในทุกแง่มุม



Files Intergrations - รวมศูนย์ไฟล์ต่างๆ

คุณสามารถเชื่อมต่อเพื่อค้นหาและเข้าถึงไฟล์ต่างๆ ได้จากที่เดียว ไม่ว่าไฟล์ของคุณจะอยู่บน Google Drive, Dropbox, Box หรือ OneDrive ก็ตาม



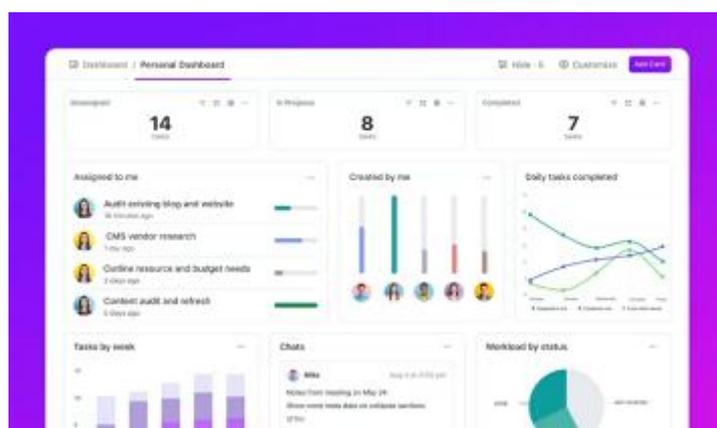
Dashboard/Report - ติดตามทุกความคืบหน้า

ไม่ว่าคุณจะเป็นนักวิเคราะห์หรือหัวหน้าทีม พีเจอร์ Dashboards ก็จะช่วยให้คุณมองเห็นข้อมูลสำคัญในรูปแบบที่เข้าใจง่ายๆ โดยมี Card ที่สามารถดึงข้อมูลที่ต้องการมาแสดงได้ในหน้าเดียว

ตั้งแต่ Card ที่แสดงผลในด้านการทำรายงาน เช่น Line Chart, Bar Chart, Pie Cart, Battery Chart หรือ Card ที่เป็นพีเจอร์พิเศษของ ClickUp เช่น Task List, Portfolio, Docs, Workload, Time Reporting, Text Block, Embed, Calculation และอื่นๆ อีกหลายสิบ Card

นอกจากนี้ยังมี Card ที่สามารถดึงข้อมูลมาจากภายนอก เช่น จาก Google Doc, Google Sheet, Youtube, Figma, inVision, TypeForm หรือ Miro มาแสดงใน Dashboard ได้ด้วย

เรียกได้ว่าคุณสามารถออกแบบ Report ในหน้า Dashboard ของคุณได้หลากหลายตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการเลย



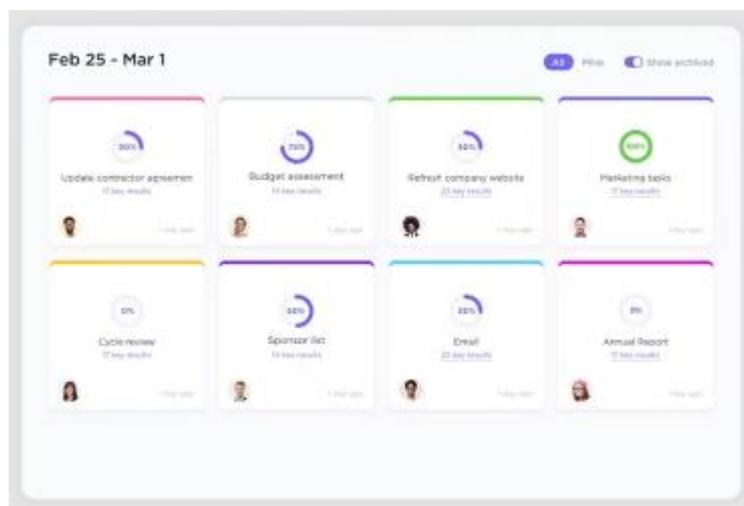
Goals - เปลี่ยนเป้าหมายใหญ่ให้กลายเป็นความสำเร็จที่จับต้องได้

ฟีเจอร์ Goals ใน ClickUp ถูกออกแบบมาเพื่อช่วยให้คุณและทีมสามารถตั้งเป้าหมายที่ชัดเจนและติดตามความคืบหน้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในรูปแบบของ OKRs เริ่มต้นจากการตั้งเป้าหมายใหญ่ (Main Goal หรือ Objective) และแบ่งเป็น Key Results ซึ่งช่วยให้คุณสามารถจัดการเป้าหมายในระดับย่อย เช่น เพิ่มยอดขาย, ติดตามงานที่ค้างอยู่, หรือบรรลุเป้าหมายส่วนตัว

Key Results เหล่านี้ คุณยังสามารถเชื่อมโยงกับ Task หรือ Project ที่เกี่ยวข้องได้โดยตรง ทำให้เมื่องานมีความคืบหน้า Goals ก็จะถูกอัปเดตความคืบหน้าด้วย ช่วยลดความยุ่งยากและเพิ่มความแม่นยำในการติดตามเป้าหมาย

นอกจากนี้ คุณยังสามารถตั้ง Deadline, กำหนด Priority, และมอบหมายเป้าหมายให้กับสมาชิกทีมได้ ทำให้ทุกคนมีความชัดเจนในบทบาทและหน้าที่อีกด้วย

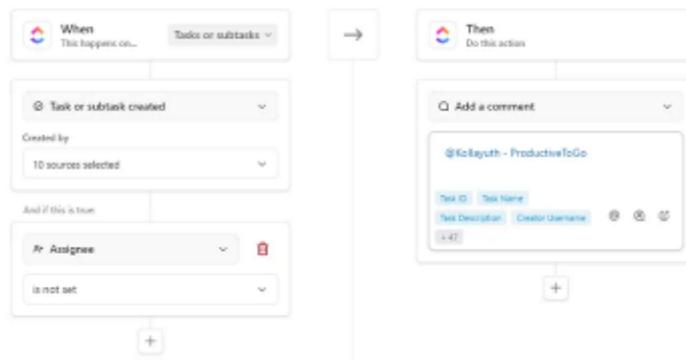
ฟีเจอร์ Goals ยังมาพร้อมกับกราฟและแถบแสดงความคืบหน้าที่สวยงามและเข้าใจง่าย สร้างแรงจูงใจให้ทีมได้เห็นความสำเร็จที่ใกล้เข้ามา ทั้งหมดนี้ช่วยให้คุณบรรลุเป้าหมายได้อย่างเป็นระบบและเห็นผลชัดเจนในทุกก้าวที่คุณและทีมของคุณเดินไปสู่ความสำเร็จ



Automations - เพิ่มสปีดและลดข้อผิดพลาดในการทำงาน

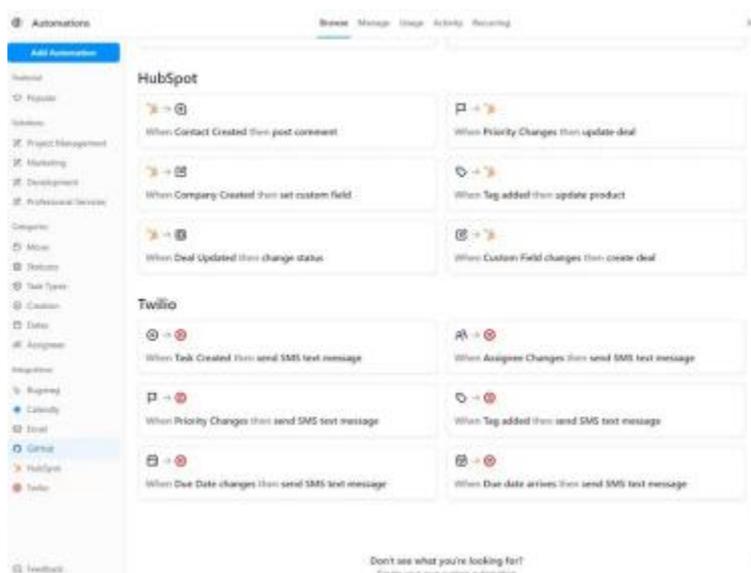
Automation คือตัวช่วยสำคัญในการลดงานซ้ำๆ และความผิดพลาดจากมนุษย์ ทำให้เพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน และช่วยให้ทีมของคุณสามารถมุ่งเน้นไปที่งานที่สำคัญได้อย่างเต็มที่

Automation ทำงานโดยใช้โครงสร้าง 3 ส่วนหลัก คือ Trigger (จะให้ทำงานเมื่อใด), Condition (เมื่อมีเงื่อนไขอะไร), และ Action (ให้ทำอะไร) ตัวอย่างเช่น เมื่อมีการสร้าง Task ใหม่ขึ้นมา (Trigger) แต่ไม่มีการระบุ Assignee (Condition) ให้ Comment ถึงหัวหน้าทีมเพื่อมาตรวจสอบ (Action)



จากตัวอย่างข้างต้นแม้จะเป็นตัวอย่างง่ายๆ แต่ก็ช่วยป้องกันไม่ให้งานนั้นหายไปไหนหลุมดำ เพราะต่อให้คุณระบุรายละเอียดงานจนครบถ้วนทุกอย่าง แต่ลืมระบุ Assignee งานนั้นก็จะมีใครทำนั่นเอง จึงแจ้งหัวหน้าทีมหรือผู้ที่ทำหน้าที่ดูแลระบบการทำงานให้มาตรวจสอบอีกครั้ง

โดย Automation สามารถตั้งค่าได้มากมายเพื่อให้เหมาะสมกับแต่ละ Workflow หรือแต่ละทีม อีกทั้ง Automation ยังสามารถเชื่อมโยงกับแอปภายนอก เช่น Bugsnag, Calendly, Email, GitHub, HubSpot, Twilio เพื่อขยายขอบเขตการทำงาน



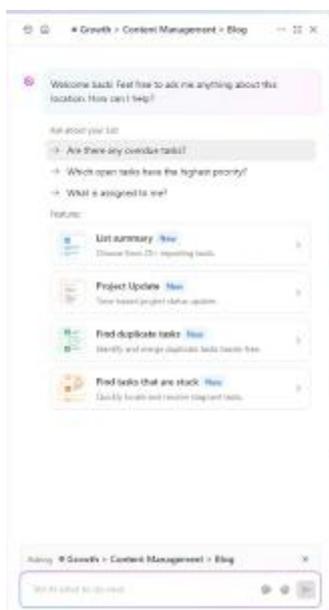
นอกจากนี้ ทุกกระบวนการที่ Automation ทำ จะถูกบันทึกใน Activity Log ทำให้สามารถติดตามย้อนหลังได้อย่างโปร่งใส Automation ยังช่วยเพิ่มความเร็วในการทำงาน ลดความผิดพลาด และสร้าง Workflow ที่สอดคล้องกับเป้าหมายของทีม ไม่ว่าจะคุณจะเป็นธุรกิจเล็กหรือทีมงานใหญ่ พีเจเออร์นี้จะช่วยให้การทำงานเป็นระบบและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น หากคุณต้องการประหยัดเวลาและเพิ่ม Productivity ของทีม พีเจเออร์ Automation ใน ClickUp คือตัวเลือกที่สมบูรณ์แบบสำหรับคุณ

ClickUp Ai

พีเจเออร์ใหม่ที่โดดเด่นในปี 2024 ก็คือ ClickUp AI ณ ตอนนี้อะไรๆ ไม่พูดคำว่า AI ไม่ได้เลย โดยเฉพาะกับอะไรที่ช่วยเพิ่ม Productivity โดย ClickUp AI จะมาช่วยใน 3 ด้านหลักๆ คือ Knowledge Management, Project Management และ Writing เพื่อให้การทำงานมีความอัตโนมัติ ซึ่ง ClickUp บอกว่าเพิ่ม Productivity ขึ้นได้มากกว่า 30% เรียกได้ว่า ยิ่งง่ายและครบวงจรมากขึ้นไปอีก

ถ้าสรุปสั้นๆ ก็จะได้ดังนี้

- ไม่ต้องถามใครว่ากำลังทำอะไรอยู่
- ไม่ต้องเขียนสถานะหรืออัปเดตความคืบหน้างาน
- ไม่ต้องค้นหานโยบาย กระบวนการ หรือแบบฟอร์มของ PTO ด้วยตัวเอง
- สรุปบทสนทนายาวๆ ให้สั้นลง
- ช่วยเขียน แก๊ซ เนื้อหาให้เหมาะกับงานของคุณ
- และอื่นๆ อีกมากมาย



ClickUp เหมาะกับใคร

แยกตามสาขาอาชีพ

- บุคคลทั่วไป – ใช้จัดการงานและชีวิตส่วนตัว โดยใช้แทน *Digital Planner*
- นักเรียนนักศึกษา – ใช้จัดการงานกลุ่ม หรือ โปรเจกต์จบ
- พนักงานประจำ – ใช้บันทึกงาน วางแผนงาน และจัดการในทุกมิติของงานตัวเอง
- ฟรีแลนซ์ – ใช้บริหารงานที่ทำกับลูกค้า, เก็บข้อมูลลูกค้า และการจัดการงาน

Operation ต่างๆ

- หัวหน้าทีม – ใช้บริหารจัดการและสั่งการลูกทีม
- หัวหน้าโครงการ – ใช้บริหารโครงการต่างๆ
- ผู้ประกอบการ และ SMEs – ใช้บริหารจัดการงานและธุรกิจแบบรอบด้าน

แยกตามทีมหรือแผนก

- Project Management – ใช้ในการจัดการวางแผนและติดตามโครงการ, การจัดการงาน, การทำงานเป็นทีม และการจัดทำรายงาน ซึ่งจัดการได้ตั้งแต่โครงการขนาดเล็กไปจนถึงขนาดใหญ่
- Product Development – ใช้ในการวางแผนสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ ด้วย Scrum และ Agile, การติดตามงานพัฒนา, การเชื่อมต่อกับเครื่องมือพัฒนา เช่น GitHub และการ Brainstorming
- Operations – ใช้จัดการกระบวนการทำงานต่างๆ , การวางแผนงาน และการทำรายงาน
- IT – ใช้จัดการกระบวนการแก้ปัญหา, การเชื่อมต่อกับเครื่องมืออื่น เพื่อสร้างการแจ้งเตือน เช่น Zapier หรือการใช้ Automation เพื่อลดงานซ้ำๆ ที่มักพบเจอ
- Marketing – ใช้ในการวางแผนและจัดการแคมเปญ, สร้างเนื้อหา, การติดตามผลลัพธ์ และการทำงานร่วมกันเป็นทีม
- Human Resource – ใช้ในการจัดการการสรรหาบุคลากร ตั้งแต่การสร้างแบบฟอร์มสมัครงาน, สร้าง Workflow Onboarding, การประเมินความสามารถพนักงานด้วยพีเจอาร์ในการแบ่งงานและติดตามงานที่ได้พูดถึงไปแล้ว นอกจากนี้ยังสามารถใช้ในการเก็บข้อมูลพนักงาน และจัดทำเอกสารด้วย
- Sales – ติดตามลูกค้าเป้าหมาย (Leads) โดยใช้ CRM Pipelines, การวางแผนการขาย, ติดตามดีลด้วย Automation ที่สามารถเชื่อมต่อกับ HubSpot ได้ และสามารถใช้ Dashboard เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลยอดขายในแง่มุมต่างๆ ได้อีกด้วย

ข้อจำกัดของ ClickUp

ด้วยการที่ ClickUp พยายามพัฒนาระบบให้ดีขึ้นด้วยการอัปเดตบ่อยครั้ง แต่มันก็ส่งผลเสียด้วยเช่นกัน คือถ้าคนที่มักยึดติดการการใช้งานแบบเดิมๆ ไปตลอด จะไม่ชอบในส่วนนี้มากๆ เช่น การย้ายปุ่ม เมื่อเข้าไปใช้งานอีกที่ทำให้หาปุ่มไม่พบ ซึ่งจริงๆ เป้าหมายของ ClickUp ก็คือเขารู้ว่าย้ายไปตรงไหนเพิ่มประสิทธิภาพมากกว่า แต่ในช่วงแรกๆ คุณอาจหงุดหงิดได้ แต่พอใช้ไปไม่เกิน 1 วันคุณก็จะชินและรับรู้ได้เองว่าของใหม่ดีกว่าของเก่า แต่สิ่งที่น่าหงุดหงิดจริงๆ ก็คือ บ้างครั้งจะมีบัคตามมาด้วย

แม้การใช้งาน ClickUp นั้นจะเริ่มต้นได้ไม่ยากนัก แต่หากต้องการใช้งานได้อย่างเต็มประสิทธิภาพจริงๆ ต้องแลกมาด้วยเวลาเรียนรู้ (Leaning Curve) ที่สูง เนื่องจาก ClickUp สามารถปรับแต่งได้หลากหลายเพื่อตอบโจทย์หลาย Workflow, หลายแผนก หรือรูปแบบธุรกิจ ทำให้มีฟีเจอร์มากมายที่ต้องเรียนรู้

แผนราคา ClickUp

สำหรับแผนการให้บริการแบ่งได้ทั้งหมด 4 แผน คือ

- Free – \$0
- Unlimited – \$7 ต่อเดือน จ่าย \$84 ต่อปี
- Business – \$12 ต่อเดือน จ่าย \$144 ต่อปี
- Business plus – \$19 ต่อเดือน / \$228 ต่อปี (ไม่มีอยู่ในหน้า Pricing แล้ว แต่คุณสามารถอัปเกรดได้ที่หลังบ้าน)
- Enterprise – ติดต่อ Sale เพื่อสอบถามราคา

สรุป

เท่านี้คุณน่าจะพอเห็นภาพบ้างแล้วว่า ทำไม ClickUp ถึงช่วยลดเวลาสูญเปล่าลงจนอาจไม่ต้องทำโอทีหรือกลับบ้านเกินเวลา นอกจากนี้ในยุคที่ Digital Transformation เป็นสิ่งจำเป็น การใช้งาน All in one Platform ในการทำงานจะช่วยประหยัดเวลาในการเรียนรู้และทดลองใช้ Tools หลายๆ ตัวลงได้อย่างมาก แถมยังสามารถปรับแต่งได้หลากหลายตามการทำงานของคุณที่รองรับโลกธุรกิจที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ดังนั้นการเริ่มใช้งาน ClickUp ที่เป็น Tools อันดับต้นๆ ของโลก แม้เพียงฟรี ก็คุ้มค่ามากแล้ว

กิจกรรมการเรียนรู้ ทักษะการใช้ ClickUp

กิจกรรม	รายละเอียดกิจกรรม	หน้าที่ของครู	หน้าที่ของนักเรียน
1. ทำความรู้จัก ClickUp และ โครงสร้างพื้นฐาน	แนะนำ ClickUp ว่าเป็นแพลตฟอร์มจัดการงาน/โปรเจกต์ที่ใช้ AI ช่วยบริหารงานและจัดการความรู้	- อธิบายภาพรวม ClickUp ว่าเป็น All-in-one productivity platform ใช้จัดการงาน โครงการ และความร่วมมือเป็นทีม - อธิบายโครงสร้าง Hierarchy พื้นฐาน: Workspace → Space → Folder → List → Task → Subtask	- ร่วมกันอภิปรายว่าปัจจุบันจัดการงาน/การบ้าน/โครงการอย่างไร มีปัญหาอะไรบ้าง (ลืมหืมกำหนดส่ง งานซ้ำ ฯลฯ) - สรุปสั้น ๆ ว่าคาดหวังให้ ClickUp ช่วยอะไรในการเรียน/โครงการ
2. สมัครและตั้งค่า Workspace ชั้นเรียน	สร้างพื้นที่ทำงานของชั้นเรียนหรือกลุ่มเรียน	- แสดงขั้นตอนการสมัคร/เข้าใช้ ClickUp และการเลือกแผน Free - สาธิตการสร้าง Workspace/Space ที่ตั้งชื่อเป็นชั้นเรียนหรือรายวิชา (เช่น “ม.2/1 Social Studies”)	- สมัครเข้าใช้ ClickUp ตามคำแนะนำ (ใช้เมลที่โรงเรียนอนุญาต) - เข้าร่วม Workspace/Space ที่ครูสร้างให้ หรือสร้าง Space สำหรับกลุ่มของตน (กรณีพัฒนาโครงการกลุ่ม)
3. ทำความเข้าใจ List และ Task จาก “งานในชีวิตจริง”	เชื่อมงานในห้องเรียนกับ Task ใน ClickUp	- อธิบายความหมายของ Folder, List, Task, Subtask พร้อมตัวอย่างเช่น Folder: “ภาคเรียนที่ 1”, List: “หน่วย AI”, Task: “ใบงานที่ 1”, Subtask: ขั้นตอนย่อย - สร้างตัวอย่าง 1 List และ 1 Task ให้เห็นภาพ	- ร่วมกันระบุ “งานในวิชา” เช่น รายงาน, โครงการ, การบ้าน แล้วช่วยกันจับคู่ว่าจะเป็น List/Task/Subtask อย่างไร - ในกลุ่มย่อย สร้าง 1 List และเพิ่ม Task อย่างน้อย 2 งานของกลุ่ม
4. กำหนดรายละเอียดงาน: Due Date, Assignee, Status	ฝึกใส่ข้อมูลงานและติดตามความคืบหน้า	- สาธิตการระบุฟิลด์สำคัญใน Task ได้แก่ Description, Assignee (ผู้รับผิดชอบ), Due Date, Status (เช่น To-do, In Progress, Done) - แสดงการเปลี่ยน Status ตามความคืบหน้า	- เติมรายละเอียดใน Task ของกลุ่ม เช่น คำอธิบายงาน ผู้รับผิดชอบแต่ละงาน และกำหนดวันส่ง - ปรับ Status ของงานตามจริงในระหว่างทำงาน (เช่น เมื่อตรวจทานเสร็จเปลี่ยนเป็น Done)

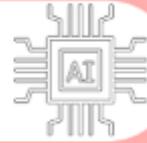
กิจกรรม	รายละเอียดกิจกรรม	หน้าที่ของครู	หน้าที่ของนักเรียน
5. ใช้ Custom Fields เพื่อเก็บข้อมูลด้านการเรียน	ออกแบบฟิลด์เฉพาะ เช่น ระดับชั้น คะแนน สูงสุด	<ul style="list-style-type: none"> - ยกตัวอย่าง Custom Fields ที่ใช้ในงานการศึกษา เช่น Grade level, Class, Work type, Max score, Submission status - สาธิตการเพิ่ม Custom Field แบบ Dropdown/Number/Checkbox ใน List ตัวอย่าง 	<ul style="list-style-type: none"> - เลือกอย่างน้อย 2 Custom Fields ที่เกี่ยวกับงานของกลุ่ม เช่น ประเภทงาน (รายงาน/โปสเตอร์/นำเสนอ) และคะแนนเต็ม - กรอกข้อมูลให้ครบ และสะท้อนว่าฟิลด์เหล่านี้ช่วยให้เห็นภาพรวมงานได้อย่างไร
6. ใช้มุมมอง (Views) เช่น List / Board	ฝึกดูงานในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อวางแผน	<ul style="list-style-type: none"> - สาธิตการใช้ View หลัก เช่น List View (ตาราง), Board View (Kanban: To-do/Doing/Done), และ My Tasks View ที่แสดงงานของแต่ละคน - อธิบายว่าการเปลี่ยน View ช่วยให้วิเคราะห์ปริมาณงานและความคืบหน้าได้ง่ายขึ้น 	<ul style="list-style-type: none"> - สลับดูงานของกลุ่มใน List View และ Board View แล้วตอบคำถาม เช่น “ตอนนี้งานส่วนไหนค้างมากที่สุด” - แต่ละคนเปิด My Tasks ของตนและตรวจดูว่ามีงานใดใกล้กำหนดส่ง
7. แบ่งงานโครงการกลุ่มด้วย Task/Subtask	ใช้ ClickUp ช่วยจัดโครงการเรียนรู้	<ul style="list-style-type: none"> - กำหนดตัวอย่างโครงการ เช่น “ทำสื่ออธิบายประเด็น AI ในการศึกษา” หรือโครงการที่ใช้จริงในรายวิชา - แสดงวิธีแตกงานเป็น Task ใหญ่ และ Subtask เช่น “ค้นข้อมูล – ร่างเนื้อหา – ออกแบบสื่อ – ทดลองใช้ – สรุปผล” 	<ul style="list-style-type: none"> - ในกลุ่ม สร้าง Task หลักสำหรับโครงการ และเพิ่ม Subtask ตามขั้นตอนที่ตกลงกัน - กำหนดผู้รับผิดชอบและ Due Date ให้แต่ละ Subtask พร้อมวางแผนลำดับงาน
8. ใช้ Comment และการแนบไฟล์ใน Task	ฝึกสื่อสารและเก็บงานในที่เดียว	<ul style="list-style-type: none"> - สาธิตการใช้ Comment ใน Task เพื่อถาม-ตอบ แจ้งความคืบหน้า และใช้ Emoji สำหรับ Feedback - แสดงวิธีแนบไฟล์ (เช่น ไฟล์เอกสาร/ภาพงานจาก Canva/สไลด์) ไว้ใน Task เดียว 	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้ Comment ใน Task ของกลุ่มอย่างน้อย 2 ข้อความ เช่น แจ้งสิ่งที่ทำเสร็จ/สิ่งที่ติดขัด - แนบไฟล์ร่างงานเวอร์ชันล่าสุดไว้ใน Task เพื่อให้ทุกคนเข้าถึงได้
9. ใช้ ClickUp	ทบทวนกระบวนการ	<ul style="list-style-type: none"> - หลังจบโครงการ ให้เปิด View รวม 	<ul style="list-style-type: none"> - สังเกตจำนวนงานที่ตนทำเสร็จ/ยัง

กิจกรรม	รายละเอียดกิจกรรม	หน้าที่ของครู	หน้าที่ของนักเรียน
เพื่อประเมินและสะท้อนผลโครงการ	ทำงานผ่าน ClickUp	(Everything/Workspace หรือ List ของหน่วยนั้น) เพื่อดูภาพรวมงานที่ Complete/Incomplete - ชวนอภิปรายว่าเครื่องมือนี้ช่วยอะไรในด้านการวางแผน การแบ่งงาน และการรับผิดชอบร่วมกัน	ค้างอยู่จาก My Tasks และจดบันทึกสั้น ๆ ว่าตนบริหารเวลาได้ดีเพียงใด - เขียน reflection ว่า ClickUp ช่วยให้การทำโครงการกลุ่มดีขึ้นในด้านใด และยังมีอะไรที่ต้องปรับการใช้งาน
10. ประเมินทักษะการใช้ ClickUp และวางแผนต่อยอด	ประเมินระดับทักษะและวางแผนใช้ในวิชาอื่น	- จัดทำแบบประเมินตนเองต่อทักษะการใช้ ClickUp (เข้าใจโครงสร้าง, สร้าง/จัดการ Task, ทำงานร่วมกัน, ใช้ View/Custom Fields) ผูกกับแนวคิดทักษะการใช้เครื่องมือ AI ทางการศึกษาในคู่มือ - เสนอแนวทางการนำ ClickUp ไปใช้ต่อ เช่น ใช้เป็น Planner ส่วนตัวสำหรับการบ้านทุกวิชา	- ประเมินตนเองว่าคล่องแคล่วด้านใด และต้องฝึกเพิ่มด้านใด (เช่น การกำหนดเวลาให้เหมาะสม การสื่อสารใน Comment) - เขียนแผน 3-5 ข้อว่าจะใช้ ClickUp ช่วยติดตามการบ้าน/โครงการในภาคเรียนต่อไป

NEXT >>



เอกสารอ้างอิง REFERENCES



Zenpilot.(n.d.). *THE ULTIMATE GUIDE How to Use ClickUp*. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2568 จาก <https://326744.fs1.hubspotusercontent-na1.net/hubfs/326744/How%20to%20use%20ClickUp%202024.pdf>

ClickUp LTD. (n.d.). *การใช้งาน ClickUp*. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2568 จาก <https://www.clickup.com>

Kollayuth Borpit. (2 กุมภาพันธ์ 2567). *รวม 27 วิธีสร้าง ClickUp Task ที่ช่วยให้ชีวิตง่ายขึ้น บางวิธีคุณอาจคาดไม่ถึง?* สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2568 จาก <https://productivetogo.com/25-methods-create-clickup-task/>





วัตถุประสงค์การเรียนรู้ทักษะการใช้ Padlet

หลังจากศึกษาหน่วยการเรียนรู้นี้ ผู้ศึกษาจะเกิดความรู้ความเข้าใจที่สะท้อนถึงความสามารถในการใช้ Padlet เกี่ยวกับการสนับสนุนการทำงานร่วมกันในทีม การอัปโหลดไฟล์ การใช้เมนูAI ใน Padlet การสมัครใช้งาน การใช้งานหรือปรับแต่งรูปแบบกระดาน การแบ่งปันกระดาน การสร้างกระดานแบบเรียลไทม์ การอัปโหลดวิดีโอ การค้นหาเนื้อหา และการอำนวยความสะดวกด้านการเรียนรู้และการทำงานร่วมกัน

NEXT >>



Padlet คืออะไร

Padlet คือ แอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ที่อยู่ในแพลตฟอร์มสำหรับการระดมความคิด แสดงความคิดเห็น หรือแลกเปลี่ยนความรู้ร่วมกันผ่านกระดานดิจิทัลในรูปแบบเสมือน Post it ที่ติดบนบอร์ด แสดงผลทุกอย่างแบบ Real-time สามารถโพสต์ทั้งในรูปแบบข้อความ รูปภาพ และลิงก์ของเว็บไซต์ได้ นอกจากนี้ยังสามารถ Export ข้อมูลออกมาเป็นไฟล์รูปภาพ PDF, CSV และสามารถแชร์ผ่านไปยังช่องทางต่าง ๆ ได้อีกด้วย



Padlet ข้อดี ข้อเสีย ในการใช้งานแบบฟรีมีอะไรบ้าง

ข้อดี ของการใช้ Padlet เพื่อการศึกษา

- มีตัวอย่างและเทมเพลตให้เลือกใช้งานได้หลากหลายรูปแบบ เช่น การระดมความคิดเห็น การอภิปราย การทำงานกลุ่ม สร้างบทเรียน
- อัปโหลดสื่อได้หลากหลายประเภท เช่น ไฟล์รูปภาพ, ภาพเคลื่อนไหว, วิดีโอ, ไฟล์เสียง, วาดรูป และใส่ลิงก์จากภายนอก
- ใช้ Padlet ส่งงาน โดยทุกคนสามารถแก้ไขและมีส่วนร่วมพร้อมกันได้แบบ Real-time
- รองรับการใช้งานทั้งบนเว็บไซต์และแอปพลิเคชันมือถือ
- สร้างลิงก์เพื่อแบ่งกลุ่ม (Breakout link) เพื่อให้แต่ละกลุ่มไม่เห็นข้อมูลส่วนอื่นๆ ของบอร์ดได้
- มีฟีเจอร์ Ai ให้ใช้งานแบบ Beta

ข้อเสีย ของการใช้ Padlet เพื่อการศึกษา

- สร้างบอร์ดได้สูงสุด 3 บอร์ด
- อัปโหลดไฟล์ได้สูงสุด 20MB ต่อไฟล์
- ใช้งานได้กับผู้ใช้ 1 คนต่อบัญชี
- บันทึกวิดีโอได้สูงสุด 2 นาที และบันทึกเสียงได้สูงสุด 5 นาที

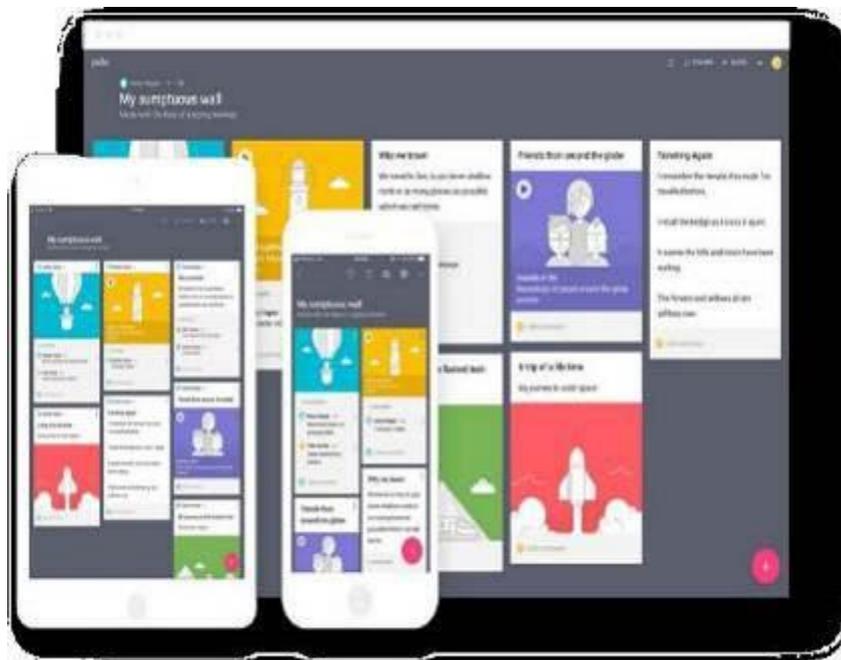
Padlet วิธีใช้ มีขั้นตอนอย่างไรบ้าง

1. ลงทะเบียนเข้าใช้งานที่ <https://padlet.com>
2. สร้างบอร์ดหรือเลือกรูปแบบการใช้งานจากเทมเพลตในระบบ
3. ออกแบบเนื้อหาข้อมูลผ่านการใส่ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ ลิงก์ URL ตามต้องการ
4. ร่วมกันแก้ไขผ่านการแชร์บอร์ดให้กับผู้อื่น
5. Export ข้อมูลทั้งบอร์ดเป็นรูปภาพ, ไฟล์ PDF, CSV และ Excel spreadsheet

01 padlet คืออะไร

Padlet เป็นแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ที่อยู่ในแพลตฟอร์มของบอร์ดสำหรับการระดมความคิด การแสดงความคิดเห็นหรือแลกเปลี่ยนความรู้ร่วมกัน ระหว่างสมาชิกในกลุ่ม โดยการแสดงความคิดเห็น หรือการเปลี่ยนแปลงข้อมูลทั้งหมดของผู้เข้าใช้จะอยู่ใน รูปแบบของ post it ที่ติดบนบอร์ดและระบบจะแสดงผล ทุกอย่างเป็นแบบเรียลไทม์

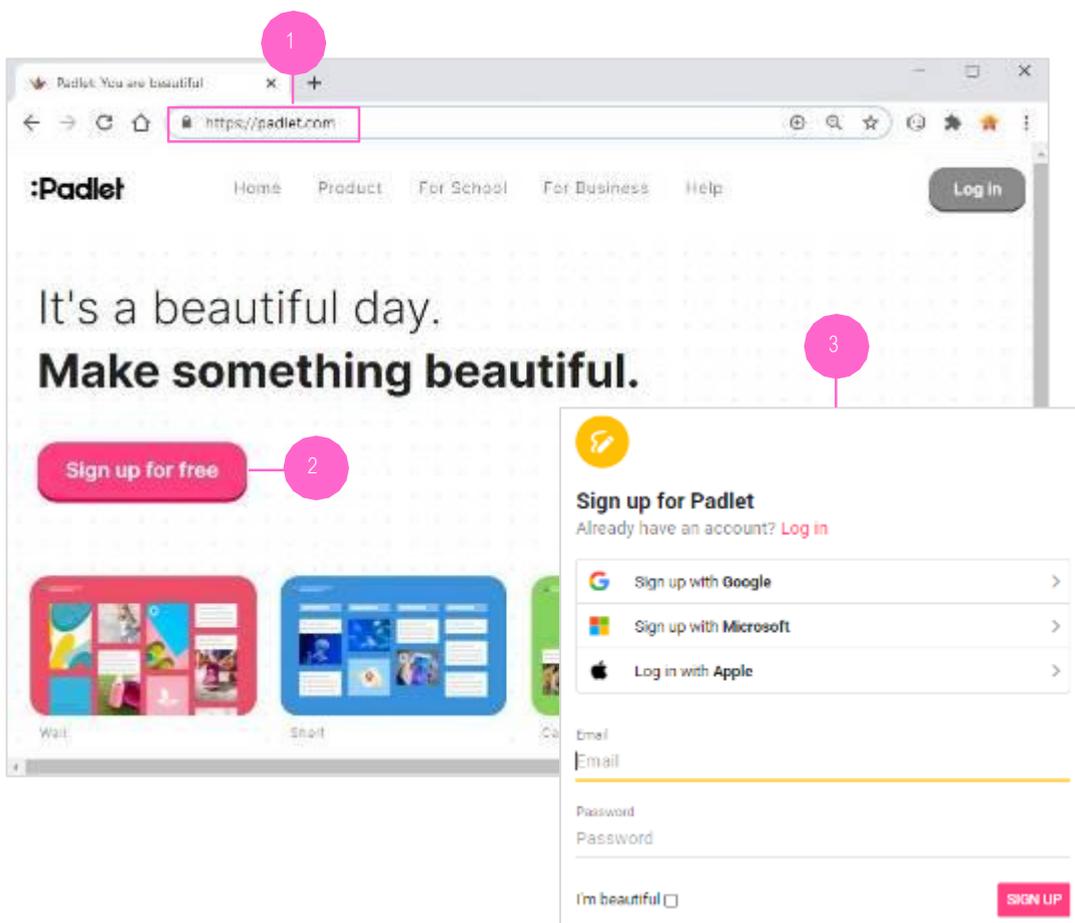
Padlet สามารถโพสต์ข้อความทั้งในรูปแบบของ ตัวอักษรหรือข้อความรูปภาพ และลิงค์ของเว็บไซต์ได้ ข้อความที่โพสต์สามารถถูกแก้ไขและจัดกลุ่มของ ข้อความได้ นอกจากนี้ Padlet ยังมีความสะดวกในเรื่องของการ Export ข้อมูลในบอร์ดออกมาในรูปแบบของ ไฟล์รูปภาพ ไฟล์ PDF และไฟล์ CSV รวมทั้งแชร์ไปยัง ช่องทางต่างๆ ได้อีกด้วย



02 การลงทะเบียนใช้งาน Padlet

การลงทะเบียนใช้งาน Padlet

1. เข้าที่เว็บไซต์ <https://padlet.com> หรือผ่านแอปพลิเคชัน Padlet
2. คลิกปุ่ม “Sign up for free”
3. วิธีการสมัครลงทะเบียนสามารถทำได้ 4 วิธี คือ
Sign up with Google: ลงทะเบียนผ่านบัญชี Gmail
Sign up with microsoft: ลงทะเบียนผ่านบัญชี
microsoft Sign up with Apple: ลงทะเบียนผ่านบัญชี Apple
Sign up with Email: สมัครสร้างบัญชีใหม่ด้วย Email



03 หน้าหลัก Padlet

เมื่อเข้าสู่ระบบเรียบร้อยแล้ว จะเข้าสู่หน้าจอหลักของ Padlet จะประกอบไปด้วย 2 ส่วน คือ

1. การบริหารจัดการเกี่ยวกับบอร์ด ซึ่งมี 4 ฟังก์ชัน คือ

Make a Padlet: การสร้างบอร์ด Padlet ใหม่

Join a Padlet: การเข้าร่วมบอร์ด Padlet ของผู้ใช้งานอื่น

Gallery: รวบรวมบอร์ดหัวข้อต่างๆ ที่น่าสนใจ

Upgrade: การอัปเกรดสมาชิกในการเข้าใช้งาน ซึ่งจะมี ฟังก์ชันต่างๆ มากกว่าขึ้นอยู่กับประเภทของสมาชิก

2. เมนูการใช้งานเพิ่มเติม ประกอบด้วย

Recents : แพลตส์ที่เพิ่งดูหรือมีการอัปเดต

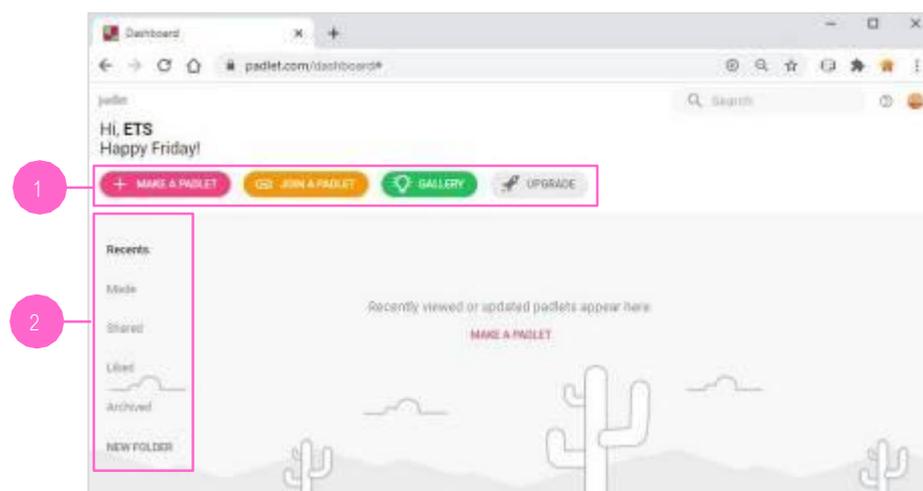
Made : รวบรวมบอร์ด Padlet ที่เคยสร้างไว้

Shared : รวบรวมบอร์ด Padlet ที่สร้างไว้แล้วแบ่งปันให้ผู้อื่น

Liked : รวบรวมบอร์ด Padlet ที่สร้างไว้แล้วเคยกดถูกใจ

Archived : รวบรวมบอร์ด Padlet ที่ใช้งานเสร็จแล้ว

New folder: การสร้างโฟลเดอร์เพื่อจัดเก็บบอร์ด Padlet



04 การสร้าง Padlet

เริ่มต้นการสร้าง Padlet

1. คลิกไอคอน “ ”
2. คลิกเลือกรูปแบบ padlet ที่ปุ่ม “Select” ซึ่งมี 8 รูปแบบ คือ Wall : หน้าวอลล์ จัดใส่เนื้อหาในเค้าโครงแบบอิฐ

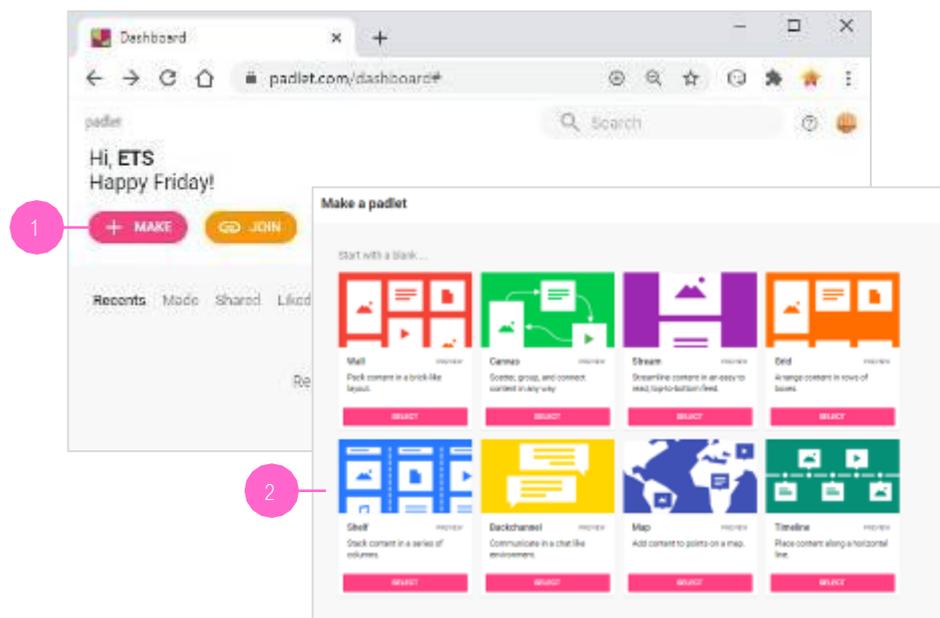
Canvas : กระดานวาด กระจาย จัดกลุ่ม และเชื่อมต่อเนื้อหา ด้วยวิธีการใดๆ

Stream : สตรีม ปรับเนื้อหาให้อยู่ในรูปแบบ Feed อ่านง่าย จัดเรียงจากบนลงล่าง

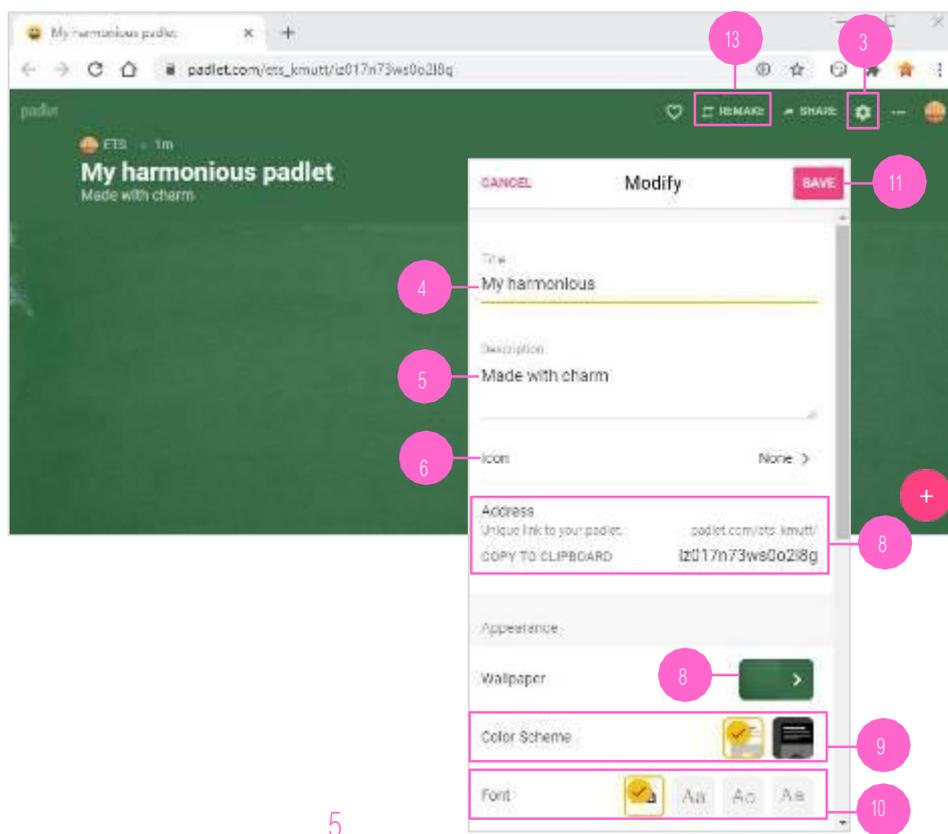
Grid : เส้นกริด จัดเรียงเนื้อหาเป็นแถวกล่อง Shelf : ชั้นวาง เรียงซ้อนเนื้อหาแบบชุด

คอลัมน์ Backchannel : สื่อสารเหมือนรูปแบบการแชท Map : เพิ่มเนื้อหาไปยังจุดต่างๆ

บนแผนที่ Timeline : วางเนื้อหาตามแนวนอน

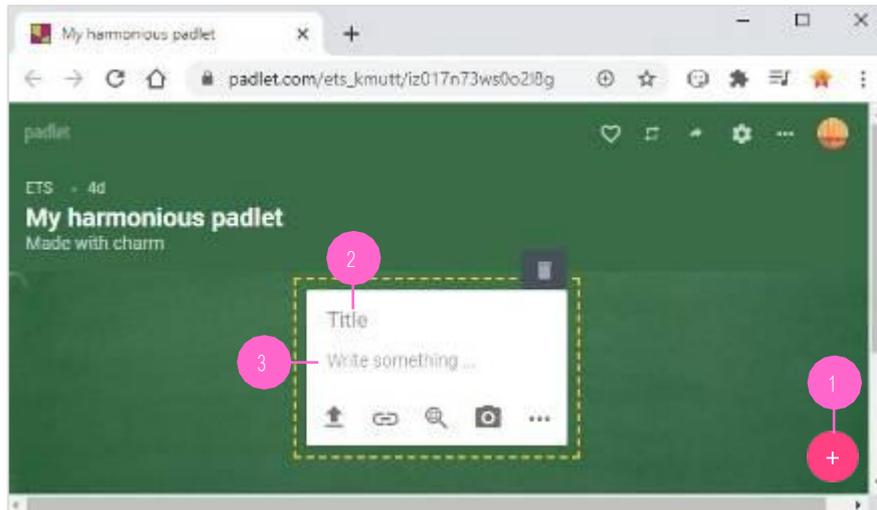


- 3.คลิกไอคอน “ ” เพื่อตั้งค่าการปรับแต่ง Padlet ต่างๆ เพิ่มเติม
- 4.ช่อง “Title” ให้ใส่ชื่อ หัวข้อ หรือประเด็น
- 5.ช่อง “Description” ให้ใส่คำอธิบายลงใน
- 6.ช่อง “Icon” สามารถเลือกใส่สัญลักษณ์รูปแบบต่างๆ ที่ต้องการได้
- 7.ช่อง “Address” ใช้สำหรับคัดลอกลิงก์ URL ของ Padlet
- 8.ช่อง “Wallpaper” สามารถเลือกรูปภาพเพื่อเป็นพื้นหลังบอร์ด Padlet
- 9.ช่อง “Color Scheme” ให้เลือกโทนสีของ Padlet
- 10.ช่อง “Font” กำหนดรูปแบบตัวอักษรที่ต้องการ
- 11.คลิกปุ่ม “Save” เพื่อบันทึกการตั้งค่า
- 12.คลิกไอคอน “ ” สำหรับบอร์ดที่ถูกใจ ซึ่งสามารถมาดูบอร์ดที่ถูกใจได้ในภายหลัง
- 13.คลิกที่ “Remake” เพื่อสร้าง Padlet สำหรับใช้เป็นแม่แบบของบอร์ดงาน



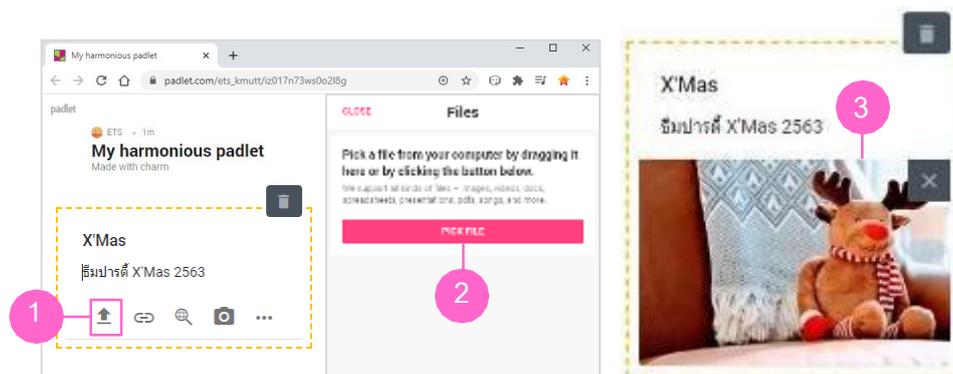
การโพสต์ข้อความลงบน Padlet

1. คลิกไอคอน “ + ” เพื่อเริ่มต้นโพสต์ข้อความ
2. ใส่ชื่อเรื่องหรือหัวข้อลงในช่อง “Title”
3. ใส่ข้อมูลรายละเอียดลงในช่อง “Write something...”



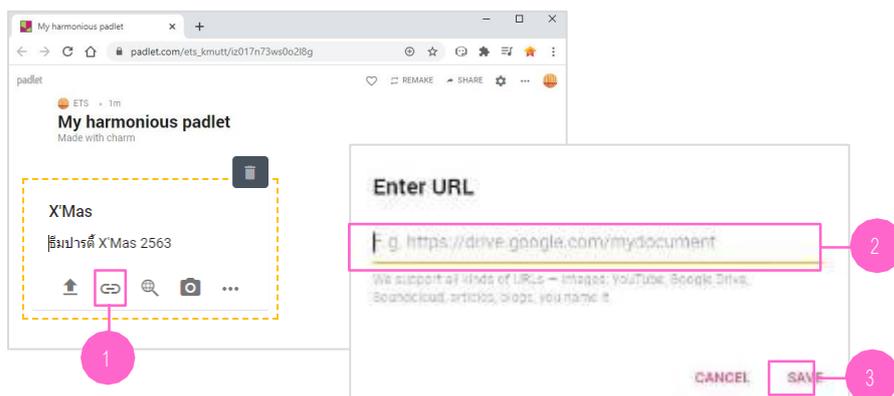
การอัปโหลดไฟล์ลงบน Padlet

- 1.คลิกไอคอน “ ↑ ”
- 2.คลิกปุ่ม “Pick File” เพื่อเลือกไฟล์ที่ต้องการอัปโหลด
- 3.เมื่ออัปโหลดเสร็จ ไฟล์จะแสดงในโพสต์นั้นๆ



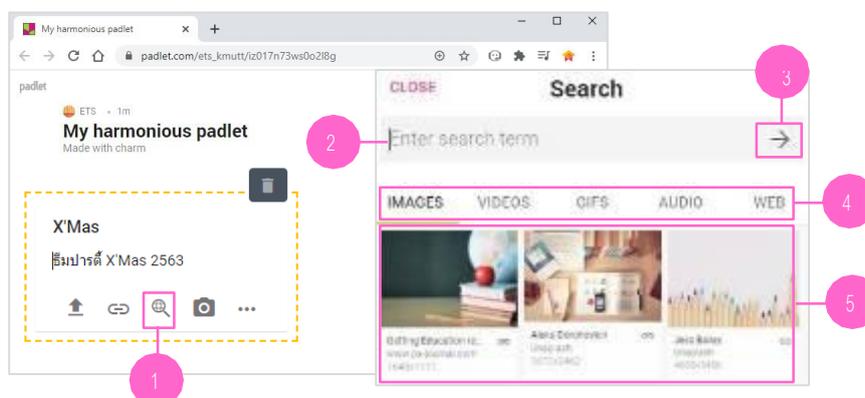
การใส่ Link ลงบน Padlet

- 1.คลิกไอคอน “ ”
- 2.ใส่ลิงก์ URL ลงในช่อง “Enter URL”
- 3.คลิกปุ่ม “Save” เพื่อบันทึก



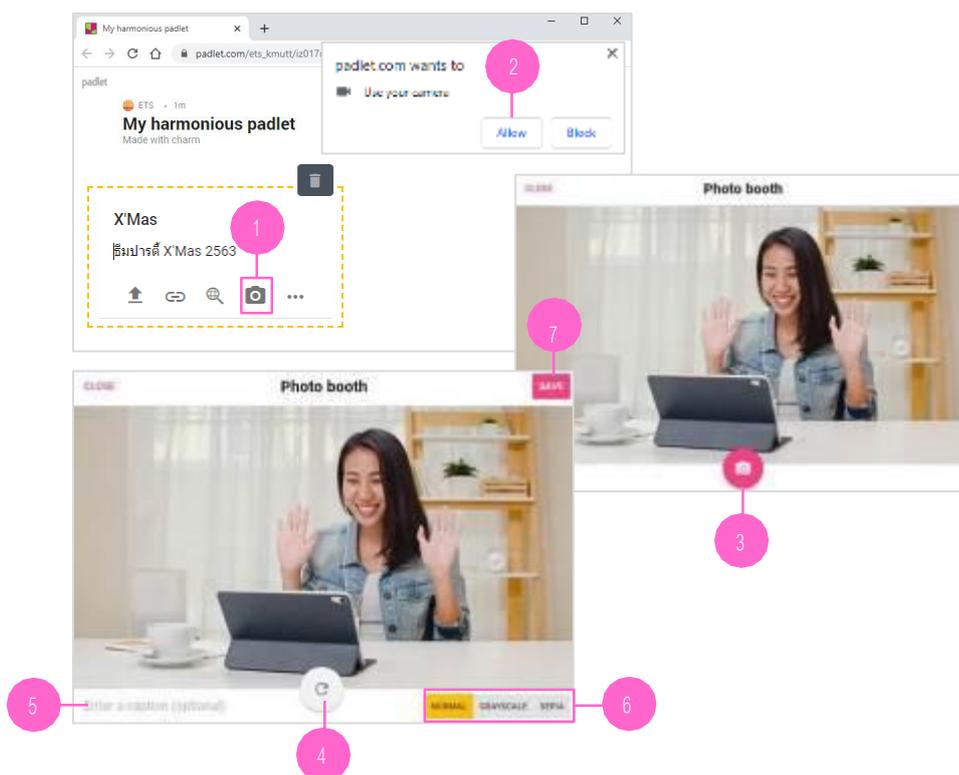
การ Search ข้อมูลเพื่อเพิ่มลงบน Padlet

- 1.คลิกไอคอน “ ”
- 2.ใส่ข้อความที่ต้องการค้นหา ลงในช่อง “Enter search term”
- 3.คลิกไอคอน “ ” เพื่อทำการค้นหา
- 4.คลิกเลือกรูปแบบ ซึ่งมีให้เลือกทั้ง รูปภาพ, วิดีโอ, ภาพเคลื่อนไหว, เสียง และเว็บไซต์
- 5.คลิกเลือกข้อมูลที่ต้องการ



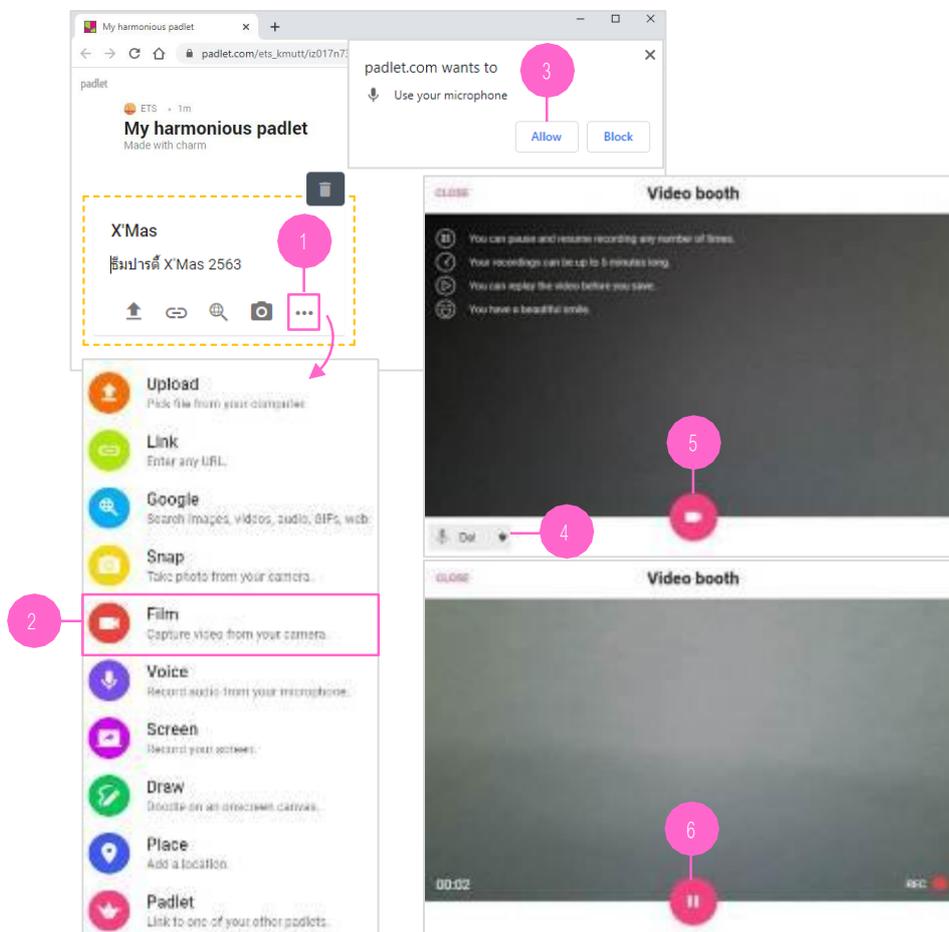
การถ่ายรูปภาพ (Snap) เพื่อเพิ่มลงบน Padlet

1. คลิกไอคอน “📷”
2. คลิกปุ่ม “Allow” เพื่อยืนยันการเชื่อมต่อกับกล้อง
3. คลิกไอคอน “📷” เพื่อถ่ายรูปภาพ
4. คลิกไอคอน “🔄” เพื่อถ่ายรูปภาพใหม่
5. ใส่ชื่อหรือข้อความประกอบรูปภาพในช่อง “Enter a caption (optional)”
6. คลิกเลือกปรับโทนสีที่ต้องการ โดยมีให้เลือก 3 รูปแบบ คือ
Normal : โทนสีปกติ
Grayscale : โทนสีเทา
Sepia : โทนน้ำตาลแดง
7. คลิกปุ่ม “Save” เพื่อบันทึก

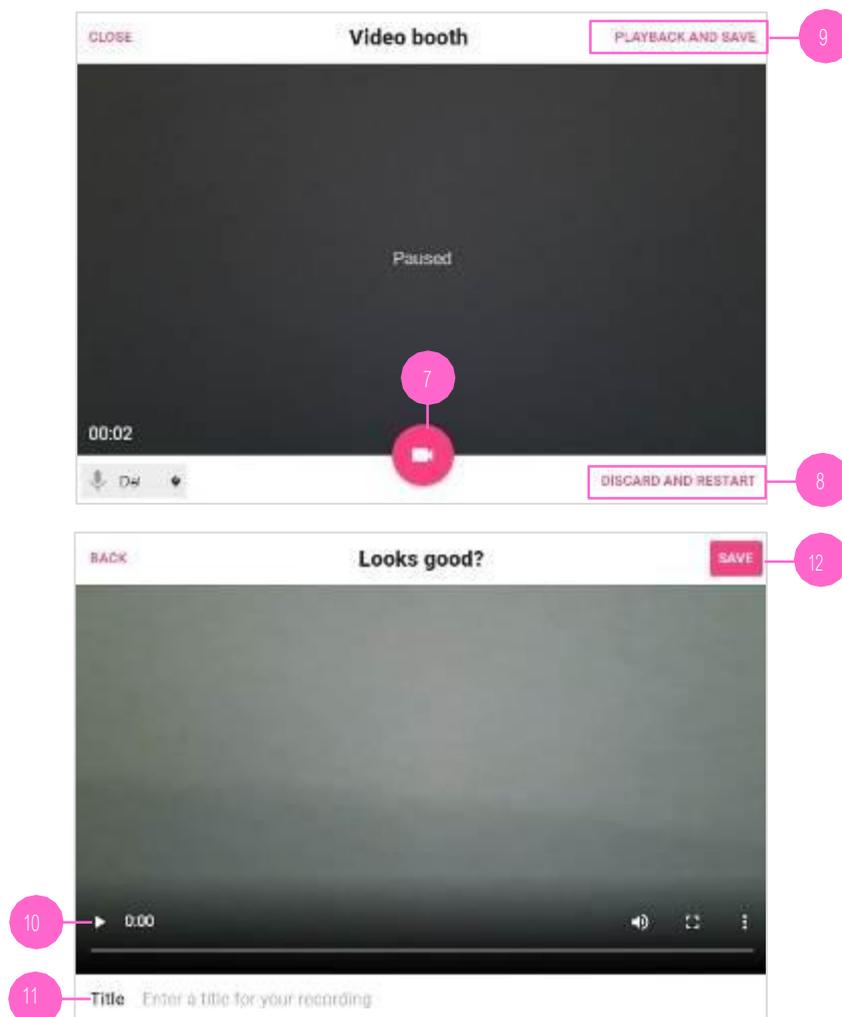


การบันทึกวิดีโอ (Film) เพื่อเพิ่มลงบน Padlet

1. คลิกไอคอน “...”
2. คลิกเลือก “Film”
3. คลิกปุ่ม “Allow” เพื่อยืนยันการเชื่อมต่อการใช้ไมโครโฟน
4. คลิกเลือกการตั้งค่าไมโครโฟน
5. คลิกไอคอน “🎥” เพื่อเริ่มบันทึกวิดีโอ
6. คลิกไอคอน “⏸” เพื่อหยุดการบันทึกวิดีโอชั่วคราว



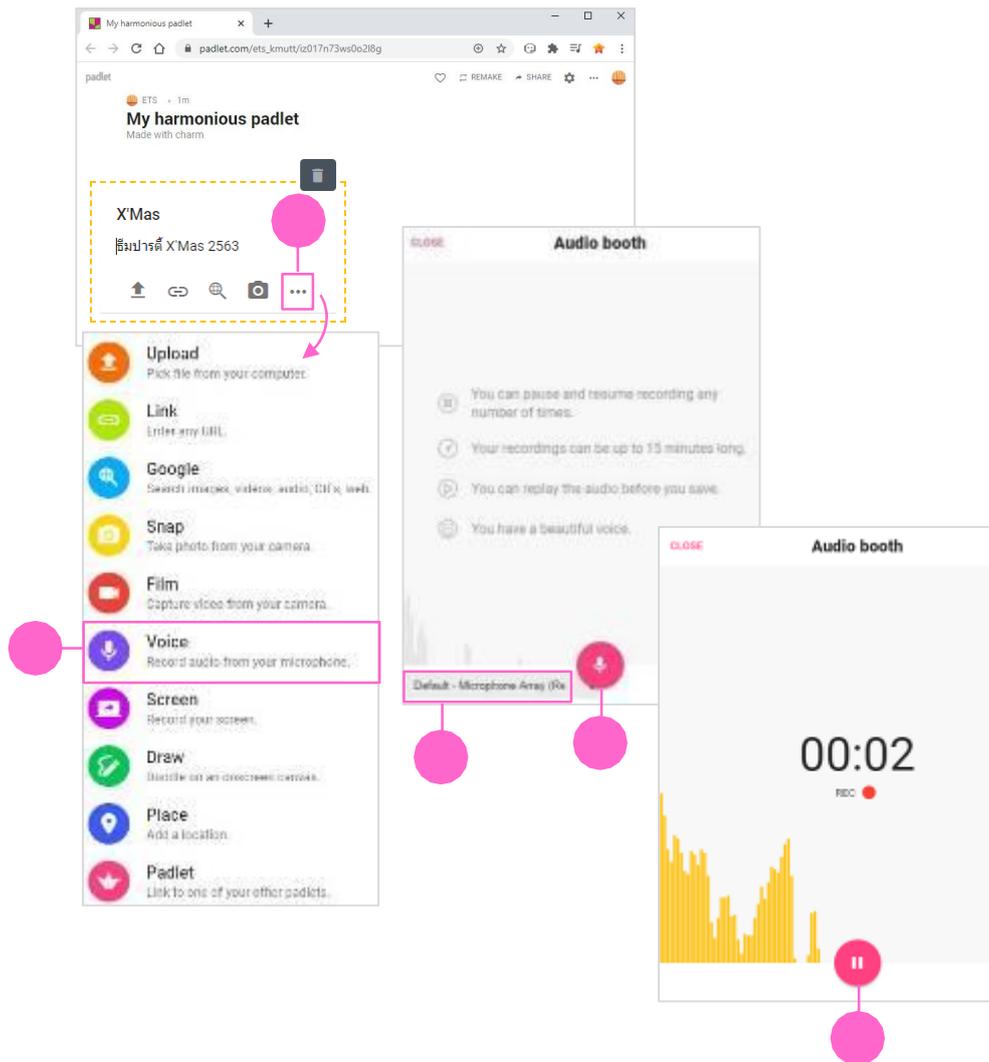
7. คลิกไอคอน “📺” เพื่อบันทึกวิดีโอต่อ
8. คลิกที่ “Discard and restart” เพื่อยกเลิกและเริ่มบันทึกวิดีโอใหม่
9. คลิกที่ “Playback and save” เพื่อเล่นวิดีโอและบันทึก
10. คลิกไอคอน “▶️” เพื่อดูตัวอย่างวิดีโอ
11. ใส่ชื่อวิดีโอหรือหัวเรื่องลงในช่อง “Title”
12. คลิกปุ่ม “Save” เพื่อบันทึก



การบันทึกเสียง (Voice) เพื่อเพิ่มลงบน Padlet

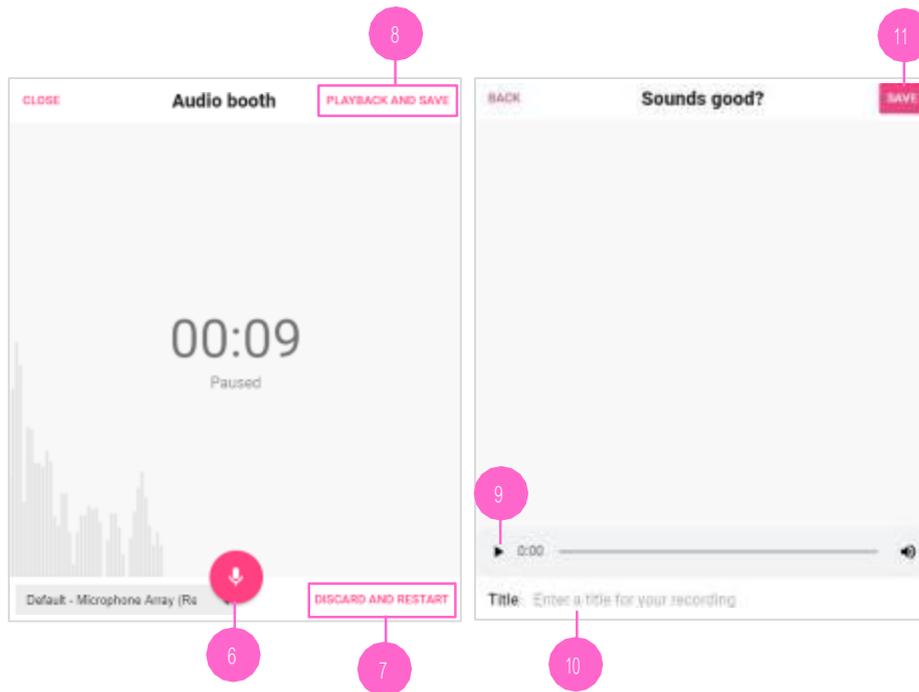
1. คลิกไอคอน “⋮”

2. คลิกเลือก “Voice”
3. คลิกเลือกการตั้งค่าไมโครโฟน
4. คลิกไอคอน “🎤” เพื่อเริ่มบันทึกเสียง
5. คลิกไอคอน “⏸” เพื่อหยุดการบันทึกเสียงชั่วคราว



6. คลิกไอคอน “🎤” เพื่อบันทึกเสียงต่อ
7. คลิกที่ “Discard and restart” เพื่อยกเลิกและเริ่มบันทึกเสียงใหม่

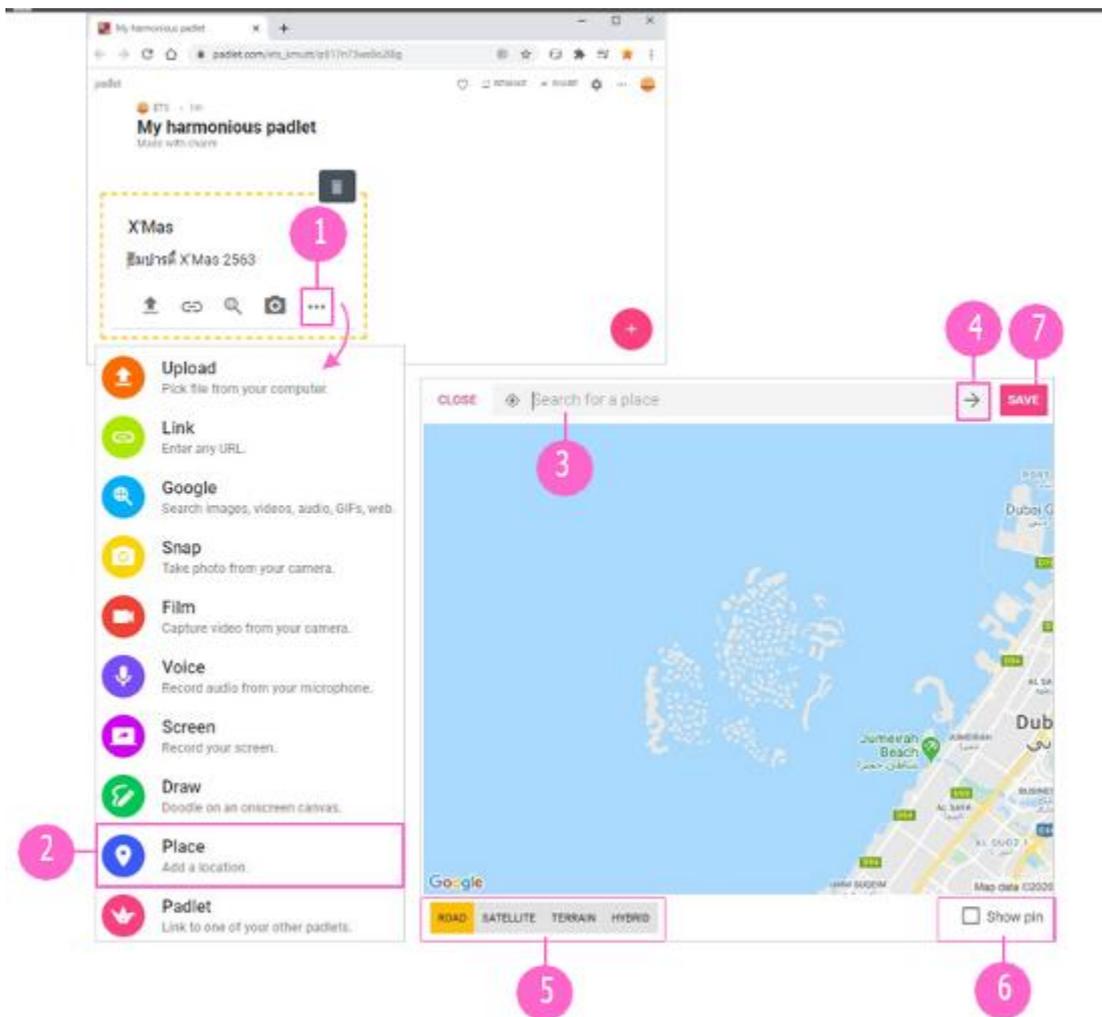
8. คลิกที่ “Playback and save” เพื่อฟังเสียงและบันทึก
9. คลิกไอคอน “▶” เพื่อฟังตัวอย่างเสียง
10. ใส่ชื่อไฟล์เสียงลงในช่อง “Title”
11. คลิกปุ่ม “Save” เพื่อบันทึก



การระบุสถานที่ (Place) เพื่อเพิ่มลงบน Padlet

1. คลิกไอคอน “⋮”

2. คลิกเลือก “Place”
3. ใส่ชื่อสถานที่ลงในช่อง “Search for a place”
4. คลิกไอคอน “→” เพื่อทำการค้นหา
5. คลิกเลือกรูปแบบมุมมองของสถานที่
6. ดึงเลือก “Show pin” เพื่อปักหมุดสถานที่ๆ ต้องการ
7. คลิกปุ่ม “Save” เพื่อบันทึก

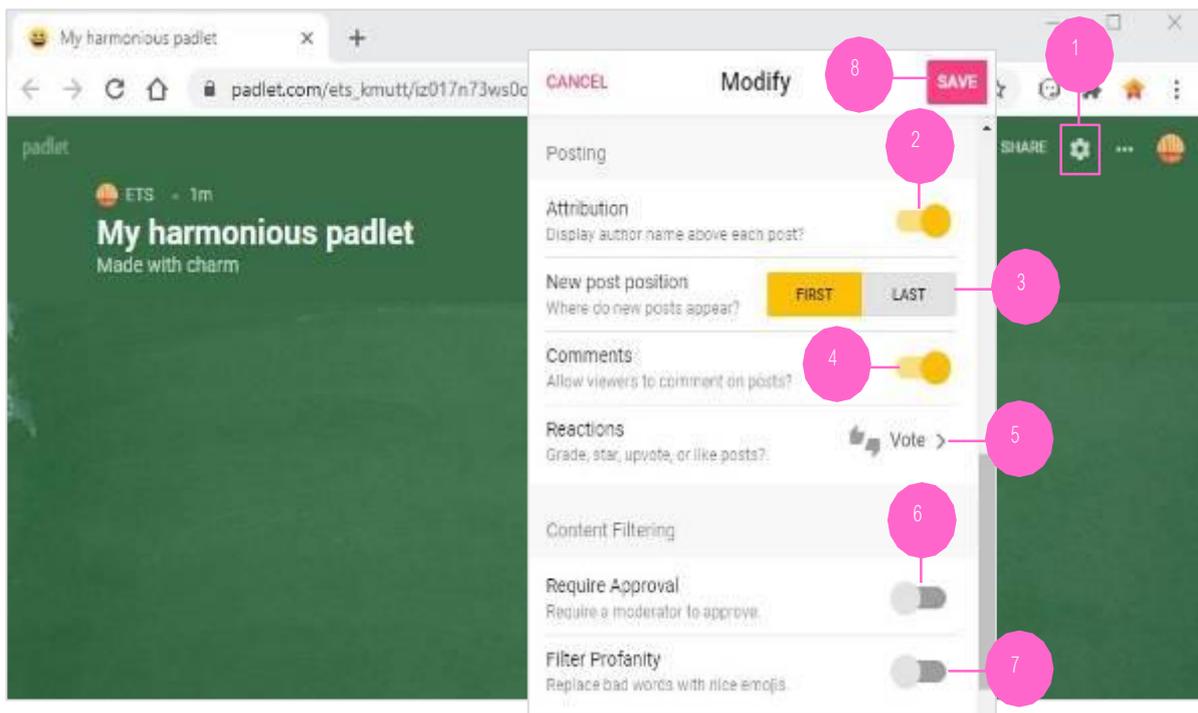


05 การตั้งค่า Padlet

การตั้งค่าการ Post ข้อมูลบนบอร์ด Padlet



1. คลิกไอคอน “ ” เลื่อนมาที่หัวข้อ Posting
2. คลิกไอคอน “ ” ที่ Attribution เพื่อเปิด-ปิดการแสดง ชื่อคนโพสต์
3. คลิกเลือกลำดับการโพสต์ที่ “New post position” ซึ่งมี
 - First: ข้อมูลที่โพสต์ล่าสุดจะอยู่ลำดับบนสุด
 - Last: ข้อมูลที่โพสต์ล่าสุดจะอยู่ลำดับล่างสุด
4. คลิกไอคอน “ ” ที่ Comments เพื่อกำหนดให้ผู้อื่น สามารถแสดงความคิดเห็นได้
5. คลิกเลือกรูปแบบสัญลักษณ์ที่ “Reactions” เพื่อโหวตหรือ ภูมิใจข้อความที่โพสต์ได้
6. คลิกที่ “Require Approval” เป็นการขออนุญาตเจ้าของบอร์ด ก่อนโพสต์ข้อความได้
7. คลิกที่ “Filter Profanity” เพื่อคัดกรองข้อความที่ไม่เหมาะสม โดยระบบจะทำการเปลี่ยนข้อความนั้นเป็นสัญลักษณ์แทน
8. คลิกปุ่ม “Save” เพื่อบันทึกการตั้งค่าการ Post



การตั้งค่าความเป็นส่วนตัว (Privacy)

1. คลิกที่ “Share”
2. คลิกที่ “Change Privacy”
3. คลิกเลือกการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว ซึ่งมี 4 รูปแบบ คือ
 - Privacy: แบบส่วนตัว ซึ่งผู้อื่นจะไม่สามารถมองเห็นหรือเข้าถึงข้อมูลได้
 - Password: แบบมีรหัสผ่าน ซึ่งผู้อื่นสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ก็ต่อเมื่อทราบรหัสผ่าน

Secret: แบบความลับ แต่ถ้าส่งลิงก์ให้ผู้อื่นก็สามารถเข้าถึงข้อมูลได้

Public: แบบสาธารณะ ทุกคนสามารถมองเห็นและสามารถเข้าถึงข้อมูลได้

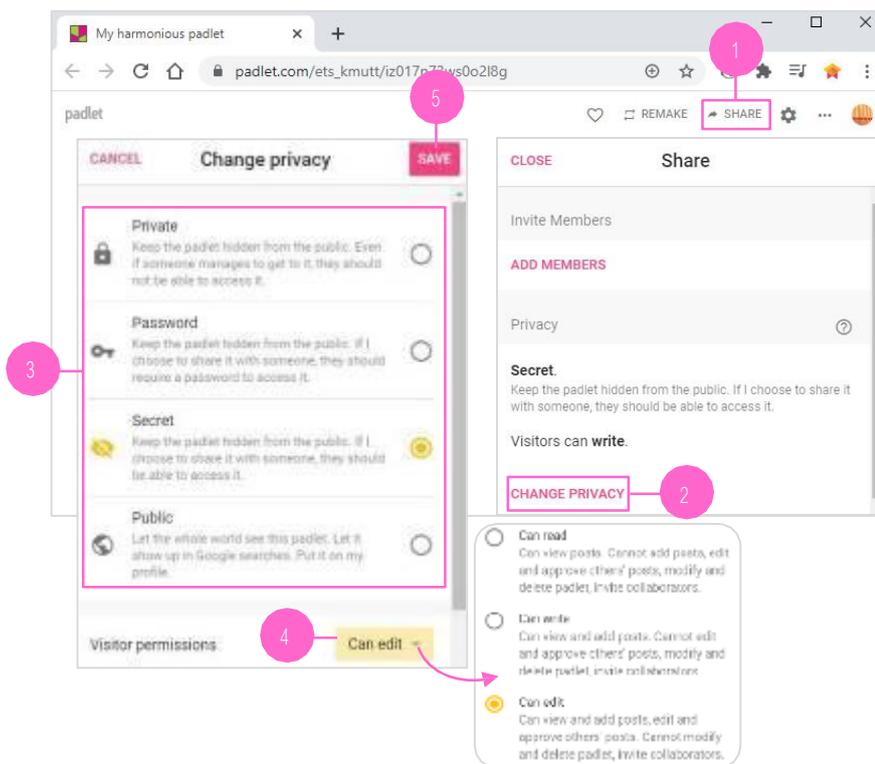
4. คลิกกำหนดสิทธิ์การเข้าถึงข้อมูล มีให้เลือก 3 รูปแบบ คือ

Can read: สามารถอ่านข้อมูลได้ แต่ โปสต์ แก้ไข ปรับเปลี่ยนรูปแบบ ลบบอร์ด หรือเชิญผู้อื่นไม่ได้

Can write: สามารถอ่านและเขียนข้อมูลได้ แต่แก้ไข ปรับเปลี่ยนรูปแบบ ลบบอร์ด หรือเชิญผู้อื่นไม่ได้

Can edit: สามารถอ่าน เขียน และแก้ไขข้อมูลได้ แต่ปรับเปลี่ยนรูปแบบ ลบบอร์ด หรือเชิญผู้อื่นไม่ได้

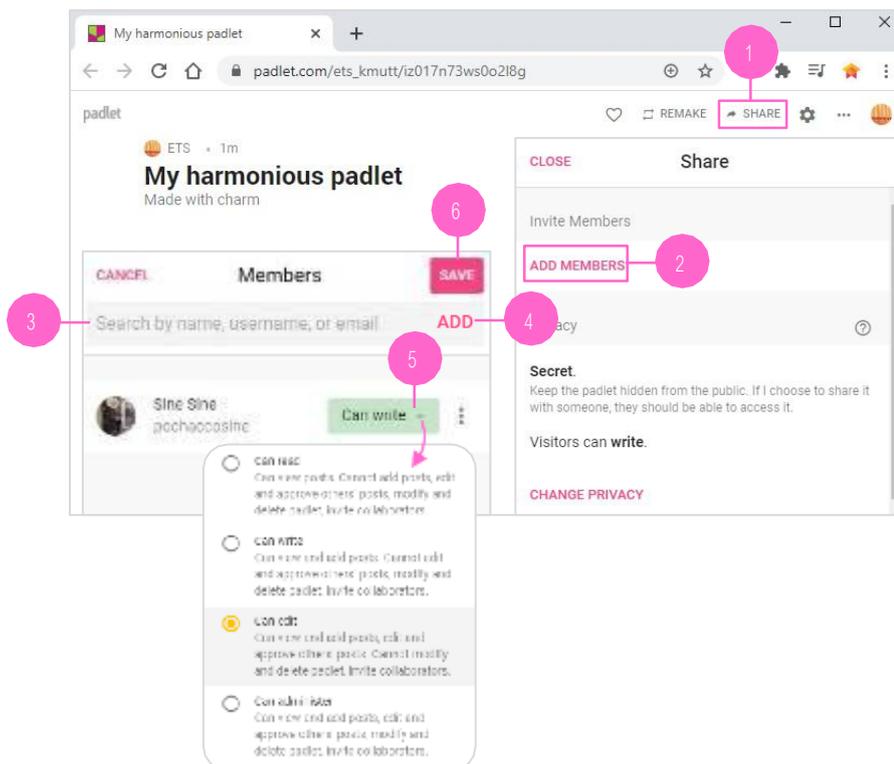
5. คลิกปุ่ม “Save” เพื่อบันทึกการตั้งค่า



06 การ Invite เข้าร่วม Padlet

การเพิ่มผู้เรียนมาเข้าร่วมบอร์ด Padlet

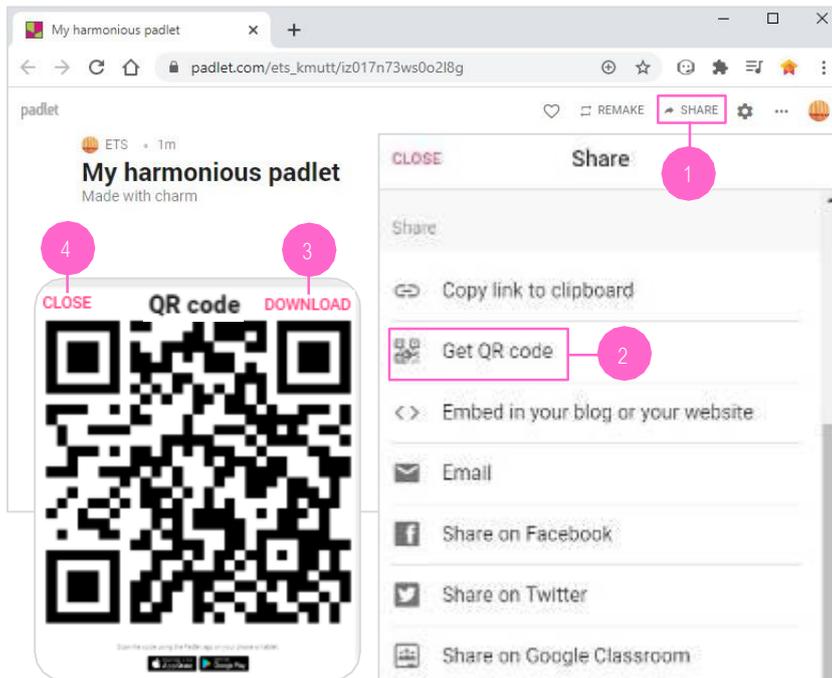
1. คลิกที่ “Share”
2. คลิกที่ “Add members”
3. ใส่ชื่อ หรืออีเมลลงในช่อง “Search by name, username, or email”
4. คลิกปุ่ม “Add” เพื่อเพิ่มรายชื่อ
5. คลิกเลือกกำหนดสิทธิ์การใช้งาน ซึ่ง มี 4 แบบคือ
 - Can read: สามารถดูข้อความที่โพสต์ได้
 - Can write: สามารถเขียนและโพสต์ข้อความได้
 - Can edit: สามารถดู โพสต์ และแก้ไขข้อความได้
 - Can administer: กำหนดเป็นผู้ดูแลระบบ
6. คลิกปุ่ม “Save”



07 การ Share ข้อมูล

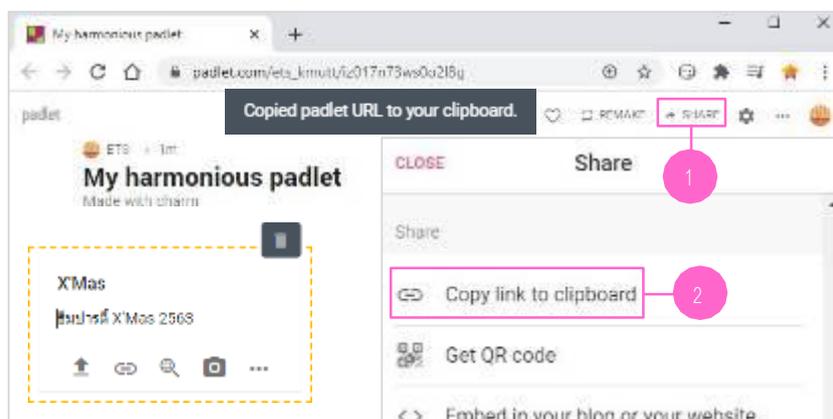
การ Share ผ่าน QR Code

- 1.คลิกที่ “Share”
- 2.คลิกที่ “Get QR Code”
- 3.คลิกที่ “Download” เพื่อดาวนโหลด QR Code
- 4.คลิกที่ “Close” เพื่อปิดหน้าต่าง QR Code



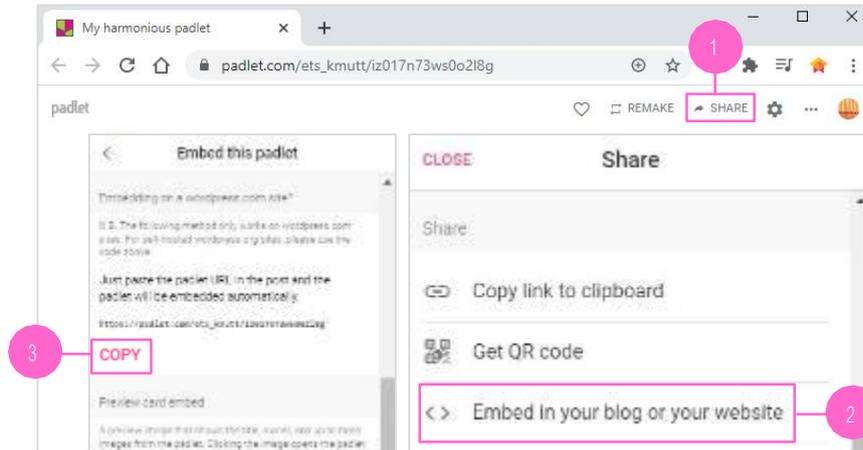
การ Share ผ่านลิงก์ URL

- 1.คลิกที่ “Share”
- 2.คลิกที่ “Copy link to clipboard”



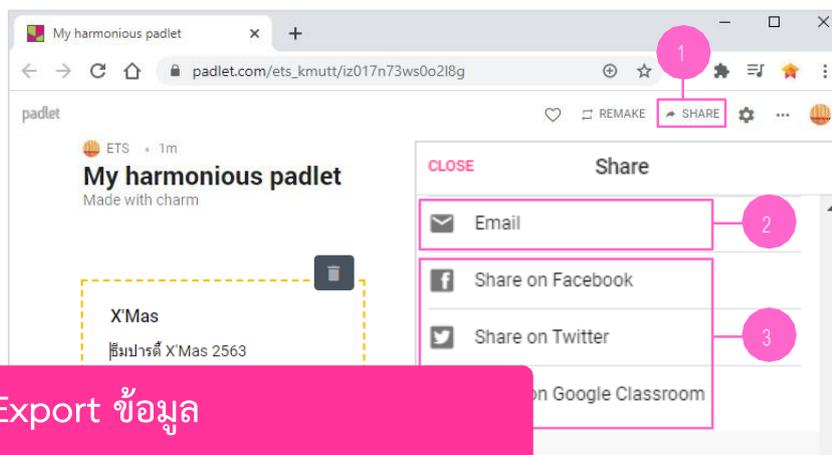
การ Share ผ่าน Embed

- 1.คลิกที่ “Share”
- 2.คลิกที่ “Embed in your blog or your website”
- 3.คลิกที่ “Copy” เพื่อคัดลอก Code ตรงส่วนที่ต้องการนำไปใช้งาน



การ Share ผ่าน Email และ Social media

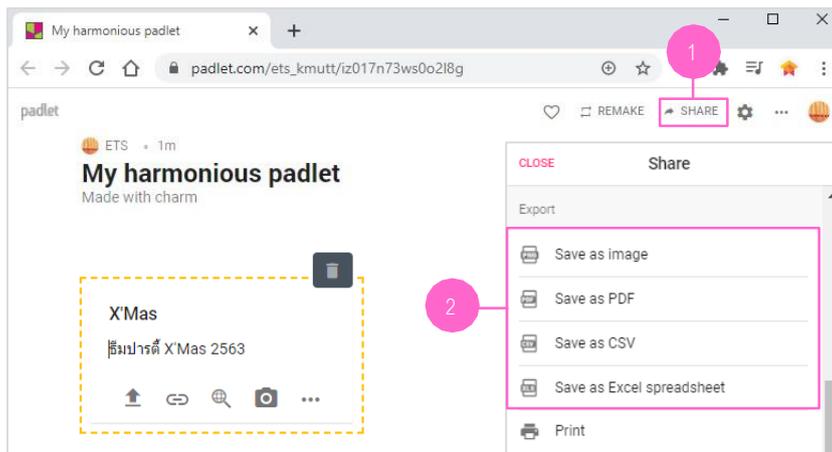
- 1.คลิกที่ “Share”
 - 2.คลิกที่ “Email” เพื่อทำการแชร์ผ่านอีเมล
 - 3.คลิกเลือก Social media ที่ต้องการ ซึ่งมี 3 รูปแบบ คือ
- Share on Facebook: แชร์ผ่าน Facebook
- Share on Twitter: แชร์ผ่าน Twitter
- Share on Google Classroom: แชร์ผ่าน Google Classroom



08 การ Export ข้อมูล

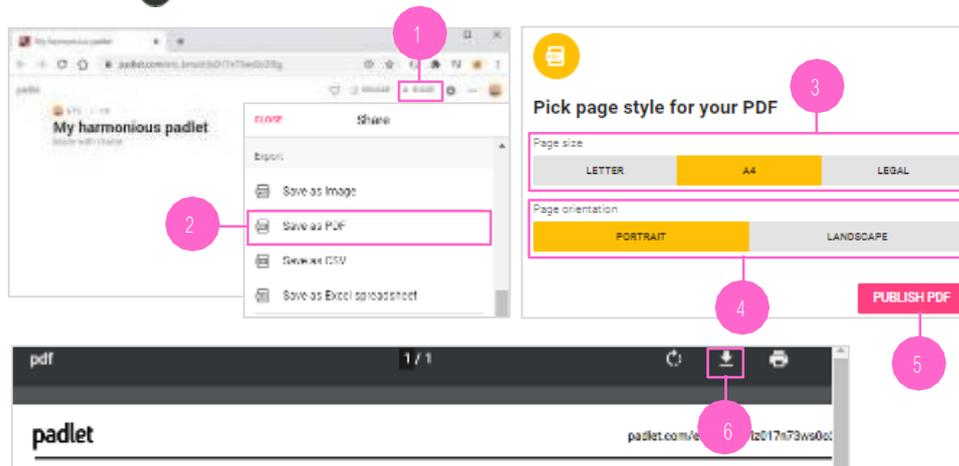
การ Export ข้อมูล

- 1.คลิกที่ “Share”
- 2.คลิกเลือกรูปแบบข้อมูล ซึ่งมี 4 รูปแบบ คือ
 Save as image: บันทึกเป็นรูปภาพ
 Save as PDF: บันทึกเป็นไฟล์ PDF
 Save as CSV: บันทึกเป็นไฟล์ CSV
 Save as Excel spreadsheet: บันทึกเป็นไฟล์ Excel



ตัวอย่างการ Export ข้อมูลเป็นไฟล์ PDF

- 1.คลิกที่ “Share”
- 2.คลิกเลือก “Save as PDF”
- 3.คลิกเลือก “Page size” เพื่อกำหนดขนาดของกระดาษ ซึ่งมี 3 รูปแบบ คือ
 Letter: ขนาดกระดาษจดหมาย
 A4:ขนาดกระดาษ A4
 Legal: ขนาดกระดาษพิมพ์
- 4.คลิกเลือก “Page orientation” เพื่อกำหนดการวางหน้ากระดาษ ซึ่งมี 2 แบบ คือ
 Portrait:การวางหน้ากระดาษแนวตั้ง
 Landscape:การวางหน้ากระดาษแนวนอน
- 5.คลิกปุ่ม “Publish PDF”
- 6.คลิกไอคอน “📄” เพื่อดาวน์โหลดไฟล์ PDF

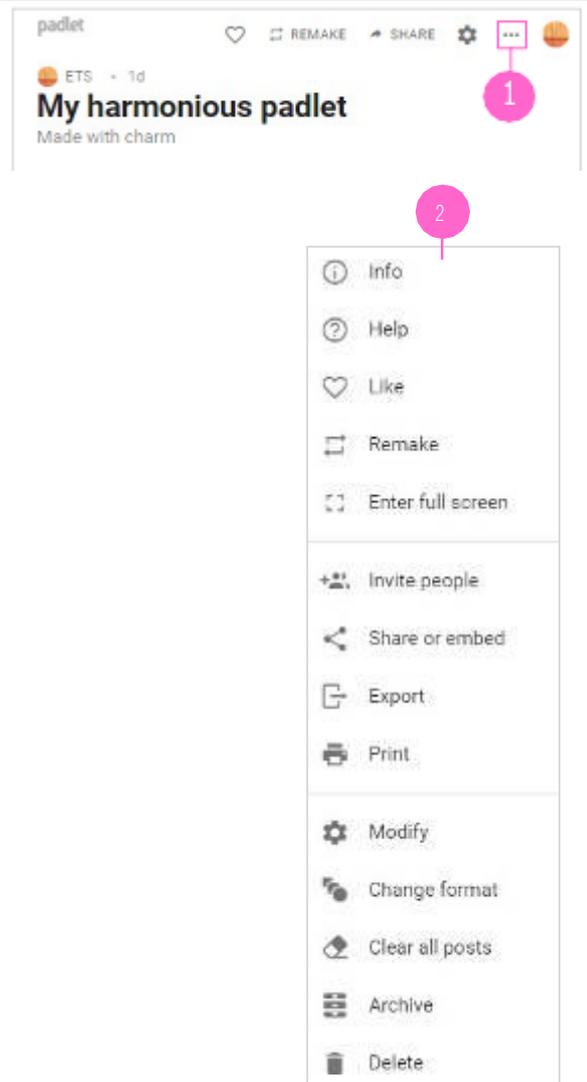


09 การตั้งค่าอื่น ๆ

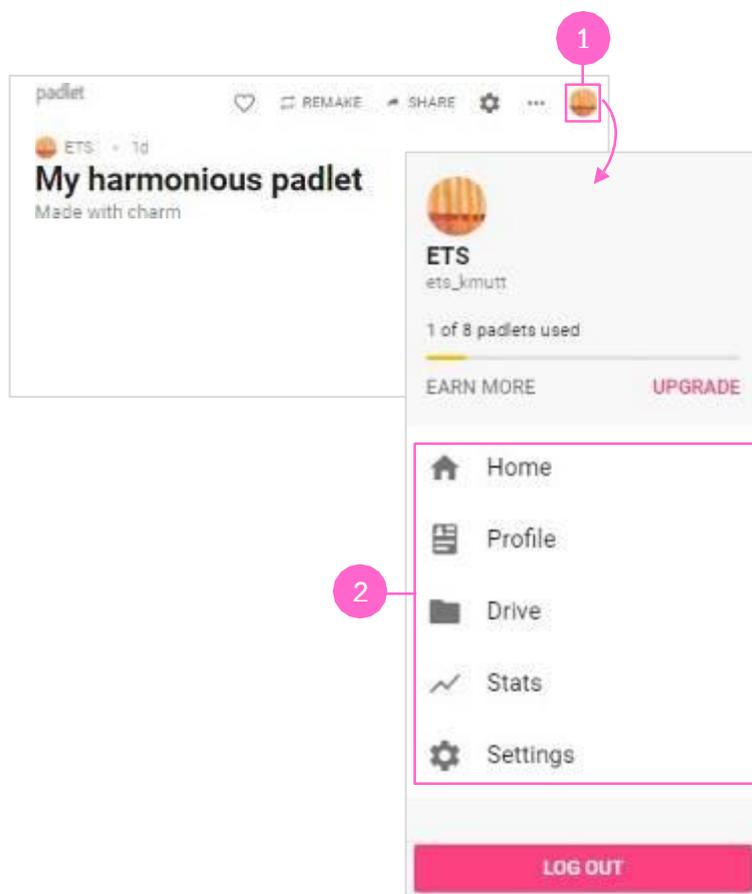
การตั้งค่าอื่น ๆ

- 1.คลิกไอคอน “  ”
- 2.คลิกเลือกฟีเจอร์ที่ต้องการ ซึ่งประกอบด้วย
Info: ข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับ Padlet ที่สร้าง
Help: ศูนย์ช่วยเหลือ Padlet
Like: การถูกใจ Padlet ที่ชื่นชอบ
Remake: การสร้าง Padlet เพื่อใช้เป็นแม่แบบ
Enter full screen: การขยายหน้าต่างแบบเต็มหน้าจอ
Invite people: การเชิญเพื่อนเข้า Padlet
Share or embed: การแชร์ Padlet หรือใช้
Embed Export: การส่งออก Padlet
Print: การสั่งพิมพ์บอร์ด
Padlet Modify: การปรับแต่ง Padlet ที่ต้องการ
Change format: การแก้ไขรูปภาพ
Padlet Clear all posts: การลบข้อความโพสต์ทั้งหมด
Archive: ต้องการจัดเก็บบอร์ด Padlet ที่สำเร็จแล้ว
Delete: การลบบอร์ด Padlet ทิ้ง

การตั้งค่าบัญชีการใช้งาน (Account)



1. คลิกไอคอน “ 🍌 ”
2. คลิกเลือกฟีเจอร์ที่ต้องการ ซึ่งประกอบด้วย
 - Home: กลับสู่หน้าหลัก Padlet
 - Profile: เข้าดูโปรไฟล์บัญชี Padlet ที่เราสร้าง
 - Drive: ที่จัดเก็บข้อมูล Padlet
 - Stats: ข้อมูลสถิติของ Padlet ที่ใช้
 - Settings: การตั้งค่าบัญชี Padlet

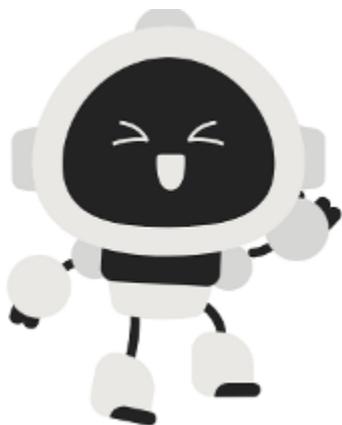


กิจกรรมการเรียนรู้ ทักษะการใช้ padlet

กิจกรรม	รายละเอียดกิจกรรม	หน้าที่ของครู	หน้าที่ของนักเรียน
1. ทำความรู้จัก Padlet และ ตัวอย่างห้องเรียน	แนะนำ Padlet เป็น “กระดานออนไลน์” สำหรับโพสต์ไอเดีย ไฟล์ และสื่อแบบ เรียบร้อย	<ul style="list-style-type: none"> - อธิบายว่า Padlet เป็นกระดานโน้ตออนไลน์แบบ post-it ที่ผู้เรียนทุกคนโพสต์พร้อมกันได้ และรองรับข้อความ รูปภาพ วิดีโอ ลิงก์ เสียง แผนที่ ฯลฯ - ยกตัวอย่างการใช้ในชั้นเรียน เช่น กระดานระดมความคิดเห็น กระดานคำถาม ท้ายบทเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> - แลกเปลี่ยนว่าตนเคยใช้กระดานออนไลน์/แอปคล้ายกันหรือไม่ และเคยใช้ทำอะไร - เขียนสั้น ๆ ว่าคิดว่า Padlet จะช่วยให้การทำงานกลุ่ม/แลกเปลี่ยนความคิดดีขึ้นอย่างไร
2. สมัครและเข้าใช้งาน Padlet	ฝึกสมัครและเข้าสู่ระบบ	<ul style="list-style-type: none"> - สาธิตการเข้าเว็บ https://padlet.com และขั้นตอน Sign up for free ด้วย Google/Microsoft/Apple หรืออีเมล - แสดงหน้า Home: Recents, Made Padlet, Shared Padlet, Liked Padlet, Archived Padlet 	<ul style="list-style-type: none"> - สมัครใช้งาน Padlet ตามคำแนะนำและสำรวจเมนู Home สั้น ๆ - บันทึกวิธีเข้าสู่ระบบและตำแหน่งเมนู Make a Padlet และ Join a Padlet
3. รู้จักรูปแบบกระดาน (Wall, Canvas, Grid ฯลฯ)	เลือกรูปแบบ Padlet ให้เหมาะกับกิจกรรม	<ul style="list-style-type: none"> - สาธิตการกด Make a Padlet และอธิบายรูปแบบ เช่น Wall, Canvas, Stream, Grid, Shelf, Timeline, Map พร้อมตัวอย่างการใช้ในชั้นเรียน - เลือกรูปแบบ 1 ชนิดให้เป็นมาตรฐานของหน่วยนี้ เช่น Wall หรือ Grid 	<ul style="list-style-type: none"> - ทดลองสร้าง Padlet ส่วนตัว 1 อันเลือกรูปแบบที่ชอบและตั้งชื่อ/คำอธิบายสั้น ๆ - เขียนว่าเลือก Layout นี้เพราะอะไร และเหมาะกับการเรียนรู้หรือไม่
4. ปรับแต่งค่า Padlet เบื้องต้น	ตั้งชื่อ คำอธิบาย ไอคอน และพื้นหลัง	<ul style="list-style-type: none"> - อธิบายการตั้งค่า Title, Description, Icon, Address (URL), Wallpaper, Color Scheme, Font แล้วกด Save - แนะนำให้ใช้ชื่อ/คำอธิบายที่สื่อหัวข้อ 	<ul style="list-style-type: none"> - ตั้งชื่อ Padlet เป็นหัวข้อที่เกี่ยวข้องบทเรียน เช่น “คำถาม-ข้อสงสัยเรื่อง AI ในการศึกษา” - ปรับ Wallpaper/สี/ฟอนต์ให้

กิจกรรม	รายละเอียดกิจกรรม	หน้าที่ของครู	หน้าที่ของนักเรียน
		บทเรียนชัดเจน	เหมาะสม และไม่รบกวนสายตา
5. ฝึกโพสต์เนื้อหาใน Padlet (Text + Media)	เรียนรู้การโพสต์ข้อความ รูปภาพ ลิงก์ เสียง/วิดีโอ	<ul style="list-style-type: none"> - สาธิตการเพิ่มโพสต์: คลิกปุ่ม + หรือดับเบิลคลิกบนกระดาน แล้วเลือกแนบเนื้อหาต่าง ๆ เช่น Pick file, Link, Snap, Film, Voice, Place - ยกตัวอย่างโพสต์ที่มีข้อความสั้น + รูปภาพประกอบ 	<ul style="list-style-type: none"> - โพสต์อย่างน้อย 1 ข้อความที่สรุปแนวคิดหลักจากบทเรียน และแนบสื่ออย่างน้อย 1 ชนิด (รูป/ลิงก์/วิดีโอ/เสียง/แผนที่) ตามความเหมาะสม - ใส่ชื่อโพสต์ให้ชัดเจนและอ่านของเพื่อนอย่างน้อย 3 โพสต์
6. ตั้งค่าการมีส่วนร่วม: Comments / Reactions	ใช้ Padlet เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> - แสดงเมนู Post → Comments / Reactions (เช่น Like, Vote, Star rating ฯลฯ) พร้อมอธิบายการใช้เพื่อสะท้อนการมีส่วนร่วม - กำหนดกติกาการแสดงความคิดเห็นที่สุภาพ เชิงสร้างสรรค์ และไม่ลอกกัน 	<ul style="list-style-type: none"> - แสดงความคิดเห็นได้โพสต์เพื่อนอย่างน้อย 2-3 โพสต์ โดยใช้ภาษาสุภาพและเสนอข้อคิดเพิ่มเติม - ใช้ปุ่ม Reaction (เช่น Like/Star) เพื่อสะท้อนว่าโพสต์ใดช่วยให้เข้าใจบทเรียนมากที่สุด พร้อมบันทึกเหตุผล
7. ใช้ Padlet สำหรับระดมความคิด/คำถามท้ายบทเรียน	ใช้กระดานเป็นที่รวมไอเดีย/ข้อสงสัยของทั้งห้อง	<ul style="list-style-type: none"> - ตั้งกระดานกลางของห้องเรียนสำหรับหัวข้อ เช่น “สิ่งที่ยังสงสัยเกี่ยวกับ AI” หรือ “ไอเดียใช้ AI ช่วยการเรียนอย่างไรบ้าง” - กำหนดเวลาให้ผู้เรียนโพสต์คำถาม/ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นสั้น ๆ 	<ul style="list-style-type: none"> - โพสต์คำถาม/ข้อสงสัยหรือข้อเสนอแนะอย่างน้อยคนละ 1 ข้อ - อ่านคำถามของเพื่อนและกด Reaction กับคำถามที่ตนสนใจอยากให้ครูตอบก่อน
8. ปรับความเป็นส่วนตัวและการเชิญสมาชิก	ฝึกใช้ Privacy และสิทธิ์การเข้าถึง	<ul style="list-style-type: none"> - สาธิตการใช้เมนู Share → Change privacy (Secret/Password/Public) และสิทธิ์ Can read/Can write/Can edit - แสดงวิธี Add members โดยใช้ชื่อ/อีเมล และการกำหนดสิทธิ์ 	<ul style="list-style-type: none"> - ปรับ Padlet ส่วนตัวให้เป็นระดับ Secret และอนุญาตเพื่อนในกลุ่มให้ “Can write” เพื่อใช้เป็นกระดานทำงานกลุ่ม - ทดสอบให้เพื่อนเข้ามาโพสต์บน Padlet ของกลุ่ม

กิจกรรม	รายละเอียดกิจกรรม	หน้าที่ของครู	หน้าที่ของนักเรียน
9. ส่งออกและบันทึกหลักฐานการเรียนรู้	ใช้ Export เป็นภาพ/PDF/CSV เป็นหลักฐานและเพื่อสรุป	<ul style="list-style-type: none"> - แสดงเมนู Share → Export (Save as image, Save as PDF, Save as CSV, Save as Excel spreadsheet) และยกตัวอย่างการเก็บเป็นแฟ้มสะสมงานดิจิทัล - แนะนำรูปแบบไฟล์ที่เหมาะสมกับการประเมิน (เช่น PDF เพื่อแนบในแฟ้มสะสมงาน) 	<ul style="list-style-type: none"> - ส่งออก Padlet กลุ่มของตนเป็น PDF หรือภาพตามที่ครูกำหนด - แนบไฟล์นี้ลงในแฟ้มสะสมงาน/ระบบ LMS ของโรงเรียน และเขียนบันทึกสั้น ๆ ว่ากระดานนี้ช่วยการเรียนรู้ของกลุ่มอย่างไร
10. ประเมินทักษะการใช้ Padlet และมารยาทดิจิทัล	ทบทวนทักษะและมารยาทในการใช้กระดานออนไลน์	<ul style="list-style-type: none"> - จัดทำแบบประเมินตนเองเกี่ยวกับการใช้ Padlet: การโพสต์เนื้อหา, การตอบคอมเมนต์, การใช้ Reaction, การเคารพผู้อื่น, การใช้สื่ออย่างเหมาะสม เชื่อมกับแนวคิดการใช้เครื่องมือออนไลน์ในคู่มือ - เสริมข้อคิดเรื่อง Digital citizenship และการสื่อสารในที่สาธารณะบนโลกออนไลน์ 	<ul style="list-style-type: none"> - ประเมินตนเองว่ามีจุดแข็ง/ต้องปรับปรุงด้านใดในการใช้ Padlet และการสื่อสารออนไลน์ - เขียนแผนสั้น ๆว่าจะใช้ Padlet หรือกระดานออนไลน์อื่น ๆ เพื่อช่วยการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนกับเพื่อนอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์อย่างไร



เอกสารอ้างอิง REFERENCES



หน่วยพัฒนาและบูรณาการเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา KMUTT: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าธนบุรี (มจร.). (12 มีนาคม 2018), *Manual Padlet*. สืบค้นเมื่อ
15 ธันวาคม 2568 จาก
<https://techintegration.ets.kmutt.ac.th/content/tech-review/padlet>

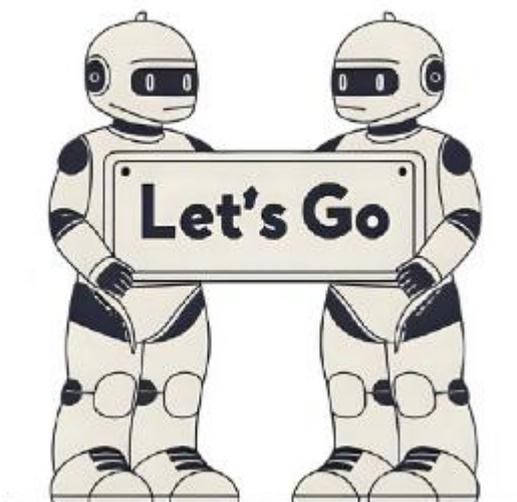
EdTech LTD. (n.d.). *การใช้งาน padlet*. สืบค้นเมื่อ 15 ธันวาคม 2568 จาก
<https://padlet.com/>





วัตถุประสงค์การเรียนรู้ทักษะการใช้ Gamma App

หลังจากศึกษาหน่วยการเรียนรู้นี้ ผู้ศึกษาจะเกิดความรู้ความเข้าใจที่สะท้อนถึงความสามารถในการใช้ Gamma App เกี่ยวกับการสร้างงานนำเสนอ การสร้างเว็บไซต์แบบโต้ตอบ การใช้ AI Copywriting การการทำงานแบบเรียลไทม์ การการปรับแต่งเลย์เอาต์ สี และฟอนต์ การสร้างงานนำเสนอได้โดยใช้เพียงข้อความ การสร้างเว็บไซต์ในรูปแบบต่างๆ การออกแบบงานให้มีประสิทธิภาพ และการนำเสนอเนื้อหาในงานนำเสนอให้มีความโดดเด่น



01 Gamma คืออะไร

เว็บแอปสำหรับสร้างสื่อการเรียนรู้แบบ Interactive ซึ่งสามารถเพิ่มรูปภาพ วิดีโอ แผนภูมิ ภาพเคลื่อนไหวและ ลิงก์จากภายนอกอื่นๆ นำมารวมอยู่ด้วยกันในลักษณะของ Deck ผู้สร้างสามารถเลือกเพิ่ม ลากและวาง หรือปรับแต่ง การ์ดแต่ละใบได้อย่างอิสระเพื่อให้เหมาะกับห้องเรียนของตนเอง

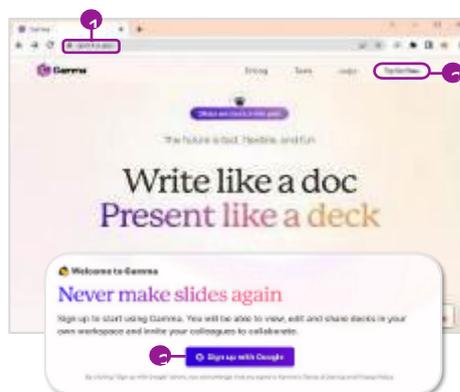
Gamma เป็นตัวช่วยที่เหมาะสมกับห้องเรียนทุกขนาด เพราะไม่จำกัดจำนวนผู้เข้าร่วมและสื่อที่สร้าง โดยผู้ชมไม่จำเป็นต้องลงทะเบียนเข้าใช้งานเพื่อเรียกดูสื่อๆ นอกจากนี้ ผู้สร้างยังสามารถเรียกดูข้อมูลสรุปผลจากการเข้าชมสื่อๆ ของผู้ชมได้แบบ Real-time และดาวน์โหลดเป็นไฟล์ PDF ได้ อีกด้วย



02 การสมัคร ลงทะเบียน

การสมัครลงทะเบียนใช้งาน Gamma

1. เข้าเว็บไซต์ <https://gamma.app>
2. คลิกที่ “Try for free” เพื่อลงทะเบียนบัญชีใหม่
3. คลิกปุ่ม “Sign up with GOOgle” เพื่อสร้างบัญชี ใหม่ ผ่าน Google



03 หน้าจอหลัก

หน้าจอหลักของ Gamma

หลังจากลงทะเบียนและเข้าสู่ระบบแล้ว หน้าจอหลักจะแสดงผล ซึ่งประกอบไปด้วย

+ New Deck: สร้าง Deck ใหม่

+ New from template: สร้าง Deck ใหม่ โดยใช้เทมเพลต

Import: นำเข้า Deck จาก Google Drive

Recently viewed: หน้ารวม Deck ล่าสุด

Created by you: ดู Deck ที่เคยสร้างไว้

Private: ดู Deck ที่มีสถานะเป็นส่วนตัว

Favorite: ดู Deck ที่กดถูกใจไว้

Decks: หน้า Deck

Channels: ดูหมวดหมู่ของ Deck

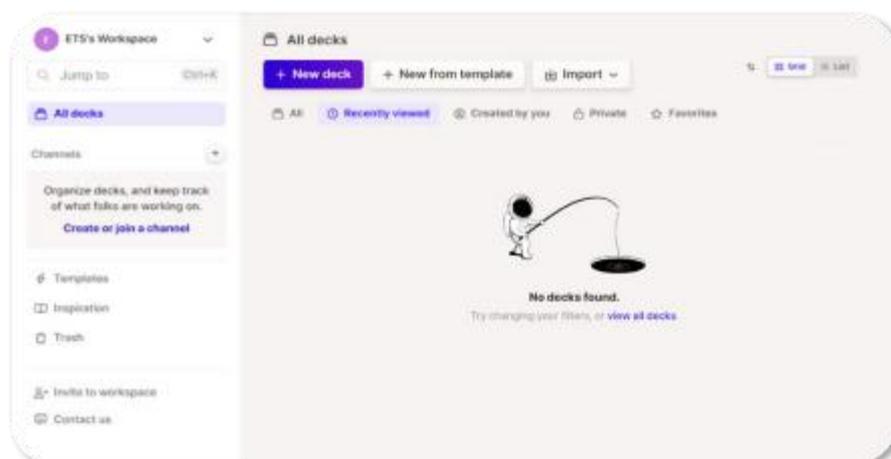
Templates: ดูเทมเพลต Deck

Inspiration: ข้อเสนอแนะในการสร้าง Deck

Trash: ถังขยะ

Invite to workplace: ส่งคำเชิญเพื่อเข้าสู่ Workspace

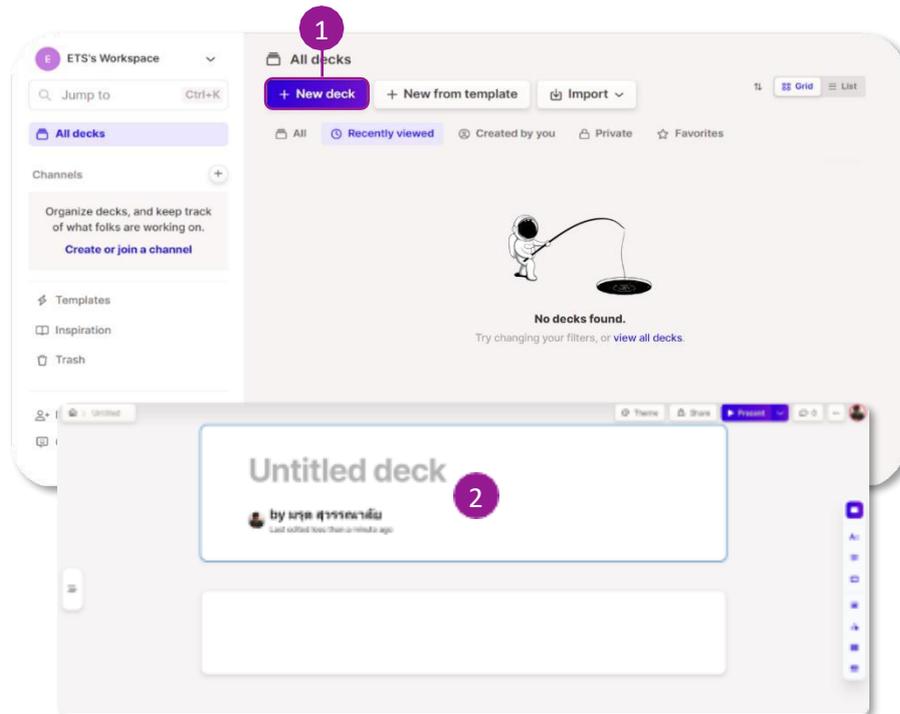
Contact us: ติดต่อศูนย์บริการ



04 การสร้างDeck

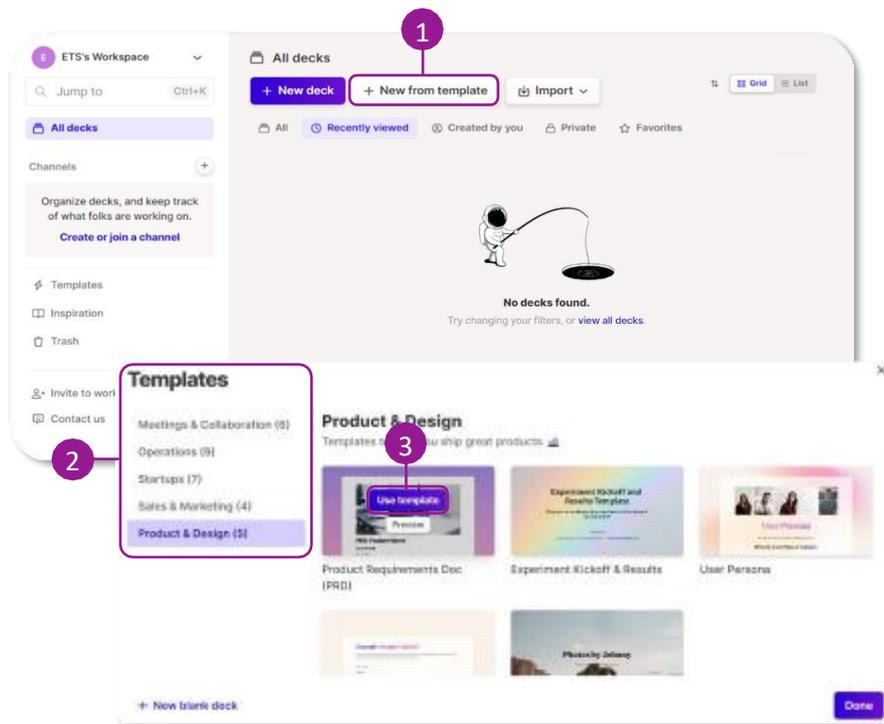
เริ่มต้นการสร้าง Deck ว่าง (Blank Deck)

1. คลิกปุ่ม “+ New Deck” เพื่อสร้าง Deck
2. จะปรากฏหน้า Deck ขึ้นมา



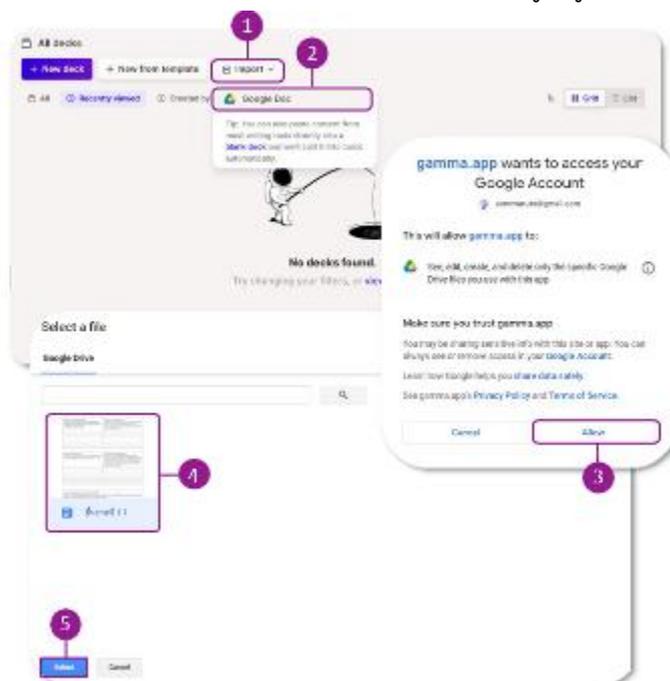
เริ่มต้นสร้าง Deck จาก Template

1. คลิกปุ่ม “+ New from template” เพื่อสร้าง Deck จาก Template
2. คลิกเลือกประเภทของ Template ซึ่งมี 5 รูปแบบคือ
 - Meetings & Collaboration: การประชุมและกิจกรรมแบบกลุ่ม
 - Operations: วางแผนการทำงาน
 - Startups: สตาร์ทอัพ
 - Sales & Marketing: การตลาดและการขาย
 - Product & Design: การออกแบบและผลิตภัณฑ์
3. คลิกปุ่ม “Use Template” บน Template ที่ต้องการ เพื่อสร้าง Deck จาก Template



การนำเข้าไฟล์จาก GOOGLE Doc เพื่อสร้าง Deck

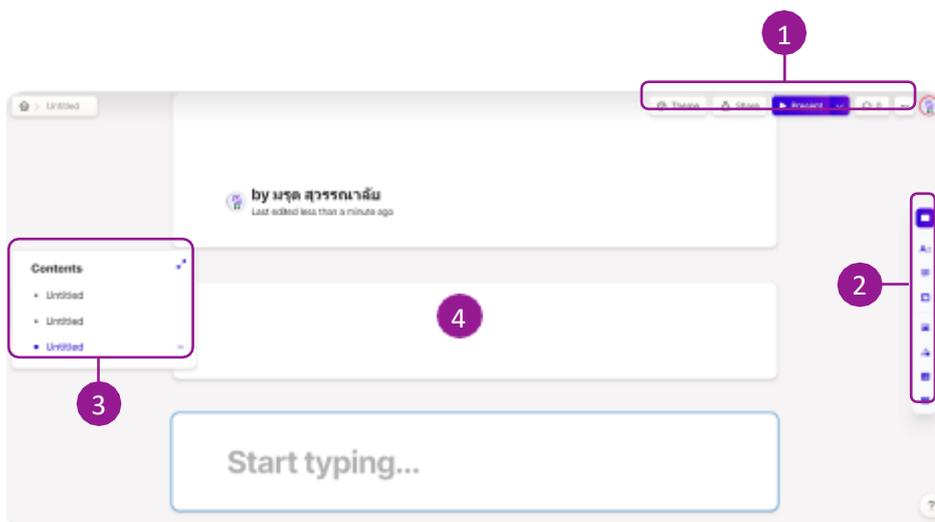
1. คลิกปุ่ม “Import”
2. คลิกที่ “GOOGLE Doc” เพื่อเปิด GOOGLE Drive
3. ลงชื่อเข้าใช้งานบัญชี GOOGLE และยืนยันสิทธิ์การเข้าถึงจาก Gamma App
4. คลิกที่ไฟล์ที่ต้องการนำเข้า
5. คลิกปุ่ม “Select” เพื่อนำเข้าไฟล์ ระบบจะแปลงไฟล์ Doc ให้อยู่ในรูปแบบ Deck



05 หน้าการทำงาน

หน้าการทำงาน ของ Gamma App
มีส่วนประกอบทั้งหมด 4 ส่วน ดังนี้

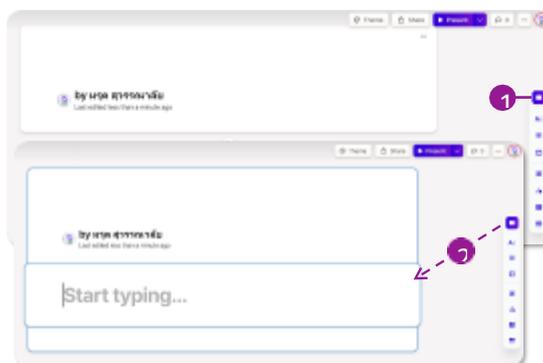
1. Upper TOOLbars: แถบจัดการทั่วไป เช่น การกำหนดธีม การแชร์ การตั้งค่า
2. Right Sidebar: แถบเมนูการใช้งาน เช่น การ์ดภาพ เสียง ลิงก์วิดีโอ แผนภูมิ
3. Contents: แถบการแสดงผลของแต่ละการ์ด / ปรับสลับตำแหน่งการ์ด
4. Deck: พื้นที่แสดงผล Deck



05 หน้าการทำงาน

การเพิ่ม Card Content

1. คลิกปุ่ม “Card”
2. ลากและวางการ์ดลงในพื้นที่ Deck



TIPS: สามารถลากและวางการ์ด ลงในการ์ดอีกใบได้ เพื่อสร้าง Nested Card

การปรับแต่งการ์ด

1.คลิกไอคอน “ ... ” ที่มุมขวาบนของการ์ด

2.คลิกเลือกตัวเลือกที่ต้องการ ซึ่งประกอบด้วย

Copy link: คัดลอกลิงก์ของการ์ด

Copy card: คัดลอกการ์ดลงคลิปบอร์ด

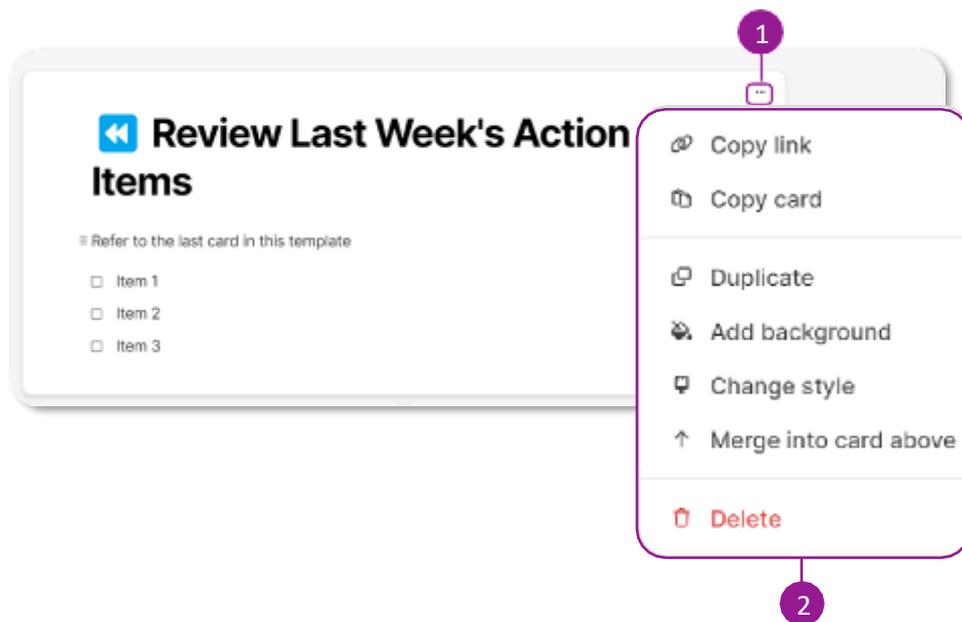
Duplicate: คัดลอกการ์ดและวางทันที

Add background: เพิ่มพื้นหลังของการ์ด

Change Style: ปรับแต่งสไตล์ของการ์ด

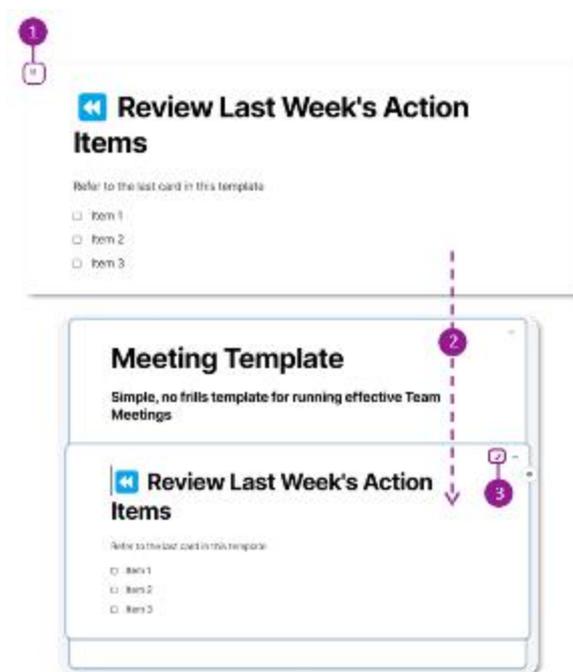
Merge into card above: รวมการ์ดนี้กับการ์ดด้านบน

Delete:ลบการ์ด



การปรับตำแหน่งการ์ด

1. คลิกไอคอน “” ที่มุมซ้ายบนของการ์ด
2. ลากและวางการ์ดลงในตำแหน่งที่ต้องการ หรือลากและวางการ์ดลงในการ์ดอีกใบ
3. เพื่อสร้าง Nested Card
4. คลิกปุ่ม “Collapse Card” หากต้องการย่อขนาดการ์ด



การเพิ่มข้อความ (Text)

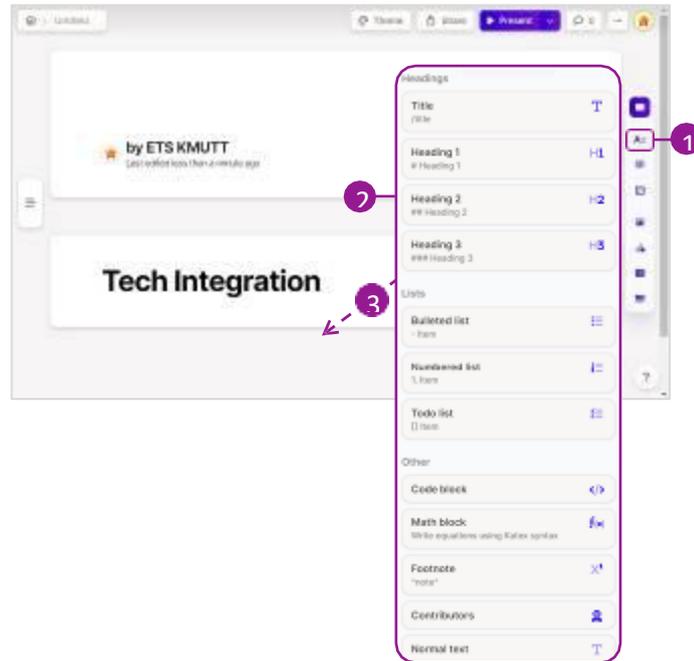
1. คลิกปุ่ม “Text”
2. คลิกเลือกรูปแบบข้อความ ซึ่งมี 3 รูปแบบ ดังนี้

Headings: หัวข้อหลักและหัวข้อรอง

List: รายการต่างๆ ประกอบด้วย Bulleted list, Number list และ To do

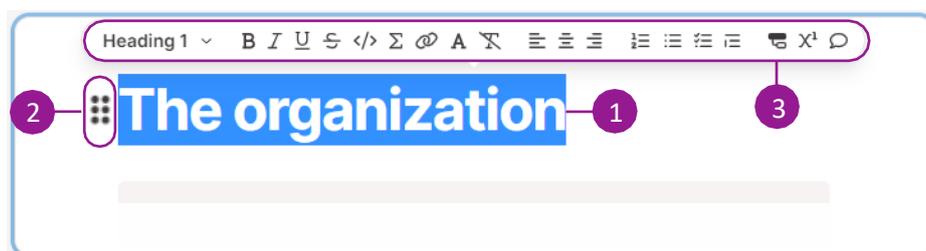
list Other: โค้ด, สมการ, การ์ดแสดงผู้มีส่วนร่วม, โน้ต และข้อความธรรมดา

- ลากและวางลงในการ์ด เพื่อเพิ่มข้อความ หรือวางลงบนพื้นที่ว่าง เพื่อสร้างการ์ดใหม่พร้อมข้อความ



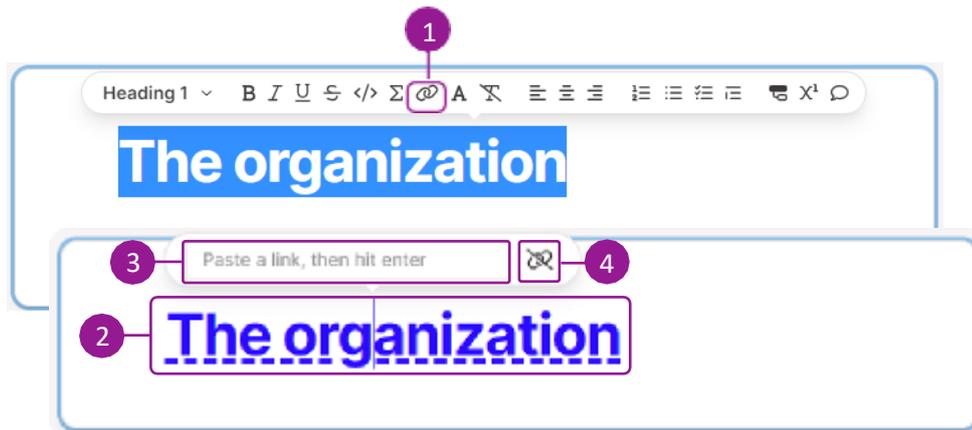
การปรับแต่งข้อความประเภท Heading และ Normal Text

- พิมพ์ตัวอักษรหรือข้อความ
- วางเมาส์บนข้อความ ระบบจะแสดงไอคอน “”
- ดับเบิลคลิกที่ไอคอน “” จะปรากฏแถบเครื่องมือการปรับแต่งข้อความ



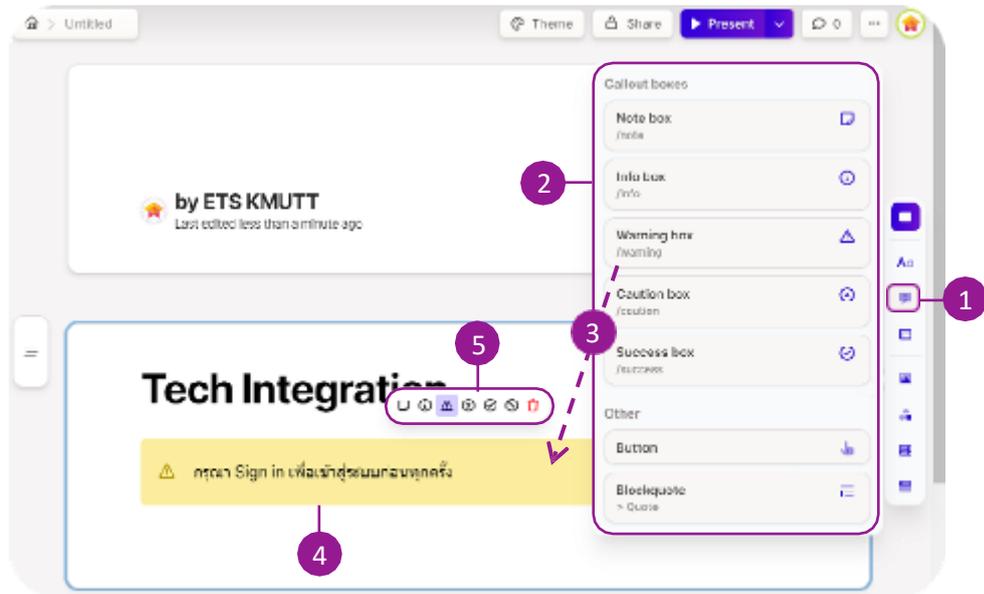
การเพิ่ม Link ลงใน Text

1. คลิกไอคอน “Link”
2. จะปรากฏเส้นปะที่ข้อความให้ดับเบิลคลิกที่ข้อความ
3. ใส่ลิงก์ที่ต้องการลงในช่อง “Paste a link, then hit enter” และกดปุ่ม Enter บนคีย์บอร์ด
4. หากต้องการนำลิงก์ออกให้คลิกไอคอน “Remove Link”



การเพิ่มกล่องข้อความ (Box)

1. คลิกปุ่ม “Box”
2. คลิกเลือกประเภทกล่องข้อความ ซึ่งมีดังนี้
Callout Boxes: กล่องแสดงข้อความ Note box, Info box, Warning box, Caution box และ Success box
Other: Button และ Blockquote
3. ลากและวางลงในการ์ดเพื่อเพิ่ม Box หรือวางลงบนพื้นที่ว่างเพื่อสร้างการ์ดใหม่พร้อม Box
4. ใส่ข้อความลงใน Box
5. ปรับเปลี่ยนรูปแบบ Box หรือลบ Box ได้จากแถบเมนูด้านบน



TIPS: ดับเบิลคลิกที่ไอคอน “☰” ด้านหน้าข้อความใน Box เพื่อเปิดแถบการปรับแต่งข้อความได้

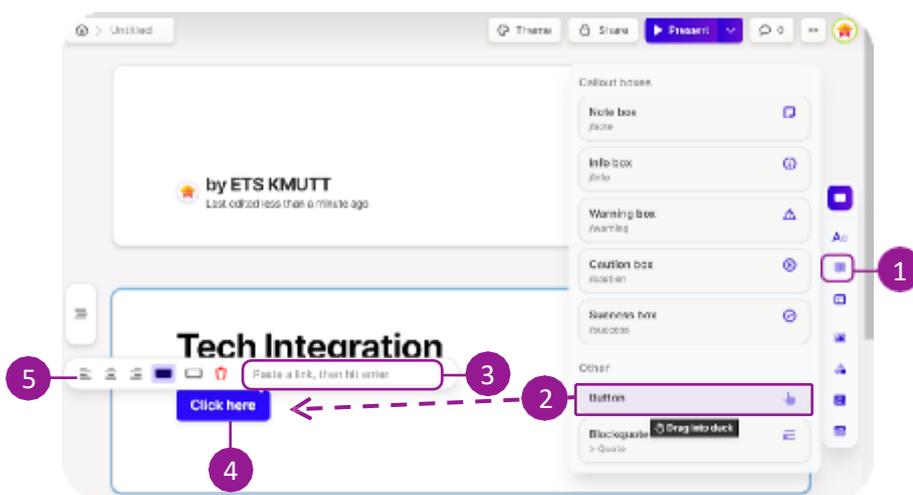
การ Copy Link จากการ์ด

1. คลิกไอคอน “☰” เพื่อแสดงแถบตัวเลือกของการ์ด
2. คลิกที่ “Copy link” เพื่อคัดลอกลิงก์



การใช้งานปุ่ม (Button)

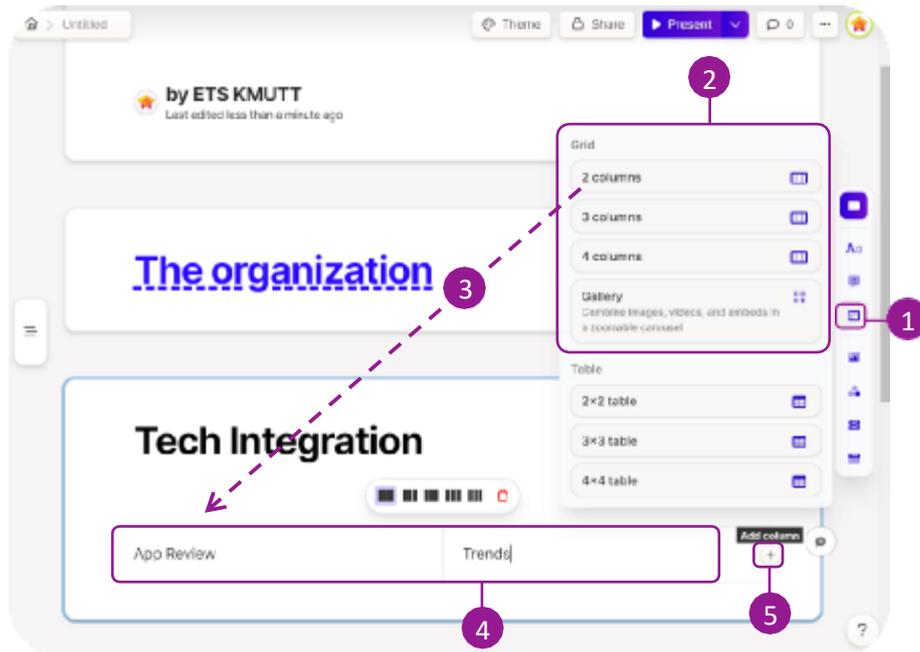
1. คลิกปุ่ม “Box”
2. คลิกเลือก “Button” และลากและวางลงในการ์ด หรือวางลงบนพื้นที่ๆ ต้องการ
3. ใส่ลิงก์จากการ์ด หรือลิงก์จากภายนอกลงในช่อง “Paste a link, then hit enter”
4. แล้วกด Enter บนคีย์บอร์ด
5. ใส่ข้อความที่ต้องการแสดงในปุ่ม
6. ปรับการจัดวางตำแหน่งปุ่ม เปลี่ยนรูปแบบ หรือลบปุ่มออกได้ที่แถบเครื่องมือ



การเพิ่ม Grid

การเพิ่มกริดใช้สำหรับแบ่งพื้นที่ในแต่ละการ์ดให้เท่ากันเพื่อใส่ Content

1. คลิกปุ่ม “Grid and Table”
2. คลิกเลือกรูปแบบของ Grid ซึ่งมีให้เลือกดังนี้
 - 2 columns: กริดขนาด 2 คอลัมน์
 - 3 columns: กริดขนาด 3 คอลัมน์
 - 4 columns: กริดขนาด 4 คอลัมน์
 - Gallery: พื้นที่สำหรับเพิ่ม Content ประเภท Image, Video และ Embed
3. ลากและวาง Grid ลงในการ์ด หรือวางลงบนพื้นที่ว่าง เพื่อสร้างการ์ดใหม่พร้อม Grid
4. พิมพ์ข้อความหรือลากและวาง Content ลงใน Grid ระบบจะปรับขนาดอัตโนมัติ
5. คลิกไอคอน “+” เพื่อเพิ่มคอลัมน์ ในโดยรูปแบบ Grid เพิ่มได้สูงสุด 4 คอลัมน์

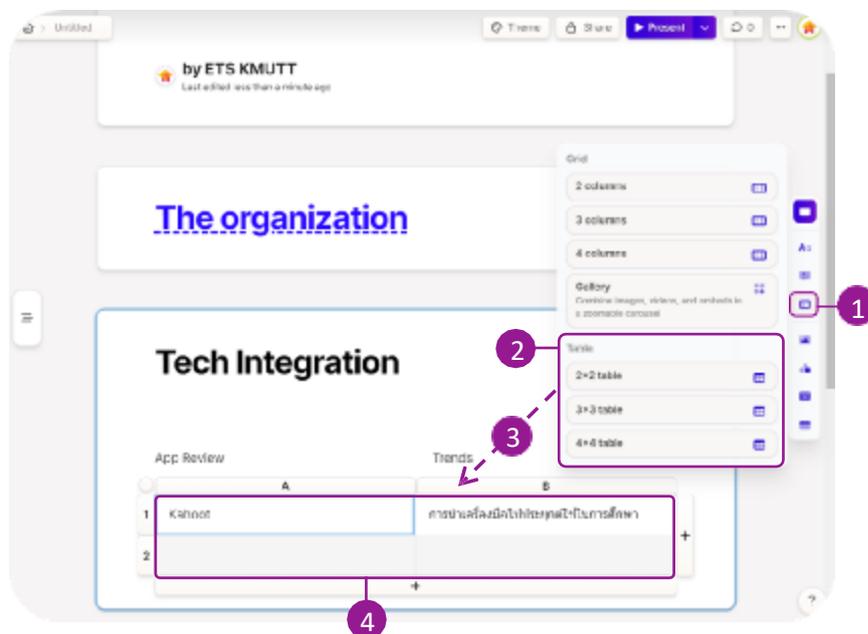


TIPS: กดปุ่ม “Backspace” บนคีย์บอร์ด หากต้องการลบคอลัมน์หรือ Content ในคอลัมน์

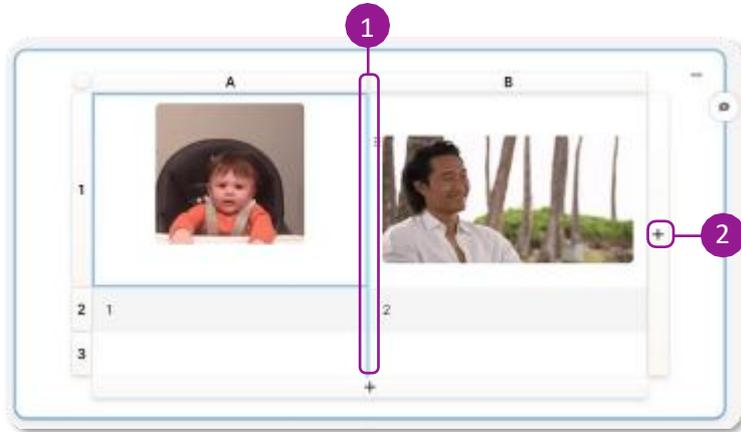
การเพิ่มตาราง (Table)

1. คลิกปุ่ม “Grid and Table”
2. คลิกเลือกรูปแบบตาราง ซึ่งมีให้เลือกดังนี้
 2x2 Table: ตารางขนาด 2x2
 3x3 Table: ตารางขนาด 3x3
 4x4 Table: ตารางขนาด 4x4
3. ลากและวาง Table ลงในการ์ด หรือวางลงบนพื้นที่ว่างเพื่อสร้างการ์ดใหม่พร้อม Table
4. พิมพ์ข้อความหรือลากและวาง Content ลงในตาราง ซึ่งระบบจะปรับขนาดให้อัตโนมัติ

การปรับแต่งตาราง (Table)

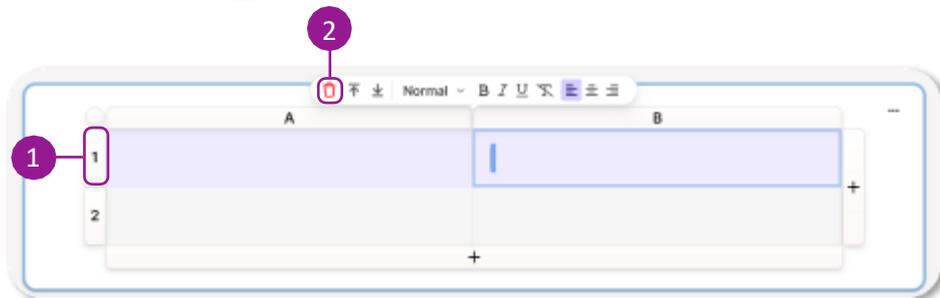


1. คลิกและลากเส้นระหว่าง 2 คอลัมน์ เพื่อปรับขนาด
2. คลิกไอคอน “ + ” เพื่อเพิ่มแถวและคอลัมน์



การลบแถวหรือคอลัมน์

1. คลิกตัวเลขหรือตัวอักษรที่แสดงแทนแถวหรือคอลัมน์ที่ต้องการลบ
2. คลิกไอคอน “🗑️” เพื่อลบแถวหรือคอลัมน์ที่เลือกไว้

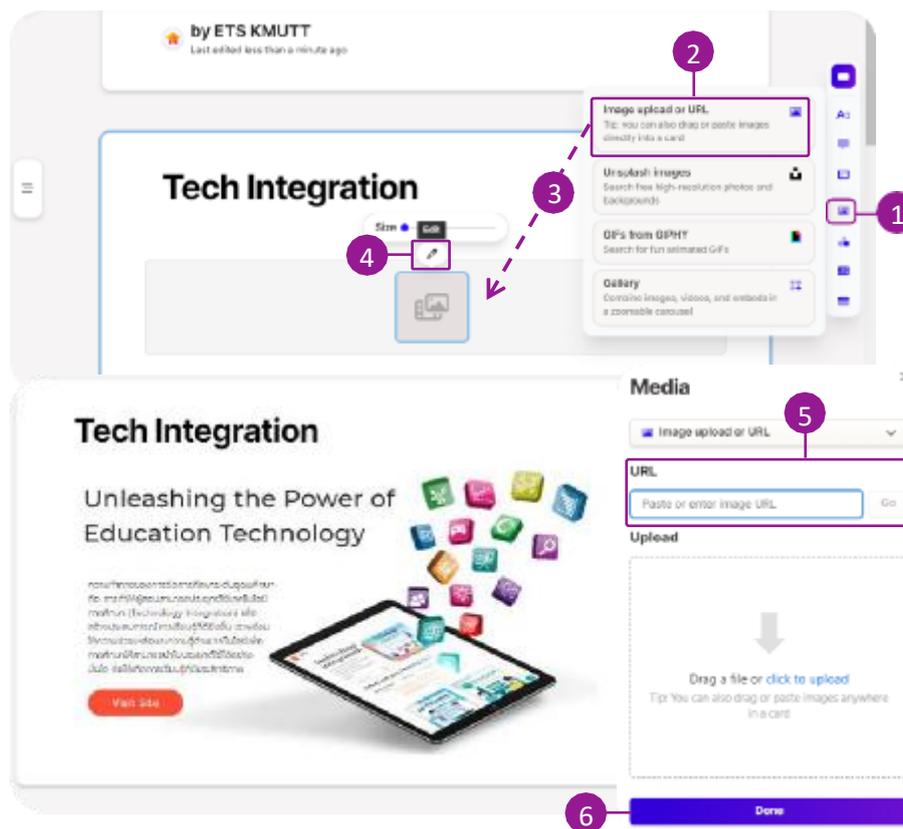


การเพิ่มรูปภาพ (Image)

Gamma App สามารถเพิ่มรูปภาพได้ 4 ขั้นตอน ตามภาพ

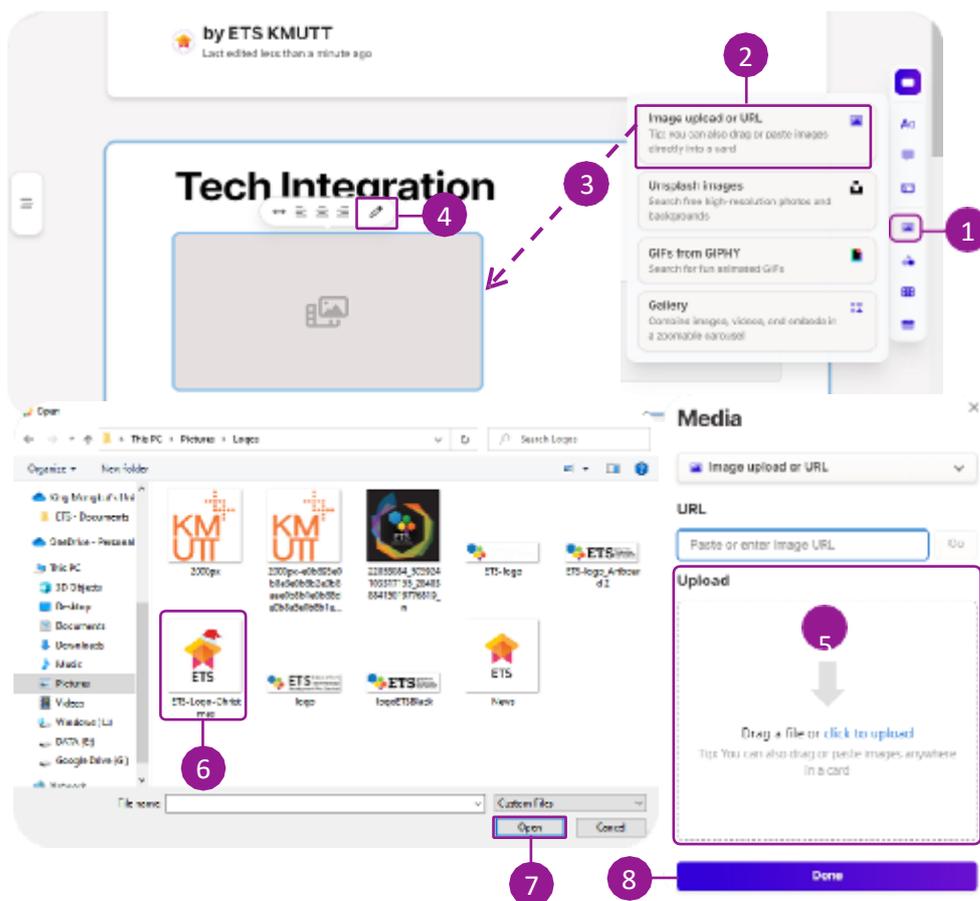
การเพิ่มรูปภาพจากลิงก์ URL

1. คลิกปุ่ม “Image”
2. คลิกที่ “Image upload or URL”
3. ลากและวาง Image ลงในการ์ด หรือวางลงบนพื้นที่ว่าง เพื่อสร้างการ์ดใหม่พร้อมรูปภาพ
4. คลิกไอคอน “ ” จะปรากฏแถบ Media ที่ด้านข้าง
5. วางลิงก์ของรูปภาพลงในช่องว่างและคลิกปุ่ม “Go” ระบบจะทำการอัปโหลดรูปภาพ
6. คลิกปุ่ม “Done” เป็นอันเสร็จสิ้น



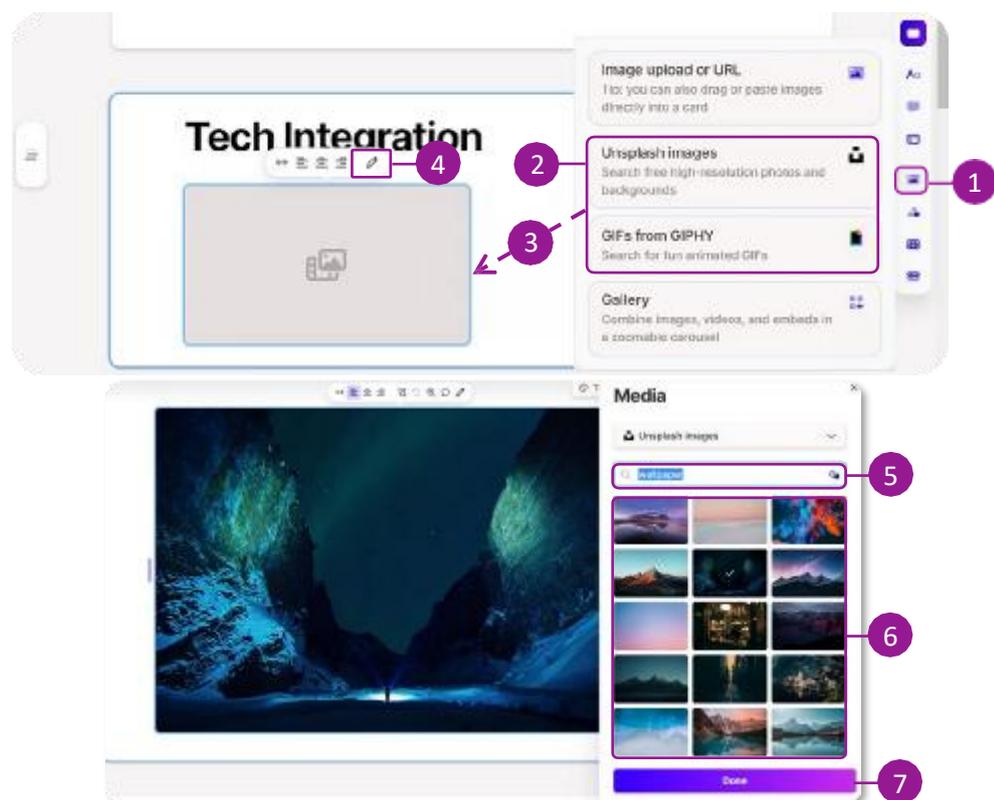
การเพิ่มรูปภาพจากเครื่องคอมพิวเตอร์

1. คลิกปุ่ม “Image”
2. คลิกที่ “Image upload or URL”
3. ลากและวางรูปภาพลงในการ์ด หรือวางลงบนพื้นที่ว่างเพื่อสร้างการ์ดใหม่พร้อมรูปภาพ
4. คลิกไอคอน “ ” จะปรากฏแถบ Media ที่ด้านข้าง
5. ลากและวางรูปภาพในช่อง “Upload” หรือคลิกที่ “click to upload”
6. เลือกไฟล์รูปภาพที่ต้องการจากเครื่องคอมพิวเตอร์
7. คลิกปุ่ม “Open” จากนั้นระบบจะทำการอัปโหลดรูปภาพ
8. คลิกปุ่ม “Done” เป็นอันเสร็จสิ้น



การเพิ่มรูปภาพ หรือ GIF จากระบบ

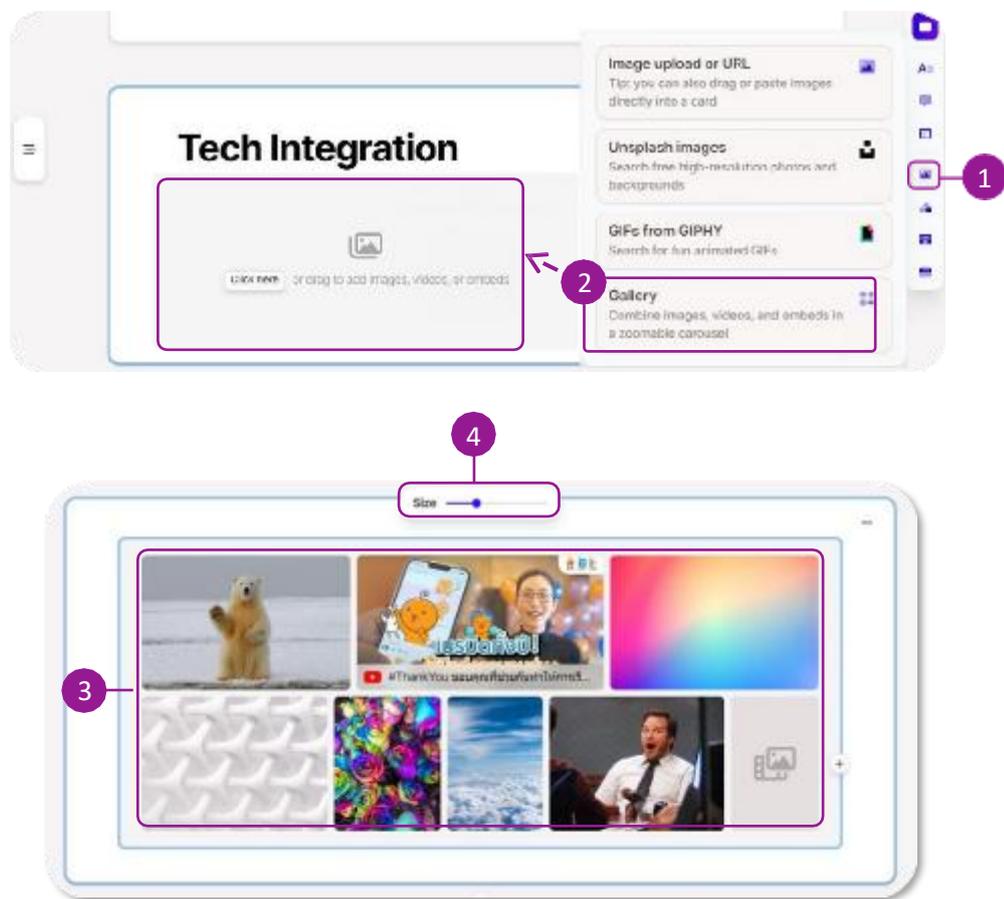
1. คลิกปุ่ม “Image”
2. คลิกเลือกรูปแบบการเพิ่มรูปภาพที่ต้องการ ซึ่งมี 2 รูปแบบ คือ
Unsplash images: รูปภาพหรือรูปภาพพื้นหลังจาก
Gamma App GIFs from GIPHY: รูปภาพเคลื่อนไหวเป็น GIF จาก GIPHY
3. ลากและวางรูปภาพลงในการ์ด หรือวางลงบนพื้นที่ว่าง เพื่อสร้างการ์ดใหม่พร้อมภาพ
4. คลิกไอคอน “✎” จะปรากฏแถบ Media ที่ด้านข้าง
5. ใส่คำหรือ Keyword ที่ต้องการลงในช่องค้นหา และกด “Enter” บนคีย์บอร์ด
6. หรือคลิกไอคอน “🔍” เพื่อซูม Keyword
7. คลิกเลือกรูปภาพเพื่อซูม Keyword
8. คลิกปุ่ม “Done” เป็นอันเสร็จสิ้น



การเพิ่ม Gallery

Gallery คือ พื้นที่รวม Content ประเภทต่างๆ ทั้งรูปภาพ, วิดีโอ และ Embed

1. คลิกปุ่ม “Image”
2. คลิกเลือก “Gallery” แล้วลากมาวางลงในการ์ด หรือบนพื้นที่ว่างเพื่อสร้างการ์ดใหม่พร้อม Gallery
3. ลากและวาง Content ต่างๆ ลงใน Gallery ระบบจะปรับขนาดให้อัตโนมัติ
4. คลิกและลากไอคอน “” เพื่อปรับขนาดของพื้นที่ Gallery



TIPS: กดปุ่ม “Backspace” บนคีย์บอร์ด หากต้องการลบคอลัมน์หรือ Content ในคอลัมน์

การปรับแต่งรูปภาพ (image)

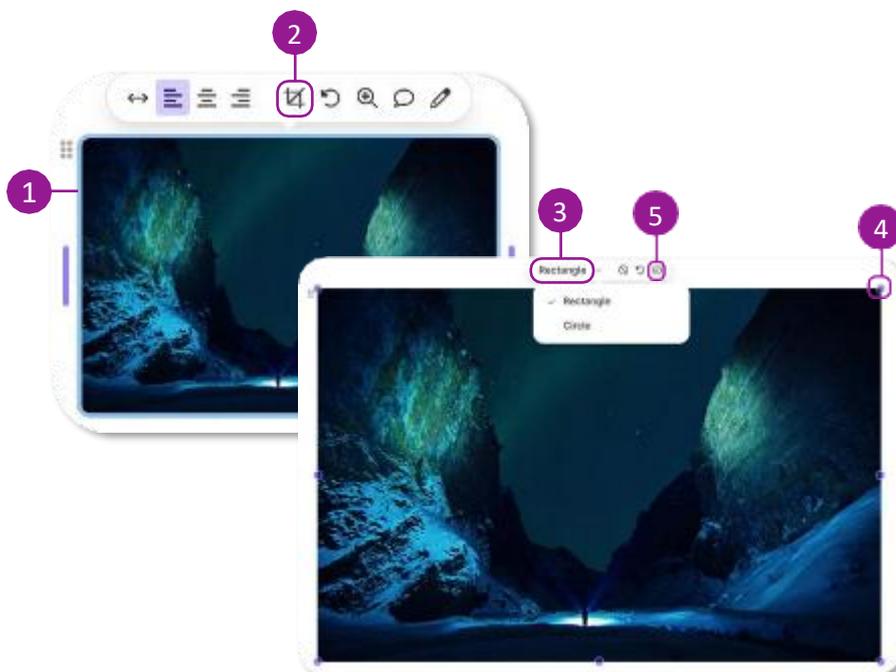
1. คลิกที่รูปภาพที่ต้องการปรับแต่ง
2. จะปรากฏแถบเครื่องมือขึ้นมา ซึ่งประกอบด้วย

-  การปรับขนาดของรูปภาพให้เต็มการ์ด
-  การจัดวางตำแหน่งของรูปภาพ
-  การครอบตัดรูปภาพเฉพาะส่วนที่ต้องการ
-  การรีเซ็ตรูปภาพเป็นค่าเริ่มต้น
-  การย่อ-ขยายรูปภาพ
-  การแสดงความคิดเห็น (Comment)
-  การแก้ไขเปลี่ยนรูปภาพ



การครอบตัดรูปภาพ

1. คลิกที่รูปภาพที่ต้องการปรับแต่ง
2. คลิกปุ่ม “Crop”
3. คลิกเลือกประเภทการครอบตัด
Rectangle: การครอบตัดเป็นรูปสี่เหลี่ยม
Circle: การครอบตัดเป็นรูปวงกลม
4. คลิกและลากไอคอน “●” ที่มุมของภาพเพื่อปรับขนาดการครอบตัด
5. คลิกปุ่ม “save crop” เพื่อยืนยันการครอบตัด

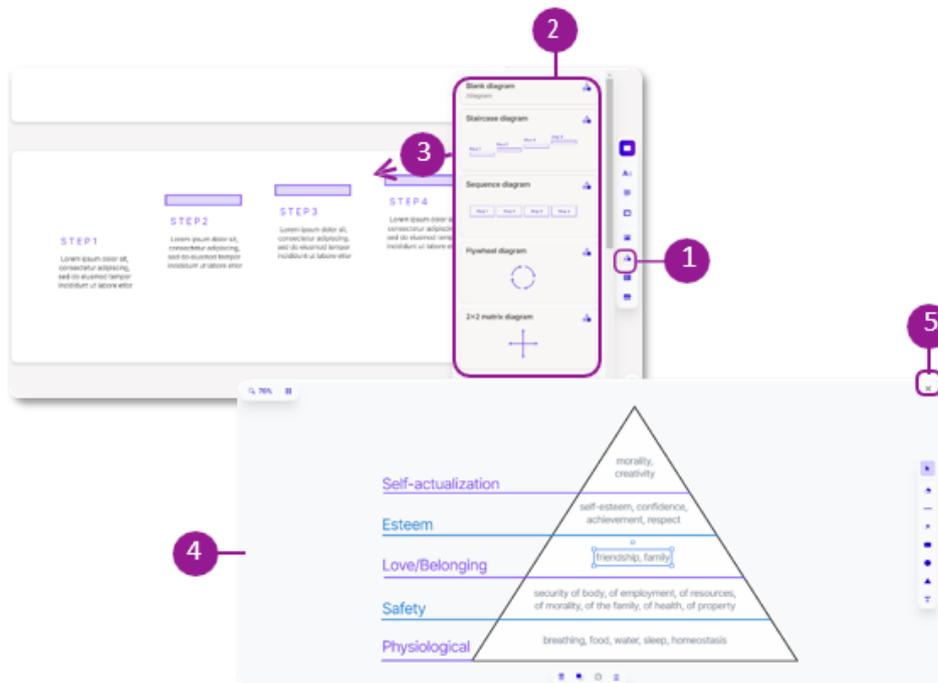


TIPS: คลิกปุ่ม “cancel crop” (🚫) เพื่อยกเลิกการครอบปัจจุบัน หรือ คลิกปุ่ม “reset crop” (↺) เพื่อคืนค่าภาพเริ่มต้นก่อนการครอบตัดรูปภาพ

การเพิ่มแผนภาพ (Diagram)

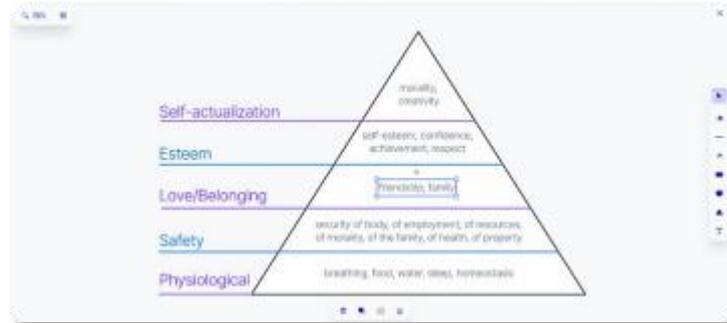
1. คลิกปุ่ม “Diagram”
2. คลิกเลือกประเภท “Diagram” ที่ต้องการ
3. Blank diagram: พื้นที่เปล่าสำหรับสร้างแผนภาพ
Staircase diagram: แผนภาพแบบขั้นบันได
Sequence diagram: แผนภาพแบบลำดับขั้น
Flywheel diagram: แผนภาพแบบวงล้อ
2x2 matrix diagram: แผนภาพแบบเมทริกซ์ขนาด 2x2
Venn diagram: แผนภาพเวนน
4. Timeline diagram: แผนภาพแบบไทม์ไลน์
5. Pyramid diagram: แผนภาพแบบพีระมิด
6. Three callouts diagram: แผนภาพแบบ Three callouts
7. ลากและวาง Diagram ลงในการ์ด หรือวางลงบนพื้นที่ว่างเพื่อสร้างการ์ดใหม่พร้อมแผนภาพ
8. ระบบจะแสดงหน้าการปรับแต่งแผนภาพ

คลิกไอคอน “✕” เพื่อยืนยันการปรับแต่งแผนภาพ



การปรับแต่งแผนภาพ (Diagram)

1. ดับเบิลคลิกที่แผนภาพที่ต้องการปรับแต่ง



2. ระบบจะปรากฏแถบการปรับแต่งแผนภาพขึ้นมาให้เลือกใช้งาน 2 แถบ ดังนี้

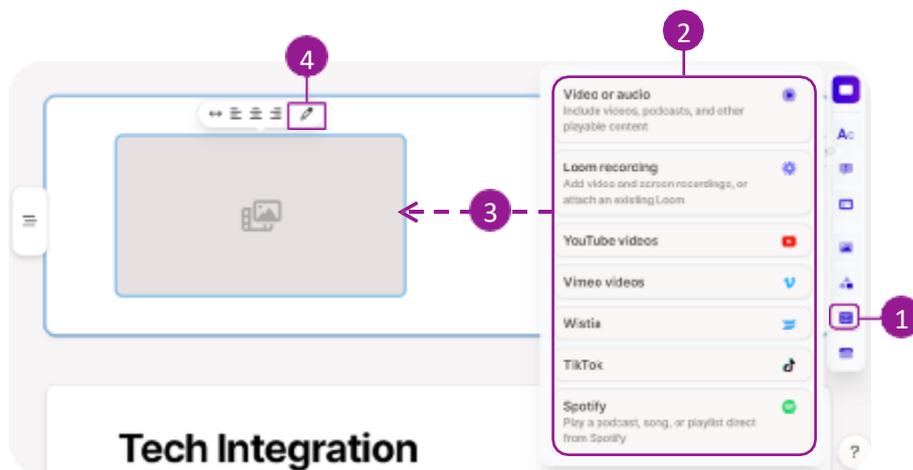


3. เมื่อคลิกเลือก Object จะปรากฏแถบเครื่องมือขึ้นมามีดังนี้

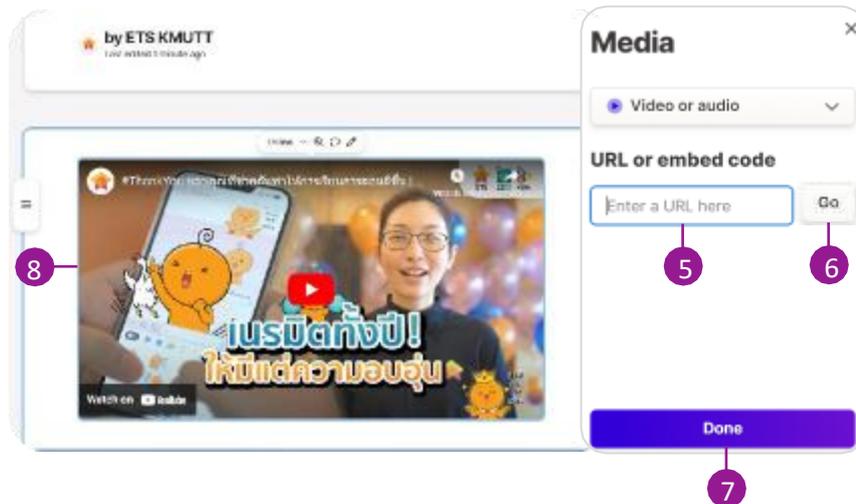


การเพิ่มวิดีโอ (Video)

1. คลิกปุ่ม “Video”
2. คลิกเลือกประเภทของวิดีโอ ซึ่งมี 7 ประเภท ดังนี้
Embed video or audio: การเพิ่มลิงก์หรือ Embed ของวิดีโอหรือเสียง
Loom recording: การบันทึกวิดีโอจาก Loom
YouTube videos: การเพิ่มลิงก์หรือ Embed code ของวิดีโอจาก
YouTube Vimeo videos: การเพิ่มลิงก์หรือ Embed code ของวิดีโอจาก
Vimeo Wistia: การเพิ่มลิงก์หรือ Embed code ของวิดีโอจาก Wistia
TikTok: การเพิ่มลิงก์หรือ Embed code ของวิดีโอจาก TikTok
Spotify: การเพิ่มลิงก์หรือ Embed code ของเสียงจาก Spotify
3. ลากและวางวิดีโอลงในการ์ด หรือวางลงบนพื้นที่ว่าง เพื่อสร้างการ์ดใหม่พร้อมวิดีโอ
4. คลิกไอคอน “✎” จะปรากฏแถบ Media ที่ด้านข้าง



5. วางลิงก์ URL หรือ Embed ของวิดีโอลงในช่อง “URL Or embed code”
6. คลิกปุ่ม “GO” ระบบจะทำการอัปโหลดวิดีโอ
7. คลิกปุ่ม “Done” เป็นอันเสร็จสิ้น



วิดีโอจะแสดงผลที่หน้า Deck

การเพิ่ม Content จาก Embed Code

1. คลิกปุ่ม “Embed”
2. คลิกเลือกประเภทของ Content

Webpage or app: การเพิ่มลิงก์หรือ Embed Code จาก Website หรือ Application

Google Drive: การเพิ่มลิงก์ของ GG Sheet, GG Doc หรือ Google Slide

PDF Upload: การเพิ่มลิงก์หรืออัปโหลดไฟล์ PDF PPTX หรือ DOCX

Figma: การเพิ่มลิงก์หรือ Embed Code จาก Figma

Tweet: การเพิ่มลิงก์หรือ Embed Code จาก Twitter

Miro Board: การเพิ่มลิงก์หรือ Embed Code ของบอร์ดจาก Miro

Airtable: การเพิ่มลิงก์หรือ Embed Code จาก Airtable

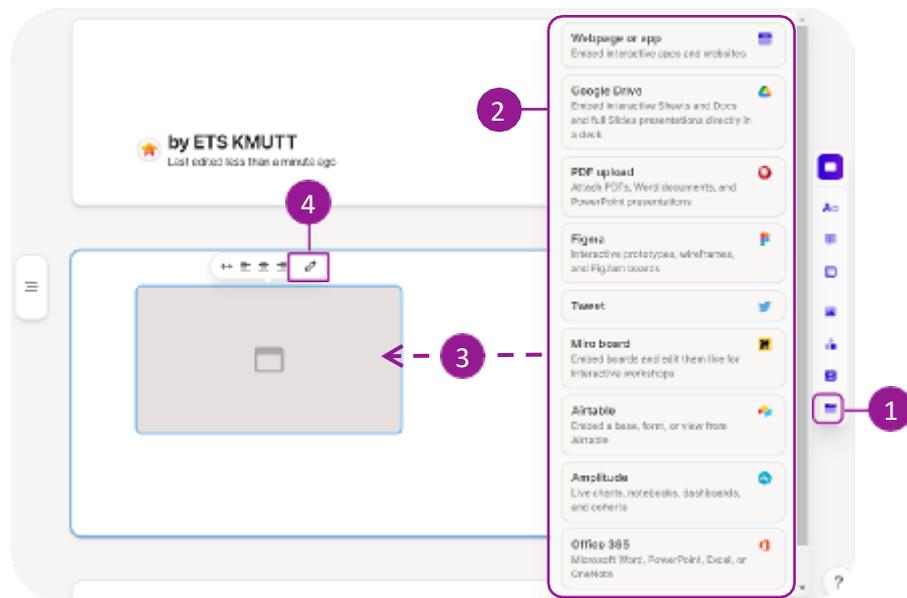
Amplitude: การเพิ่มลิงก์หรือ Embed Code จาก Amplitude

Office 365: การเพิ่มลิงก์หรือ Embed Code จาก Words, Excel, PPT และ

Onenote PowerBI: การเพิ่มลิงก์หรือ Embed Code จาก PowerBI

3. ลากและวาง Content ลงในการ์ด หรือวางลงบนพื้นที่ว่างเพื่อสร้างการ์ดใหม่พร้อม Content

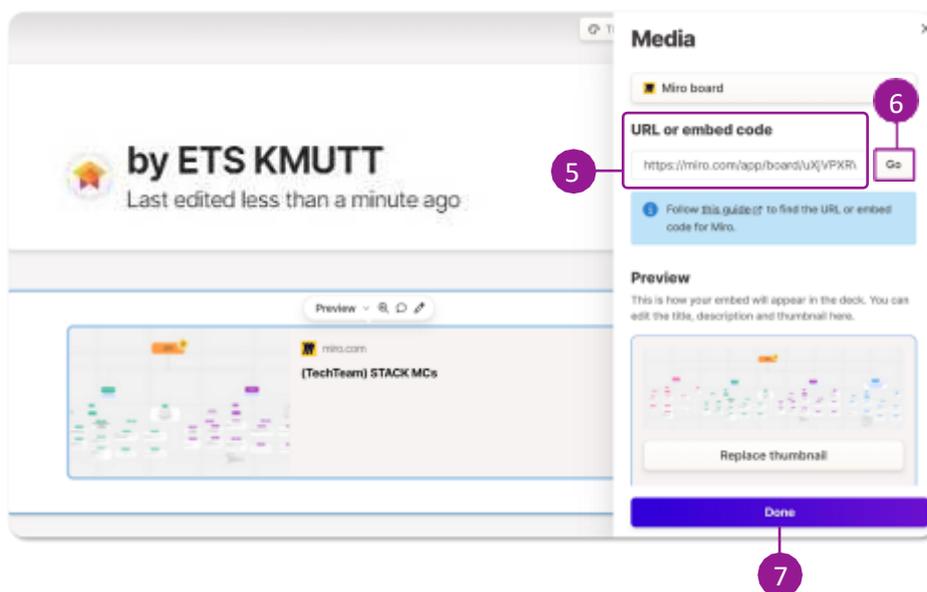
4. คลิกไอคอน “  ” จะปรากฏแถบ Media ที่ด้านข้าง



5. วาง Embed ลงในช่อง “URL Or embed code”

6. คลิกปุ่ม “GO” ระบบจะทำการอัปโหลด Content

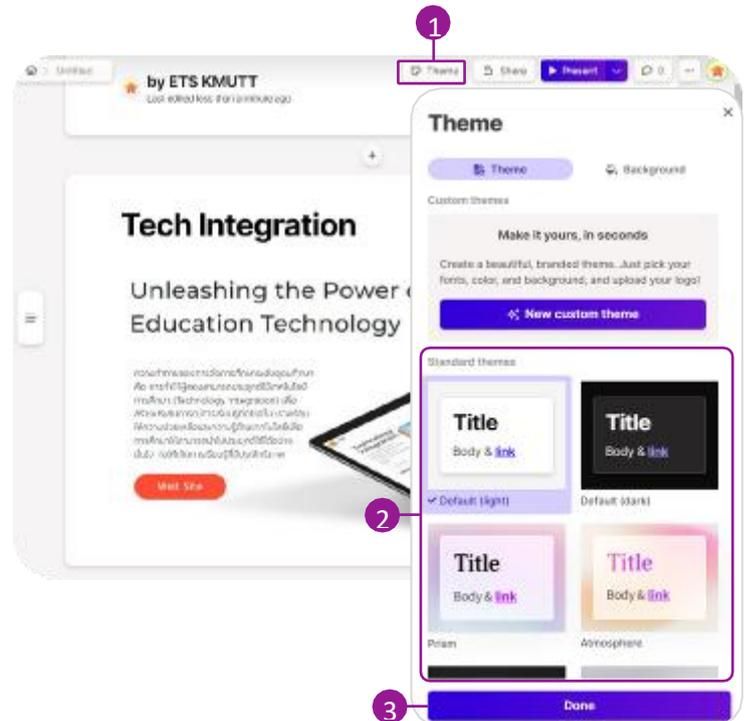
7. คลิกปุ่ม “Done” เป็นอันเสร็จสิ้น



07 Theme และ Background

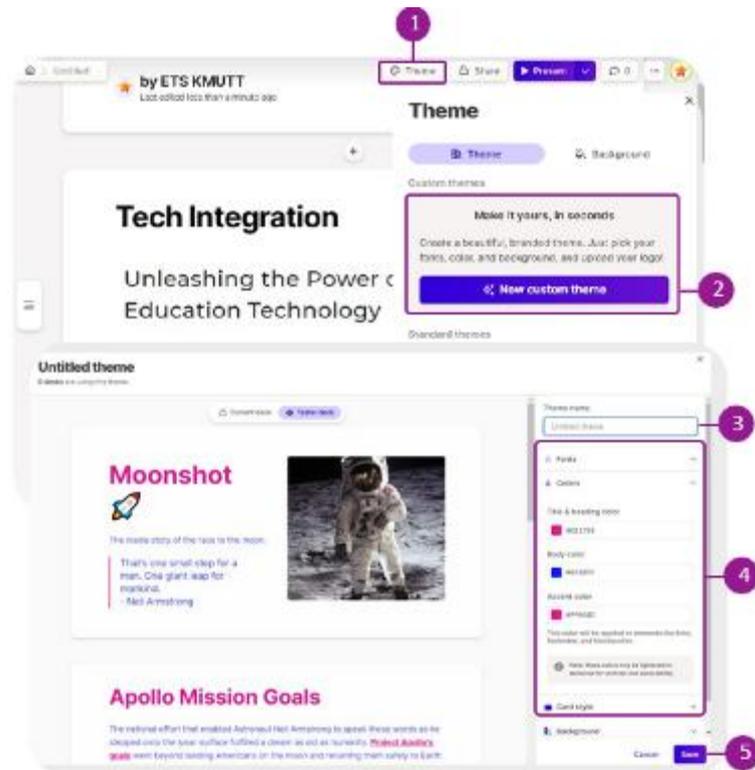
การเปลี่ยน Theme

1. คลิกปุ่ม “Theme”
2. คลิกเลือก Theme ที่ต้องการ
3. คลิกปุ่ม “Done”
เป็นอันเสร็จสิ้น



การสร้าง Theme ด้วยตนเอง

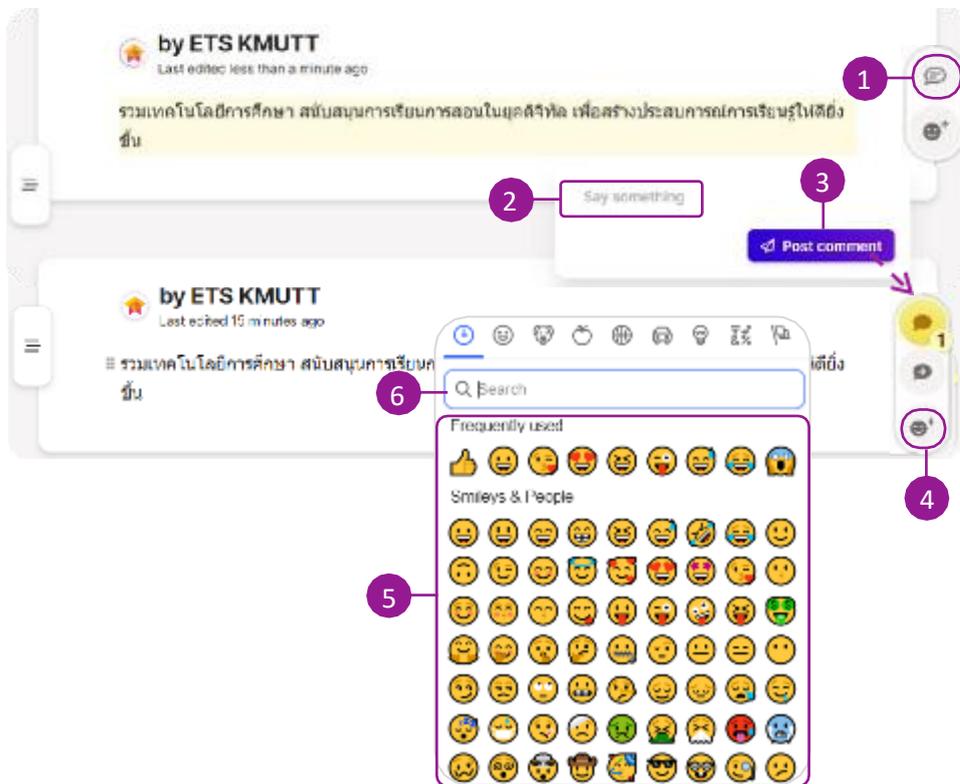
1. คลิกปุ่ม “Theme”
2. คลิกปุ่ม “New custom theme” จากนั้นระบบจะแสดงหน้าการสร้าง Theme
3. ใส่ชื่อของ Theme ลงในช่อง “Untitled theme ”
4. คลิกเลือกกำหนดการตั้งค่าตามหัวข้อต่างๆ เช่น Fonts, Colors, Card style และ Background
5. คลิกเลือกมุมมองการแสดงผลตัวอย่าง Theme ซึ่งมี 2 มุมมอง ดังนี้
Current deck: การแสดงผล Theme ตามหน้า Deck ปัจจุบัน
Tester deck: การแสดงผล Theme ที่กำหนดตั้งค่าเอง
6. คลิกปุ่ม “Save” เพื่อบันทึกข้อมูล



08 Comment และ Emoji

การเพิ่ม Comment และ Emoji

1. เลือกการ์ดที่ต้องการเพิ่ม Comment และคลิกไอคอน “ 🗨 ”
2. ใส่ Comment ลงในช่อง “Say something” ซึ่งระบบจะแสดงแถบสีเหลืองตรงส่วนที่มี Comment
3. คลิกปุ่ม “Post Comment” หลังจากนั้นปุ่ม Comment จะเป็นสีเหลืองพร้อมทั้งแสดงจำนวน Comment
4. คลิกไอคอน “ 🧑 ” เพื่อเพิ่ม Emoji
5. คลิกเลือก Emoji ที่ต้องการ
6. หรือใส่ Keyword Emoji ที่ต้องการลงในช่อง Search

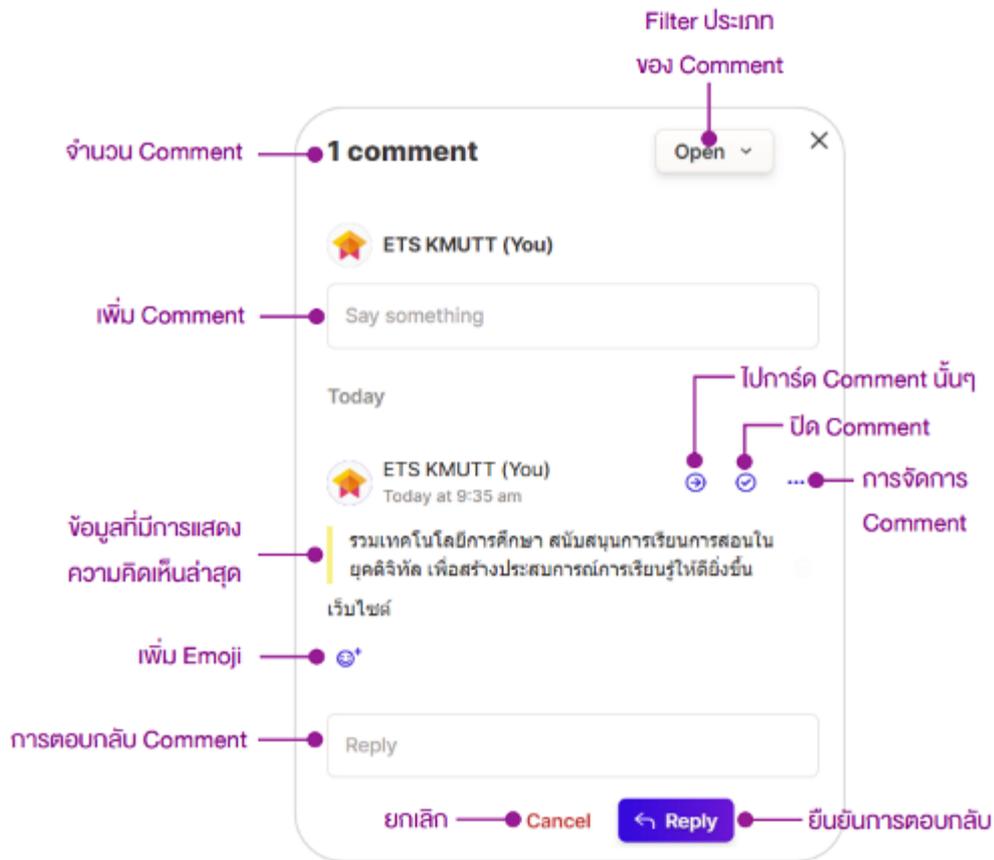


การจัดการ Comment และ Emoji

1. คลิกไอคอน “ 🗨 ”



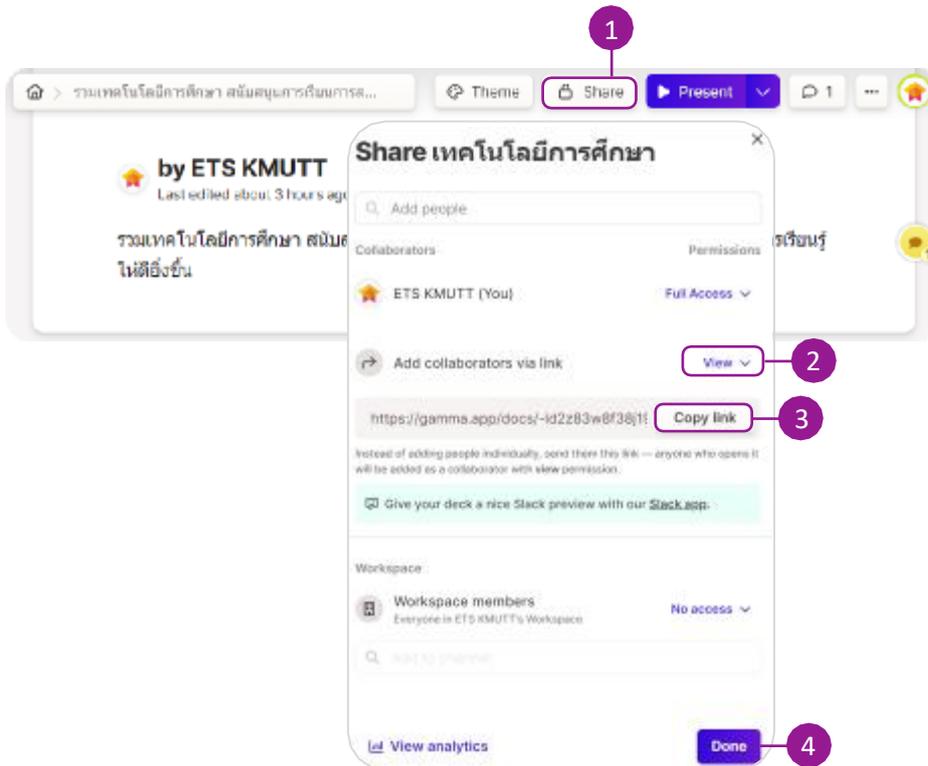
2. จะปรากฏหน้าต่าง Comment ขึ้นมาซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้



09 การ Share ผลงาน

การ Share ผลงาน

1. คลิกปุ่ม “Share”
2. คลิกตัวเลือกในหัวข้อ “Add collaborators via link” เพื่อกำหนดสิทธิ์ในการเข้าถึง
ซึ่งมีดังนี้
 - Edit: การแก้ไข, แสดงความคิดเห็น และเข้าดู
 - Comment: การแสดงความคิดเห็น และเข้าดู
 - View: การเข้าดูได้อย่างเดียว
 - No Access: ไม่มีสิทธิ์เข้าถึงผลงาน
3. คลิกปุ่ม “Copy link” เพื่อคัดลอกลิงก์ส่งให้ผู้อื่น
4. คลิกปุ่ม “Done”



10 การนำเสนอ Gamma App

การนำเสนอ Gamma App

1. คลิกไอคอน “☑” ที่ปุ่ม “Present”
2. คลิกเลือกโหมดการนำเสนอ
3. In this tab: นำเสนอในแท็บนี้
4. Full screen: นำเสนอแบบเต็มหน้าจอ
5. คลิกปุ่ม “Spotlight” เพื่อเปิดการนำเสนอที่ละ Objects
6. โดยควบคุมการนำเสนอได้ ดังนี้

ลูกศร ◀️ บนคีย์บอร์ด: เพื่อไปยังการ์ดก่อนหน้า

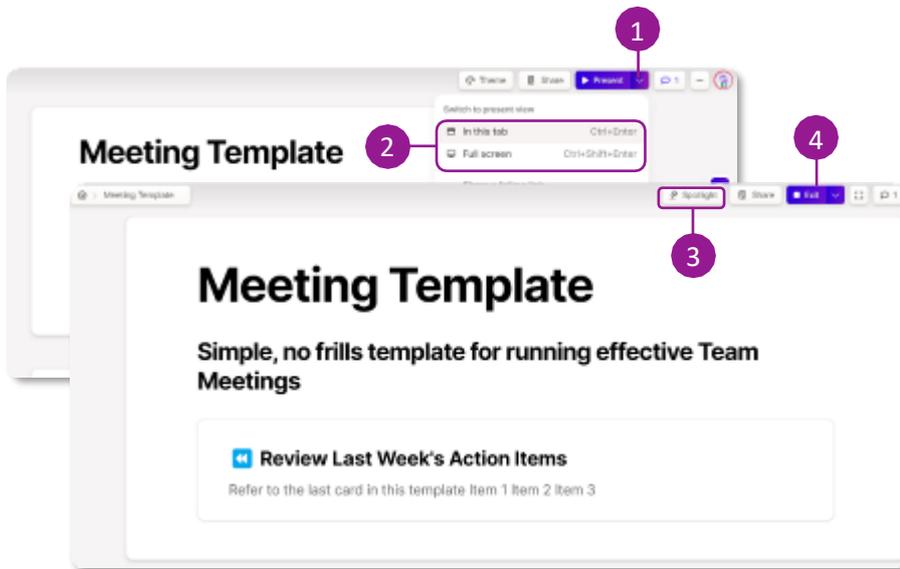
ลูกศร ▶️ บนคีย์บอร์ด: เพื่อไปยังการ์ดถัดไป

ลูกศร ⬆️ บนคีย์บอร์ด: เพื่อไปยัง Object ก่อนหน้า

ลูกศร  บนคีย์บอร์ด: เพื่อไปยัง Object ถัดไป

ปุ่ม Enter บนคีย์บอร์ด: เพื่อขยายการ์ด

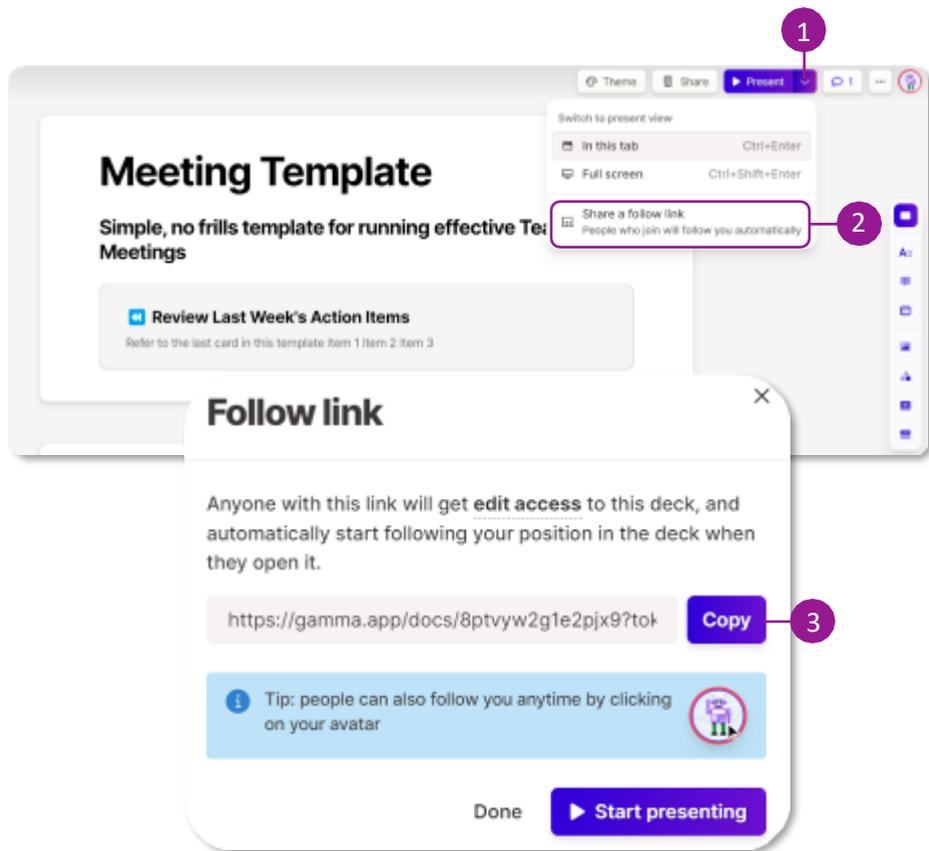
7. คลิกปุ่ม “Exit” เพื่อออกจากการนำเสนอ



TIPS: ผู้นำเสนอสามารถใช้เมาส์คลิกขยายและ Collapse Card () ระหว่างการนำเสนอได้

การแชร์งานนำเสนอผ่านลิงก์

1. คลิกไอคอน “  ” ที่ปุ่ม “Present” เพื่อเปิดโหมดการนำเสนอ
2. คลิกที่ “Share a follow link”
3. คลิกปุ่ม “Copy” เพื่อคัดลอกลิงก์

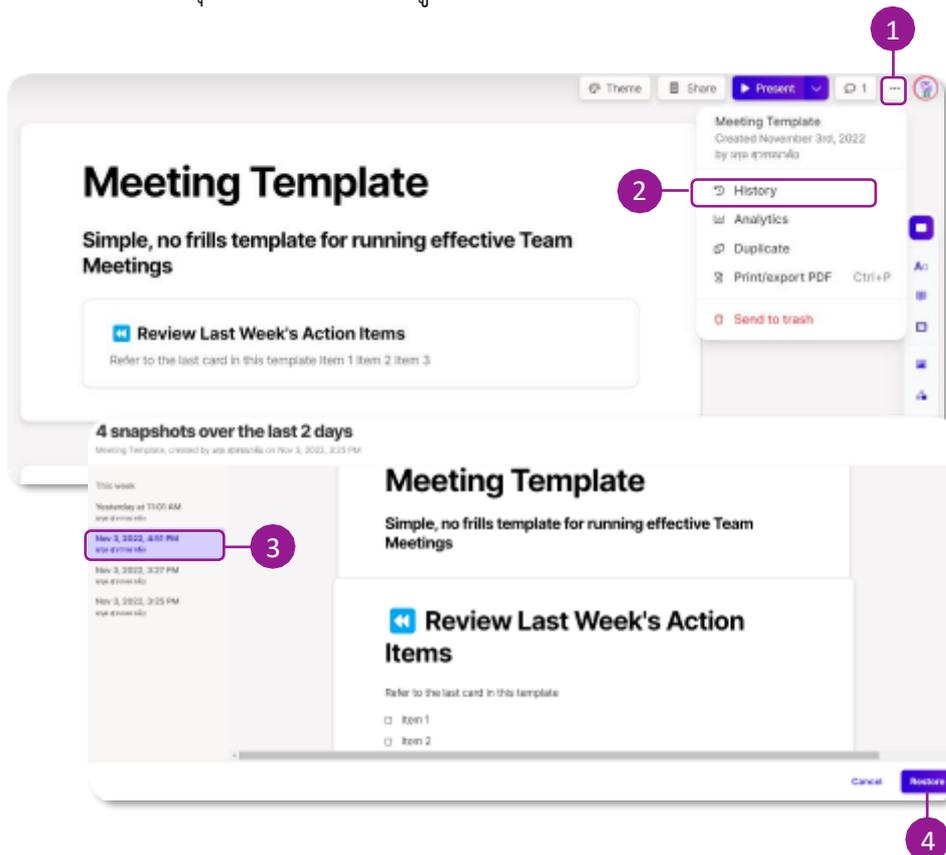


TIPS: ผู้เข้าชมสามารถชมการนำเสนอได้แบบ Real-time โดยการคลิกรูปโปรไฟล์ของผู้นำเสนอ

11 ฟังก์ชัน History

การกู้คืน Deck เวอร์ชันก่อนหน้า

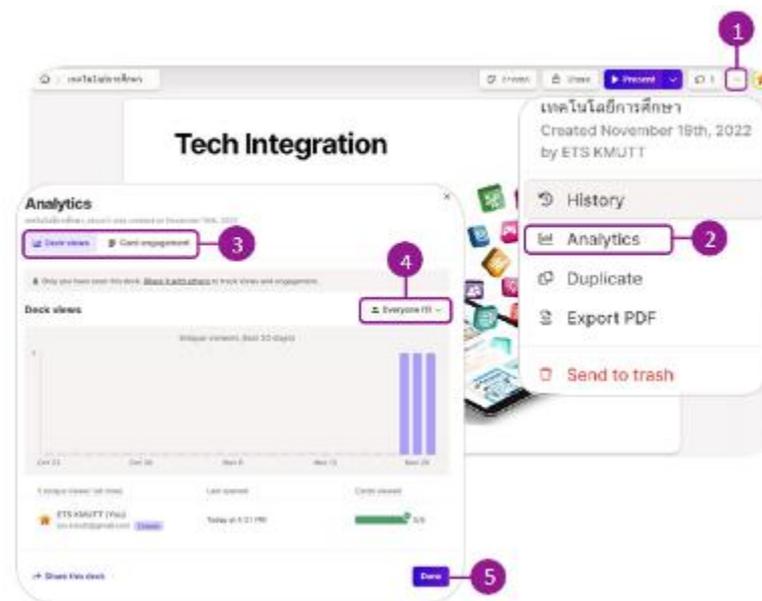
1. คลิกไอคอน “...” เพื่อเปิดตัวเลือก
2. คลิกที่ “History”
3. คลิกเลือก “Deck” เวอร์ชันที่ต้องการ
4. คลิกปุ่ม “Restore” เพื่อกู้คืน Deck



12 การสรุปผล Gamma App

การดูผล Analytics

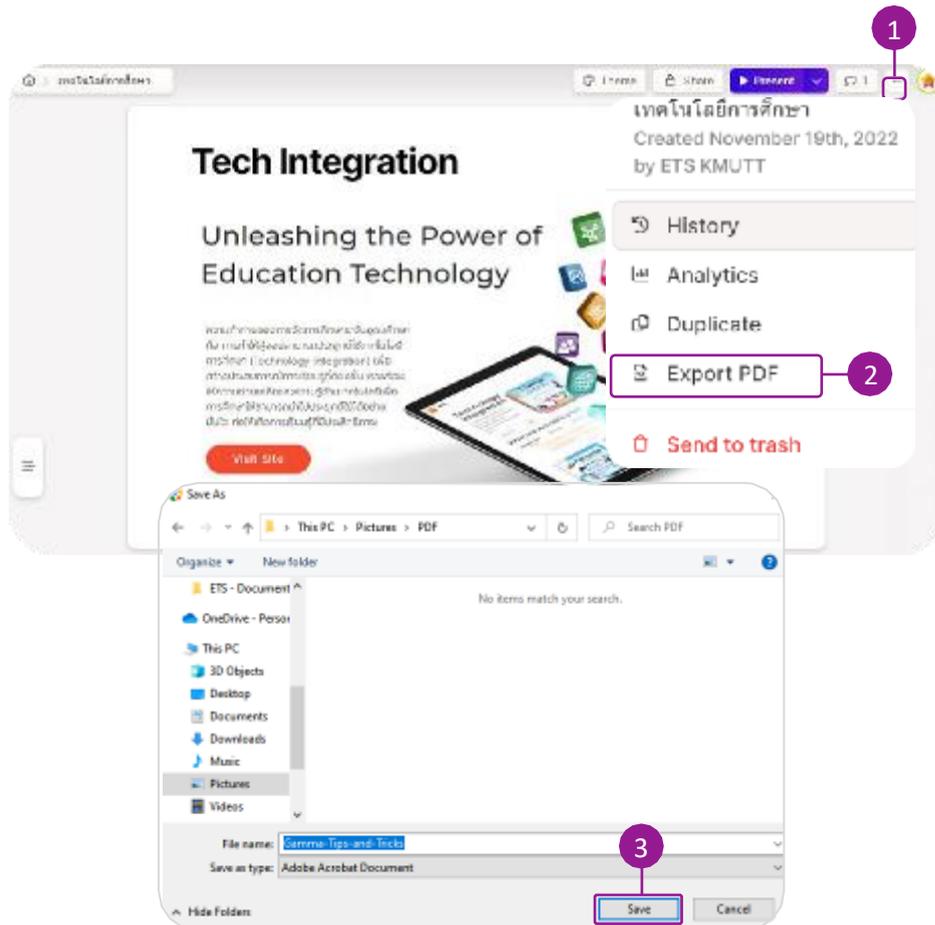
1. คลิกไอคอน “ *** ” เพื่อเปิดตัวเลือก
2. คลิกที่ “Analytics”
3. คลิกเลือกประเภทผลการวิเคราะห์ ซึ่งมี 2 ประเภท ดังนี้
Deck views: รายงานผลผู้เข้าชม Deck Card
engagement: รายงานผลผู้เข้าชมแต่ละการ์ด
4. คลิกเลือกประเภทข้อมูลผู้เข้าชม ซึ่งมี 2 ประเภท ดังนี้
Everyone: รายงานผลข้อมูลของผู้เข้าชม, ผู้แก้ไขและผู้สร้าง
Viewer only: รายงานเฉพาะผู้ที่เข้าชมได้อย่างเดียว
5. คลิกปุ่ม “Done”



13 การ Export

การ Export ข้อมูลเป็นไฟล์ PDF

1. คลิกไอคอน “...” เพื่อเปิดตัวเลือก
2. คลิกที่ “Export PDF”
3. เลือกที่จัดเก็บไฟล์และคลิกปุ่ม “Save”



กิจกรรมการเรียนรู้ ทักษะการใช้ Gamma App

กิจกรรม	รายละเอียดกิจกรรม	หน้าที่ของครู	หน้าที่ของนักเรียน
1. ทำความรู้จัก Gamma App	แนะนำ Gamma ในฐานะเครื่องมือสร้างงานนำเสนอแบบ Deck ที่ใช้ AI ช่วยจัดเนื้อหาและออกแบบ	<ul style="list-style-type: none"> - อธิบายว่า Gamma เป็นแพลตฟอร์มสร้าง “Deck” (ชุดสไลด์/การ์ด) ที่ใช้ AI ช่วยร่างโครงและจัดเลย์เอาต์จากข้อความหรือเอกสาร - ยกตัวอย่างการใช้ในห้องเรียน เช่น นำเสนอหน่วยการเรียนรู้ หรือให้เด็กทำสรุปบทเรียนเป็น Deck 	<ul style="list-style-type: none"> - แลกเปลี่ยนว่าปัจจุบันใช้ PowerPoint/Canva/เครื่องมืออะไรทำสไลด์ และมีปัญหาอะไรบ้าง (เช่น ใช้เวลานาน จัดหน้าไม่สวย ฯลฯ) - เขียนสั้น ๆ ว่าคาดหวังให้ Gamma ช่วยอะไรด้านการนำเสนอ
2. สมัครและสำรวจหน้าหลัก Gamma	เข้าเว็บและรู้จักเมนู Deck เบื้องต้น	<ul style="list-style-type: none"> - สาธิตการเข้า https://gamma.app → Try for free → Sign up with Google และอธิบายหน้าหลัก: New Deck, New from template, Import, Recently viewed, Created by you, Deck Templates, Deck Inspiration, Deck Trash - ชี้ให้เห็นคำว่า Workspace และบทบาทของการทำงานร่วมกัน 	<ul style="list-style-type: none"> - สมัครใช้งานตามคำแนะนำ และเข้าสู่หน้าหลัก Gamma - ระบุว่าพบเมนู New Deck, New from template, Import อยู่ตรงไหน และคิดว่าแต่ละเมนูใช้ทำอะไร
3. สร้าง Deck แรกจาก Template	ใช้เทมเพลตช่วยโครงสร้างงานนำเสนอ	<ul style="list-style-type: none"> - สาธิตการเลือก New from template และเลือก Template ประเภทการเรียนรู้/ประชุม/โครงการที่เหมาะสมกับชั้นงานของนักเรียน เช่น “Education / Project” - ชี้แนะการเปลี่ยน Title, Subtitle และหัวข้อการ์ดหลัก 	<ul style="list-style-type: none"> - เลือก Template 1 แบบสำหรับหัวข้อที่ครูกำหนด เช่น “สรุปหน่วย AI ในการศึกษา” หรือหัวข้อเนื้อหาในภาคเรียนนี้ - เปลี่ยนชื่อ Deck และแก้ไขหัวข้อการ์ดหลักให้ตรงกับโครงเรื่องที่ต้องการนำเสนอ
4. นำเข้า	ทดลองใช้	<ul style="list-style-type: none"> - สาธิตการสร้าง New Deck (Blank หรือ 	<ul style="list-style-type: none"> - เตรียมสรุปเนื้อหาหน่วยที่เรียน (เขียน

กิจกรรม	รายละเอียดกิจกรรม	หน้าที่ของครู	หน้าที่ของนักเรียน
ข้อความ/ เอกสารให้ AI ช่วยจัดโครง	ความสามารถ AI ของ Gamma สร้างโครง สไลด์	From doc) และนำเข้าเนื้อหา เช่น ข้อความจาก Google Doc / ไฟล์ หรือ วางสรุปบทเรียนให้ระบบช่วยแตกเป็น การ์ด - อธิบายข้อจำกัด: ต้องตรวจสอบความ ถูกต้องและปรับแก้เนื้อหาด้วยตนเอง	เอง/ของกลุ่ม) แล้วใช้ Gamma สร้าง Deck จากข้อความนั้น - ตรวจสอบว่า AI แบ่งหัวข้อถูกต้อง หรือไม่ และจุดสิ่งที่ต้องปรับแก้
5. แก้ไข โครงสร้างและ ข้อความของ การ์ด	ปรับเนื้อหาให้กระชับ เหมาะกับงานนำเสนอ	- สาธิตการแก้ไขการ์ดแต่ละใบ: แก้หัวข้อ, เนื้อหา, ลบ/เพิ่มการ์ด, ย้ายลำดับ เพื่อให้ เล่าเรื่องได้ต่อเนื่อง - แนะนำหลักการเนื้อหาในสไลด์: ข้อความ สั้น เน้นคำสำคัญ ใช้ bullet ชัดเจน	- ปรับ Deck ของตนโดย: รวม/แยก การ์ดที่เหมาะสม จัดลำดับใหม่ให้เป็น “นำเข้า-เนื้อหา-สรุป” - ลดข้อความยาวให้เหลือประเด็นย่อ ๆ ที่พร้อมสำหรับการพูดอธิบาย
6. ใช้ฟังก์ชัน Media และ Embed	เสริมภาพ วิดีโอ และ ลิงก์ให้สื่อความหมาย	- สาธิตการเพิ่ม Media ผ่านเมนู Media / Embed URL or embed code เช่น รูปภาพ แผนภาพ วิดีโอ YouTube, Google Drive, PDF - ย้ำเรื่องการเลือกสื่อที่สอดคล้อง และ ความเหมาะสมด้านลิขสิทธิ์/เนื้อหา	- แทรกรูปภาพหรือสื่ออย่างน้อย 2-3 ชิ้นใน Deck (เช่น อินโฟกราฟิกจาก Canva, วิดีโอสั้น, หรือแผนภาพ) - อธิบายเป็นข้อความสั้น ๆ ในการ์ดว่า ภาพ/สื่อสั้นๆ ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้
7. ปรับ Theme และ รูปแบบการ์ด	ออกแบบให้เหมาะกับ ผู้ชมและเนื้อหา	- แนะนำเมนู Theme → เลือก Theme / New custom theme และ องค์ประกอบที่ปรับได้ เช่น Fonts, Colors, Card style, Background - แนะนำให้เลือกธีมที่อ่านง่าย สีไม่ฉูดฉาด จนรบกวนสายตา	- เลือก Theme ที่เหมาะกับเนื้อหาของ ตน หรือสร้าง Custom theme ง่าย ๆ (เปลี่ยนฟอนต์/สีหลัก) - ตรวจสอบว่า Deck ดูสม่เสมอทุกการ์ด ทั้งฟอนต์และโทนสี
8. ทดลอง Present และ ใช้โหมด	ฝึกนำเสนอด้วย Deck และใช้ลูกเล่นการเน้น จุดสำคัญ	- สาธิตปุ่ม Present → In this tab / Full screen และฟังก์ชัน Spotlight objects เพื่อเน้นวัตถุระหว่างบรรยาย	- ทดลองนำเสนอ Deck ของกลุ่มสั้น ๆ (3-5 นาที) โดยใช้โหมด Present และ เลือกเน้นการ์ด/วัตถุสำคัญ

กิจกรรม	รายละเอียดกิจกรรม	หน้าที่ของครู	หน้าที่ของนักเรียน
Spotlight		- แนะนำมารยาทการนำเสนอ: มองผู้ฟัง ใช้สไลด์เป็นตัวช่วย ไม่อ่านตัวหนังสือทั้งหมด	- เพื่อนในห้องให้ข้อเสนอแนะเรื่องความชัดเจนและการใช้สไลด์ประกอบคำพูด
9. แชร์ Deck ให้ครูและเพื่อน	ใช้ลิงก์/โหมด Follow เพื่อให้ผู้อื่นรับชม	- แสดงเมนู Share → Share a follow link / Copy link และระดับการเข้าถึง เช่น ให้อย่างเดียว/อนุญาตให้คอมเมนต์ (ตามนโยบายที่ครูกำหนด) - กำหนดวิธีส่งงาน เช่น ส่งลิงก์ใน LMS/กลุ่มห้องเรียน	- ตั้งค่าการแชร์ Deck ของตนตามที่ครูกำหนด และส่งลิงก์ให้ครูตรวจ - เปิด Deck เพื่อน 1-2 กลุ่ม และบันทึกข้อดี/ข้อเสนอแนะสั้น ๆ สำหรับแต่ละกลุ่ม
10. ประเมินทักษะการใช้เครื่องมือและการคิดเชิงโครงสร้าง และการสรุปเนื้อหา	ทบทวนทักษะการใช้เครื่องมือและการคิดเชิงโครงสร้าง	- สร้างแบบประเมินตนเองที่เชื่อมกับทักษะ AI ตามคู่มือ เช่น การใช้ AI ช่วยร่าง การตรวจแก้เนื้อหา การออกแบบสไลด์อย่างมีวิจารณญาณ - ย้ำหลัก “AI ช่วยคิดโครง-ออกแบบ แต่เนื้อหาต้องผ่านการกลั่นกรองโดยผู้เรียน”	- ประเมินว่าตนทำได้ดีแค่ไหนในด้าน: ร่างโครงสร้าง, ปรับเนื้อหา, ใช้สื่อเสริม, นำเสนอด้วยความมั่นใจ - เขียนแผน 3-5 ข้อว่าจะใช้ Gamma (หรือแนวคิดการสรุปเป็น Deck) เพื่อสรุปบทเรียน/นำเสนอผลงานในวิชาอื่น ๆ อย่างไร

NEXT >>



เอกสารอ้างอิง REFERENCES



หน่วยพัฒนาและบูรณาการเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา KMUTT: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
ธนบุรี (มจร.). (12 มีนาคม 2018), *Gamma App สร้าง Presentation สวยๆ ด้วย AI
สไลด์ปังไม่ซ้ำใคร*. สืบค้นเมื่อ 20 ธันวาคม 2568 จาก
<https://techintegration.ets.kmutt.ac.th/content/tech-review/padlet>

Gamma App. (n.d.). *การใช้งาน Gamma App..* สืบค้นเมื่อ 20 ธันวาคม 2568 จาก
<https://gamma.app>

สถาบันทรัพยากรการเรียนรู้และเทคโนโลยีดิจิทัล มหาวิทยาลัยทักษิณ (n.d.). *คู่มือการใช้
GAMMA.APP*. สืบค้นเมื่อ 20 ธันวาคม 2568 จาก
<https://ebook.tsu.ac.th/store/book/lert/คู่มือGAMMA.APP>





MODULE 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8

การประเมินทักษะในการใช้ **CHATGPT, CANVA, CLICKUP, PADLET** และ **GAMMA APP** ของครูและนักเรียน



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) จะลดโอกาสในการเกิดพฤติกรรมนั้นๆ จากรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ดังกล่าว กิจกรรมเสริมแรงในหน่วยการเรียนรู้ประกอบด้วย

- 1) ศึกษาการประเมินทักษะในการใช้ ChatGPT, Canva, ClickUp, Padlet และ Gamma App ของครูและนักเรียนที่นำมากล่าวถึงแต่ละทักษะ
- 2) ทบทวนความเข้าใจจากแบบทดสอบของแต่ละเนื้อหา
- 3) ศึกษาต้นฉบับเพิ่มเติมจากเว็บไซต์ หนังสือ ที่อ้างอิงไว้ท้ายหน่วย
- 4) วิจารณ์บทสรุปการประเมินทักษะในการใช้ ChatGPT, Canva, ClickUp, Padlet และ Gamma App ของครูและนักเรียน
- 5) แสดงองค์ประกอบหรือตัวบ่งชี้ที่สำคัญของการประเมินทักษะในการใช้ ChatGPT, Canva, ClickUp, Padlet และ Gamma App ของครูและนักเรียน

1) Chat GPT

Onlineexammaker (2024) ได้สร้างแบบทดสอบ เกี่ยวกับ ChatGPT ในลักษณะที่เป็นประเภทคำถาม (Question Type) ในรูปแบบข้อสอบแบบเลือกตอบ (multiple choice) 4 ตัวเลือก โดยจะให้ผู้สอบเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด มีข้อคำถาม 15 ข้อ ดังนี้

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 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

Suliman (n.d.) ได้สร้างแบบทดสอบ เกี่ยวกับ ChatGPT ในลักษณะที่เป็น ประเภทคำถาม (Question Type) ในรูปแบบข้อสอบแบบเลือกตอบ (multiple choice) 4 ตัวเลือก โดยจะให้ผู้สอบ เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด มีข้อคำถาม 10 ข้อ ดังนี้

1. เทคโนโลยีใดที่ใช้ใน ChatGPT?
 - a) เทคโนโลยีบล็อกเชน
 - b) ความเป็นจริงเสมือน
 - c) ปัญญาประดิษฐ์**
 - d) อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (IoT)
2. ใครคือผู้สร้างหลักของ ChatGPT?
 - a) Google
 - b) OpenAI**
 - c) Microsoft
 - d) IBM
3. วัตถุประสงค์หลักของ ChatGPT คืออะไร?
 - a) สร้างและทำความเข้าใจข้อความในภาษามนุษย์**
 - b) วิเคราะห์ข้อมูลทางการเงิน
 - c) สร้างกราฟิกและวิดีโอ
 - d) ควบคุมระบบความปลอดภัย
4. แบบจำลองที่ใช้โดย ChatGPT คืออะไร?
 - a) GPT-4**
 - b) GPT-2
 - c) GPT-3
 - d) GPT-1
5. คุณจะมั่นใจได้อย่างไรว่าความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยเมื่อใช้ ChatGPT?
 - a) เพิกเฉยต่อเงื่อนไขการใช้งานและนโยบายความเป็นส่วนตัว
 - b) ใช้ ChatGPT สำหรับข้อมูลส่วนตัวทุกประเภท
 - c) หลีกเลี่ยงการแบ่งปันข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลที่อ่อนไหว**
 - d) ใช้ ChatGPT โดยไม่มีข้อจำกัด
6. ChatGPT สามารถใช้ในด้านการศึกษาอย่างไร?
 - a) เพื่อติดตามผู้เรียน
 - b) เพื่อสร้างแบบฝึกหัดและอธิบายแนวคิด**

- c) เพื่อแทนครู
 - d) เพื่อจัดการสอบ
7. คำศัพท์ที่ใช้เรียกคำสั่งที่ให้แก่ ChatGPT คืออะไร?
- a) Query
 - b) Command
 - c) Instruction
 - d) Prompt**
8. ผลกระทบของการใช้ Prompt ที่ยาวเกินไปคืออะไร?
- a) ลดเวลาประมวลผล
 - b) อาจทำให้โมเดลเสียสมาธิจากข้อมูลสำคัญ**
 - c) เพิ่มความสามารถของโมเดลในการเข้าใจบริบท
 - d) สร้างคำตอบที่แม่นยำขึ้นโดยอัตโนมัติ
9. คุณจะทดสอบประสิทธิภาพของ Prompt ที่คุณจัดเตรียมไว้ได้อย่างไร?
- a) โดยפקเฉยต่อผลลัพธ์คำตอบ
 - b) โดยลดข้อมูลใน Prompt
 - c) โดยเปรียบเทียบกับผลลัพธ์จากโมเดลอื่น
 - d) โดยลองใช้ Prompt เดิมหลายครั้งและประเมินความสม่ำเสมอของคำตอบ**
10. วัตถุประสงค์หลักของการใช้ Prompt ใน ChatGPT คืออะไร?
- a) เพื่อควบคุมความเร็วของโมเดล
 - b) เพื่อจัดเตรียมข้อมูลการฝึกอบรม
 - c) เพื่อปรับแต่งโมเดลด้วยข้อมูลใหม่
 - d) เพื่อชี้แนะโมเดลในการสร้างคำตอบที่เกี่ยวข้อง**

ธวัชรัตน์ กระจดีแดง (2024) ได้สร้างแบบทดสอบ เกี่ยวกับ ChatGPT ในลักษณะที่เป็นประเภทคำถาม (Question Type) ในรูปแบบข้อสอบแบบเลือกตอบ (multiple choice) 4 ตัวเลือก โดยจะให้ผู้สอบเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด มีข้อคำถาม 12 ข้อ ดังนี้

คำถามที่ 1: ChatGPT มีความสามารถในการแปลภาษาใดต่อไปนี้ได้?

1. เฉพาะภาษาอังกฤษเท่านั้น
2. ภาษาอังกฤษและภาษาไทย
3. หลายภาษา รวมถึงภาษาอังกฤษและภาษาไทย
4. เฉพาะภาษาไทย

คำถามที่ 2: เมื่อใช้งาน ChatGPT เพื่อสร้างบทความเชิงวิชาการ ผู้ใช้งานควรทำสิ่งใดก่อนเพื่อให้ข้อความที่ได้มีคุณภาพ?

1. ระบุหัวข้อและความต้องการให้ชัดเจน
2. เขียนบทความเองก่อน แล้วให้ ChatGPT ตรวจสอบ
3. เปิดใช้งานโหมดอัตโนมัติ
4. ส่งคำถามทั่วไปโดยไม่ต้องระบุบริบท

เฉลย: 1

คำถามที่ 3: ความสามารถใดของ ChatGPT ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลในข้อความได้?

1. การสนทนาในภาษาต่าง ๆ
2. การตอบคำถามในเชิงข้อมูลหรือความรู้
3. การสร้างข้อความเชิงสร้างสรรค์
4. การตั้งค่าการใช้งาน

เฉลย: 2

คำถามที่ 4: ChatGPT สามารถช่วยแก้ไขโค้ดโปรแกรมได้อย่างไร?

1. ให้คำแนะนำเกี่ยวกับโค้ดที่ผิดพลาด
2. เขียนโค้ดใหม่ทั้งหมดโดยไม่มีคำอธิบาย
3. ลบโค้ดเดิมออกทั้งหมด
4. ปฏิเสธที่จะช่วยเกี่ยวกับโค้ด

เฉลย: 1

คำถามที่ 5: เมื่อใช้งาน ChatGPT เพื่อสรุปข้อมูล ควรทำอย่างไรเพื่อให้ผลลัพธ์ตรงกับความต้องการ?

1. ส่งไฟล์เอกสารให้ ChatGPT โดยตรง
2. ให้ข้อความที่ต้องการสรุปพร้อมระบุเป้าหมายของการสรุป
3. ใช้คำถามปลายเปิดทั่วไป
4. ตั้งค่าการใช้งานก่อนทุกครั้ง

เฉลย: 2

คำถามที่ 6: ChatGPT สามารถสนทนาในลักษณะใดได้บ้าง?

1. เฉพาะในเชิงวิชาการ
2. เฉพาะในเชิงสร้างสรรค์
3. ทั้งเชิงวิชาการและเชิงสร้างสรรค์
4. เฉพาะในเชิงความรู้ทั่วไป

เฉลย: 3

คำถามที่ 7: ผู้ใช้งานสามารถตั้งค่าการใช้งาน ChatGPT เพื่อปรับปรุงผลลัพธ์อย่างไร?

1. ปรับบริบทหรือคำสั่งที่ชัดเจนมากขึ้น
2. เปิดโหมดช่วยเหลืออัตโนมัติ
3. ใช้งานโดยไม่ต้องตั้งค่าก่อน
4. ปิดฟังก์ชันการสนทนา

เฉลย: 1

คำถามที่ 8: ChatGPT สามารถช่วยตอบคำถามในลักษณะใดได้ดีที่สุด?

1. คำถามปลายปิดที่เกี่ยวกับข้อมูลเฉพาะ
2. คำถามปลายเปิดที่มีความคลุมเครือ
3. คำถามที่มีข้อมูลอ้างอิงไม่ชัดเจน
4. คำถามเชิงลบหรือยั่ว

เฉลย: 1

คำถามที่ 9: ChatGPT มีข้อจำกัดในด้านใดที่ผู้ใช้งานควรตระหนัก?

1. ความเร็วในการสร้างข้อความ
2. การให้ข้อมูลที่ล้าสมัยหรือไม่ถูกต้อง
3. การสนทนาในภาษาต่าง ๆ
4. การตั้งค่าการใช้งาน

เฉลย: 2

คำถามที่ 10: ChatGPT เหมาะสำหรับการสร้างข้อความในสถานการณ์ใด?

1. การเขียนบทความเชิงสร้างสรรค์
2. การแปลภาษา
3. การช่วยเขียนโค้ด
4. ทุกสถานการณ์ที่ระบุไว้ข้างต้น

เฉลย: 4

คำถามที่ 11: ในการสมัครเข้าใช้งาน ChatGPT ผู้ใช้งานต้องทำอะไรเป็นอันดับแรก?

1. ดาวน์โหลดซอฟต์แวร์เฉพาะ
2. สร้างบัญชีผู้ใช้งานและลงทะเบียน
3. ตั้งค่าการสนทนาในภาษาอังกฤษ
4. ป้อนคำถามเริ่มต้นทันที

เฉลย: 2

คำถามที่ 12: ChatGPT สามารถช่วยพัฒนาแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างไร?

1. สร้างข้อความใหม่ตามหัวข้อที่กำหนด
2. คัดลอกข้อความจากแหล่งอื่นโดยตรง
3. ให้เพียงข้อมูลพื้นฐานเท่านั้น
4. สร้างเฉพาะเนื้อหาเชิงวิชาการ

เฉลย: 1

2) Canva

ครูเขียนรายดอทเน็ต. (2566). ได้สร้างแบบทดสอบ เกี่ยวกับ Canva ในลักษณะที่เป็นประเภทคำถาม (Question Type) ในรูปแบบข้อสอบแบบเลือกตอบ (multiple choice) 4 ตัวเลือก โดยจะให้ผู้สอบเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด มีข้อความ 10 ข้อ ดังนี้

1. JPG คือนามสกุลไฟล์ประเภทอะไร ?

- ก. นามสกุลไฟล์ประเภทรูปภาพและกราฟฟิก
- ข. นามสกุลไฟล์ประเภทเอกสาร
- ค. นามสกุลไฟล์ประเภทบีบอัดข้อมูล
- ง. นามสกุลไฟล์ประเภทเพลงและวิดีโอ

2. Resize คือเมนูอะไร ?

- ก. เมนูตัวเลือกสำหรับแสดงขนาดกระดาษ
- ข. เมนูปรับขนาด เปลี่ยนแปลงขนาด สำหรับผู้ใช้งานระดับพรีเมียมเท่านั้น
- ค. เมื่อกดกลับสู่หน้าหลัก
- ง. เมนูสร้างสร้งงานออกแบบ

3. PNG คือนามสกุลไฟล์ประเภทอะไร ?

- ก. นามสกุลไฟล์ประเภทบีบอัดข้อมูล
- ข. นามสกุลไฟล์ประเภทเอกสาร
- ค. นามสกุลไฟล์ประเภทรูปภาพและกราฟฟิก
- ง. นามสกุลไฟล์ประเภทเพลงและวิดีโอ

4. เมนู Elements (องค์ประกอบ) คือเมนูไว้ใช้ทำอะไร ?

- ก. นำภาพ และ ไฟล์เสียง เข้าไปใน Canva
- ข. องค์ประกอบตกแต่งชิ้นงาน เป็นเมนูย่อยสำหรับเพิ่ม กรอบรูป กราฟ สัญลักษณ์ ต่างๆ ที่ canva มีมาให้เลือกใช้
- ค. เพิ่มข้อความ
- ง. สร้างแผนภูมิ

5. นำภาพหรือวิดีโอเข้ามายัง Canva ต้องใช้เมนูใด

- ก. แม่แบบ
- ข. องค์ประกอบ
- ค. ภาพถ่าย
- ง. อัปโหลด

6. เมนู แผนภูมิ สามารถนำเข้าข้อมูลโดยเชื่อมกับโปรแกรม

- ก. Google Sheet
- ข. Google From
- ค. Google Doc
- ง. ไม่มีโปรแกรมใด ที่สามารถนำเข้าได้

7. ผลงานใดเกี่ยวข้องกับแพลตฟอร์ม canva

- ก. อินโฟกราฟฟิก
- ข. โพสต์เตอร์
- ค. งานนำเสนอ
- ง. ถูกทุกข้อ

8. ข้อใดเป็นขั้นตอนแรกในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน

- ก. เลือกแพลตฟอร์มที่ต้องการจะออกแบบจากนั้นเลือกฟอนต์ตัวอักษร ให้เหมาะสมกับชิ้นงาน
- ข. เพิ่มรูปภาพและวิดีโอลงในชิ้นงาน
- ค. บันทึกและทำการดาวน์โหลดชิ้นงาน
- ง. ถูกทุกข้อ

9. เครื่องมือชนิดใดไว้เลือกรูปแบบในการใช้งาน

- ก. Elements
- ข. Text
- ค. Photo
- ง. Templates

10. More คือเมนูอะไร

- ก. เมนูสำหรับการเชื่อมโยงข้อมูลผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์
- ข. ปรับขนาด – เปลี่ยนแปลงขนาด
- ค. เมนูจัดการการทำงาน
- ง. เมนูตัวเลือกสำหรับแสดงขนาดกระดาษ

Lalap (n.d.) ได้สร้างแบบทดสอบ เกี่ยวกับ Canva ในลักษณะที่เป็น ประเภทคำถาม (Question Type) ในรูปแบบข้อสอบแบบเลือกตอบ (multiple choice) 4 ตัวเลือก โดยจะให้ผู้สอบ เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด มีข้อคำถาม 10 ข้อ ดังนี้

1. Canva คืออะไร

- a) เป็นแอปไว้สร้างคำถาม
- b) เป็นแอปไว้เขียนบทความบนเว็บไซต์
- c) เป็นแอปไว้ออกแบบหรือสร้างกราฟฟิกต่างๆ**
- d) เป็นแอปห้องเรียนเสมือนจริง

2. ประโยชน์ของแอป Canva มีอะไรบ้าง

- a) มี Template ให้เลือกหลากหลายรูปแบบ
- b) ใช้งานง่าย
- c) สามารถแบ่งปันผลงานที่เราออกแบบเองได้
- d) ถูกทุกข้อที่กล่าวมา**

3. เครื่องมือชนิดใดไว้เลือกรูปแบบในการใช้งาน

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

4. เครื่องมือTextทำหน้าที่อะไร

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

5. ขั้นตอนแรกในการสมัครแอปCanvaคืออะไร

- a) คลิกปุ่ม sign up
- b) เข้าไปที่เว็บไซต์ canva.com
- c) สร้างสรรค์ชิ้นงานได้ตามต้องการ**
- d) เลือกประเภทผู้ใช้งาน

6. รูปแบบ Resumes ไว้ออกแบบเกี่ยวกับอะไร

- a) ออกแบบการนำเสนองานต่างๆ
- b) ออกแบบการ์ดแต่งงาน**
- c) ออกแบบเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวไว้ใช้ในการสมัครงาน
- d) ออกแบบ infographic

7. เครื่องมือUploadไว้ทำหน้าที่อะไร

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

8. Templates ที่ใช้ในการออกแบบชิ้นงานมีอะไรบ้าง

- a) Infographic
- b) Resumes
- c) Poster
- d) ถูกทุกข้อที่กล่าวมา

9. ข้อใดคือขั้นตอนสุดท้ายในการจัดเก็บผลงาน

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

10. เครื่องมือShareทำหน้าที่อะไร

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

ลลิตา โกศลเกียรติสกุล (2024) ได้สร้างแบบทดสอบ เกี่ยวกับ Canva ในลักษณะที่เป็นประเภทคำถาม (Question Type) ในรูปแบบข้อสอบแบบเลือกตอบ (multiple choice) 4 ตัวเลือก โดยจะให้ผู้สอบเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด มีข้อความ 15 ข้อ ดังนี้

คำถามที่ 1: Canva เหมาะสำหรับการออกแบบในงานใดต่อไปนี้?

- 1. การออกแบบโปสเตอร์ งานนำเสนอ และโซเชียลมีเดีย
- 2. การสร้างแบบจำลอง 3 มิติ
- 3. การพัฒนาซอฟต์แวร์
- 4. การสร้างโครงร่างเว็บไซต์

เฉลย: 1

คำถามที่ 2: คุณสมบัติใดใน Canva ที่ช่วยให้งานออกแบบมีคุณภาพแบบมืออาชีพ?

- 1. การแก้ไขข้อความเท่านั้น
- 2. การใช้เทมเพลตสำเร็จรูป

3. การดาวน์โหลดซอฟต์แวร์เพิ่มเติม
4. การปรับแต่งโค้ด

เฉลย: 2

คำถามที่ 3: เมื่อสมัครใช้งาน Canva ผู้ใช้งานต้องทำอะไรเป็นอันดับแรก?

1. ลงทะเบียนและเข้าสู่ระบบ
2. ดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ Canva
3. ตั้งค่าภาษาโปรแกรม
4. เลือกธีมเพลตทันที

เฉลย: 1

คำถามที่ 4: Canva มีฟีเจอร์ AI ที่ช่วยผู้ใช้งานในด้านใด?

1. การเขียนโค้ดโปรแกรม
2. การออกแบบอัตโนมัติ เช่น การปรับแต่งสีและขนาด
3. การคำนวณทางคณิตศาสตร์
4. การจัดการไฟล์ระบบ

เฉลย: 2

คำถามที่ 5: ฟีเจอร์ “ลบพื้นหลัง” ของ Canva มีประโยชน์อย่างไร?

1. ช่วยเพิ่มความเร็วในการโหลดภาพ
2. ช่วยปรับแต่งภาพให้ดูชัดเจนขึ้น
3. ช่วยแยกภาพออกจากพื้นหลังเพื่อใช้งานใหม่
4. ช่วยลบภาพที่ไม่ได้ใช้ออก

เฉลย: 3

คำถามที่ 6: ผู้ใช้งานสามารถสร้างกราฟิกใน Canva ได้ด้วยวิธีใด?

1. การใช้ธีมเพลตสำเร็จรูป
2. การเขียนโค้ด CSS
3. การติดตั้งปลั๊กอินเสริม
4. การพิมพ์คำสั่งโดยตรง

เฉลย: 1

คำถามที่ 7: Canva มีธีมเพลตสำเร็จรูปสำหรับการออกแบบประเภทใดบ้าง?

1. งานนำเสนอและสื่อสิ่งพิมพ์
2. โปรแกรมคอมพิวเตอร์
3. งานเชิงวิศวกรรม

4. การสร้างโมเดลทางสถิติ

เฉลย: 1

คำถามที่ 8: ฟีเจอร์ใดของ Canva ที่เหมาะกับการแก้ไขภาพถ่าย?

1. การลบพื้นหลังและปรับแต่งความละเอียด
2. การสร้างภาพ 3 มิติ
3. การเพิ่มเอฟเฟกต์เสียง
4. การจัดการสีด้วยค่าสถิติ

เฉลย: 1

คำถามที่ 9: เมื่อผู้ใช้ต้องการออกแบบวิดีโอใน Canva ควรเริ่มต้นอย่างไร?

1. เลือกเทมเพลตวิดีโอที่ต้องการ
2. ดาวน์โหลดแอปพลิเคชันเพิ่มเติม
3. กรอกรหัสที่กำหนด
4. ตั้งค่าการใช้งานขั้นสูง

เฉลย: 1

คำถามที่ 10: ฟีเจอร์ปรับแต่งสีใน Canva ช่วยอะไรบ้าง?

1. การสร้างเงาในวิดีโอ
2. การทำให้ภาพมีสีที่ตรงกับธีมงาน
3. การลบพื้นหลังของภาพ
4. การเพิ่มจำนวนข้อความในกราฟิก

เฉลย: 2

คำถามที่ 11: Canva เหมาะสำหรับผู้ใช้ในกลุ่มใด?

1. ผู้เริ่มต้นและมีอาชีพ
2. นักวิทยาศาสตร์ข้อมูล
3. นักพัฒนาแอปพลิเคชัน
4. ผู้เชี่ยวชาญด้าน AI เท่านั้น

เฉลย: 1

คำถามที่ 12: Canva Pro มีคุณสมบัติพิเศษใดที่แตกต่างจาก Canva Free?

1. การเข้าถึงเทมเพลตพรีเมียมและฟีเจอร์ AI เพิ่มเติม
2. การใช้งานเฉพาะในระบบปฏิบัติการ Windows
3. การสร้างข้อความอัตโนมัติเท่านั้น
4. การแปลงไฟล์เป็นรูปแบบเอกสาร

เฉลย: 1

คำถามที่ 13: การใช้ฟีเจอร์ “ปรับแต่งขนาด” ใน Canva ช่วยให้เกิดผลลัพธ์อย่างไร?

1. สามารถเปลี่ยนขนาดงานให้เหมาะกับแพลตฟอร์มต่าง ๆ
2. เพิ่มคุณภาพของภาพโดยอัตโนมัติ
3. ลดขนาดไฟล์งานเพื่อลดเวลาในการโหลด
4. ลบเนื้อหาที่เกินออกจากกราฟิก

เฉลย: 1

คำถามที่ 14: Canva ช่วยให้การออกแบบวิดีโอมีประสิทธิภาพด้วยวิธีใด?

1. การใช้เทมเพลตวิดีโอสำเร็จรูป
2. การสร้างเสียงประกอบแบบอัตโนมัติ
3. การเพิ่มข้อมูลกราฟแบบเรียลไทม์
4. การแปลงวิดีโอเป็นภาพนิ่ง

เฉลย: 1

คำถามที่ 15: การออกแบบด้วย Canva สามารถดาวน์โหลดงานในรูปแบบไฟล์ใดได้บ้าง?

1. PNG, JPEG, PDF, MP4
2. EXE, TXT, HTML, CSV
3. DWG, PSD, AI, EPUB
4. DOCX, XLSX, PPTX

เฉลย: 1

3) Click Up

Armijos (n.d.) ได้สร้างแบบทดสอบ เกี่ยวกับ Click Up ในลักษณะที่เป็น ประเภทคำถาม (Question Type) ในรูปแบบข้อสอบแบบเลือกตอบ (multiple choice) 4 ตัวเลือก โดยจะให้ผู้สอบเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด มีข้อคำถาม 10 ข้อ ดังนี้

1. ขั้นตอนเริ่มต้นใดที่จำเป็นสำหรับการเริ่มใช้งาน ClickUp?

- a) ดาวน์โหลดแอปพลิเคชันบนมือถือ
- b) ชำระค่าสมาชิกฟรี
- c) สร้างบัญชีด้วยอีเมล
- d) เชิญสมาชิกทีมคนอื่น

2. งานใน ClickUp ถูกจัดระเบียบอย่างไร?

- a) ตามป้ายกำกับและสี

- b) ตามวันที่ครบกำหนด
- c) ตามสภาพแวดล้อมการทำงาน, พื้นที่, และรายการ
- d) ตามลำดับความสำคัญเท่านั้น

3. ฟังก์ชันของ "งานย่อย" ใน ClickUp ช่วยทำอะไร?

- a) มอบหมายผู้รับผิดชอบหลายคนให้กับงาน
- b) แยกงานที่ซับซ้อนออกเป็นส่วนย่อย
- c) ทำซ้ำงานที่มีอยู่แล้ว
- d) สร้างพื้นที่ทำงานใหม่

4. ฟังก์ชันหลักของแผนภูมิแกนต์ (Gantt Chart) ใน ClickUp คืออะไร?

- a) มอบหมายทรัพยากรให้กับงาน
- b) แสดงระยะเวลาและลำดับของงานในรูปแบบไทม์ไลน์
- c) สร้างรายงานประสิทธิภาพของทีม
- d) จัดการงบประมาณของโครงการ

5. กิจกรรมใดที่ควรทำด้วยความระมัดระวังเพื่อหลีกเลี่ยงการสร้าง "งานย่อย" โดยไม่ได้ตั้งใจ?

- a) กำหนดลำดับความสำคัญ
- b) แนบไฟล์
- c) ย้ายงานระหว่างสถานะ
- d) สร้างรายการใหม่

6. คอลัมน์ลำดับความสำคัญใน ClickUp ช่วยให้ทำอะไรได้?

- a) กำหนดวันที่ครบกำหนด
- b) จัดลำดับความสำคัญของงานตามความสำคัญ
- c) เปลี่ยนสถานะของงาน
- d) สร้างพื้นที่ทำงานใหม่

7. ข้อได้เปรียบหลักของการใช้ฟิลด์แบบกำหนดเอง (Custom Fields) ใน ClickUp คืออะไร?

- a) ลดจำนวนงานในโครงการ
- b) เพิ่มความเร็วในการโหลดแอปพลิเคชัน
- c) ปรับแต่งข้อมูลให้เหมาะสมกับความต้องการของโครงการ
- d) จำกัดการเข้าถึงงานบางอย่างสำหรับสมาชิกทีมบางคน

8. ประโยชน์หลักของการกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างงาน (Task Dependencies) ใน ClickUp คืออะไร?

- a) ลดจำนวนงานทั้งหมดในโครงการ
- b) รับรองว่างานจะเสร็จสมบูรณ์ตามลำดับที่สมเหตุสมผล
- c) เพิ่มความเร็วในการดำเนินโครงการ
- d) จำกัดจำนวนคนที่สามารถทำงานในโครงการพร้อมกัน

9. ข้อได้เปรียบหลักของการสร้างสภาพแวดล้อมการทำงาน (Workspaces) ใน ClickUp คืออะไร?

- a) เพิ่มความเร็วในการโหลดแอปพลิเคชัน
- b) ลดต้นทุนการสมัครสมาชิก
- c) แยกและจัดระเบียบโครงการหรือแผนกต่าง ๆ ในองค์กร
- d) จำกัดจำนวนงานที่สามารถสร้างได้

10. ประโยชน์หลักของฟังก์ชันการนำเข้าและส่งออกใน ClickUp คืออะไร?

- a) เพิ่มความปลอดภัยของข้อมูลโครงการ
- b) ลดเวลาในการโหลดแอปพลิเคชัน
- c) ช่วยให้การย้ายข้อมูลจากหรือไปยังเครื่องมือการจัดการโครงการอื่นง่ายขึ้น
- d) จำกัดการเข้าถึงข้อมูลโครงการ

คีย์คำตอบ:

- 1.c)
- 2.c)
- 3.b)
- 4.b)
- 5.c)
- 6.b)
- 7.c)
- 8.b)
- 9.c)
- 10.c)

Parungao (n.d.) ได้สร้างแบบทดสอบ เกี่ยวกับ Click Up ในลักษณะที่เป็น ประเภทคำถาม (Question Type) ในรูปแบบข้อสอบแบบเลือกตอบ (multiple choice) 4 ตัวเลือก โดยจะให้ผู้สอบเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด มีข้อคำถาม 9 ข้อ ดังนี้

1. ข้อใด *ไม่ใช่* ประเภทสถานะเริ่มต้นใน ClickUp?

- a) เปิด (Open)

- b) เสร็จสิ้น (Completed)
- c) ปิด (Closed)
- d) กำลังดำเนินการ (In Progress)

2. สามารถสร้างฟิลด์แบบกำหนดเอง (Custom Fields) ใน ClickUp ได้ที่ไหน?

- a) ระดับมุมมอง (View level)
- b) ระดับพื้นที่ (Space level)
- c) ระดับเอกสาร (Docs level)
- d) ระดับปฏิทิน (Calendar level)

3. วัตถุประสงค์ของฟิลด์แบบกำหนดเองใน ClickUp คืออะไร?

- a) ลบงาน
- b) กำหนดวันที่ครบกำหนด
- c) ติดตามข้อมูลเพิ่มเติม
- d) สร้างงาน

4. วิธีการสร้างเอกสาร (Doc) ใน ClickUp คืออะไร?

- a) ในแถบด้านข้าง (Sidebar) ที่ระดับพื้นที่หรือโฟลเดอร์
- b) เฉพาะในแถบด้านข้างที่ระดับโฟลเดอร์
- c) เป็นแอปแยกต่างหากนอก ClickUp
- d) เฉพาะในแถบด้านข้างที่ระดับพื้นที่

5. ประโยชน์ของการแชร์เอกสารใน ClickUp คืออะไร?

- a) สร้างเอกสารหลายเวอร์ชัน
- b) ลบเอกสาร
- c) จำกัดการเข้าถึงเอกสาร
- d) สนับสนุนการทำงานร่วมกันแบบเรียลไทม์

6. วัตถุประสงค์ของการสร้างสถานะแบบกำหนดเองใน ClickUp คืออะไร?

- a) จัดระเบียบข้อมูลสำคัญของบริษัท
- b) กำหนดวันที่ครบกำหนด
- c) ลบงาน
- d) ติดตามสถานะต่าง ๆ ของงาน

7. วัตถุประสงค์ของเอกสารใน ClickUp คืออะไร?

- a) กำหนดวันที่ครบกำหนด
- b) ติดตามงาน

c) ลบงาน

d) จัดระเบียบข้อมูลสำคัญของบริษัท

8. ฟิลด์งานมาตรฐานใน ClickUp มีอะไรบ้าง?

a) ชื่อ, คำอธิบาย, สถานะ, ลำดับความสำคัญ

b) ชื่อ, ลำดับความสำคัญ, ผู้รับผิดชอบ, วันที่ครบกำหนด

c) ลำดับความสำคัญ, สถานะ, วันที่ครบกำหนด, ผู้รับผิดชอบ

d) ผู้รับผิดชอบ, วันที่ครบกำหนด, สถานะ, คำอธิบาย

9. วัตถุประสงค์ของฟิลด์งานมาตรฐานใน ClickUp คืออะไร?

a) ติดตามข้อมูลเพิ่มเติม

b) สร้างงาน

c) ลบงาน

d) กำหนดวันที่ครบกำหนด

คีย์คำตอบ:

1. b | 2. b | 3. c | 4. a | 5. d

6. d | 7. d | 8. b | 9. A

ลลิตา โกศลเกียรติสกุล (2024) ได้สร้างแบบทดสอบ เกี่ยวกับ **ClickUp** ในลักษณะที่เป็นประเภทคำถาม (Question Type) ในรูปแบบข้อสอบแบบเลือกตอบ (multiple choice) 4 ตัวเลือก โดยจะให้ผู้สอบเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด มีข้อคำถาม 15 ข้อ ดังนี้

คำถามที่ 1:

ClickUp คืออะไร?

1. โปรแกรมสำหรับแก้ไขรูปภาพ
2. แพลตฟอร์มจัดการงานและโครงการที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน
3. ซอฟต์แวร์สำหรับออกแบบเว็บไซต์
4. เครื่องมือสร้างฐานข้อมูล

เฉลย: 2

คำถามที่ 2: ฟีเจอร์ใดใน ClickUp ที่ช่วยให้การจัดการงานแบบครบวงจรมีประสิทธิภาพ?

1. การสร้าง To-Do List และ Kanban Board
2. การสร้างภาพประกอบ
3. การพัฒนาซอฟต์แวร์
4. การปรับแต่งโค้ด

เฉลย: 1

คำถามที่ 3: ผู้ใช้งาน ClickUp สามารถเริ่มต้นใช้งานได้อย่างไร?

1. สมัครสมาชิกและลงชื่อเข้าใช้งาน
2. ดาวน์โหลดโปรแกรม ClickUp
3. ตั้งค่า Kanban Board โดยตรง
4. เชื่อมต่อกับ Slack

เฉลย: 1

คำถามที่ 4: AI ใน ClickUp ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานอย่างไร?

1. วิเคราะห์ประสิทธิภาพและช่วยจัดลำดับความสำคัญของงาน
2. สร้างกราฟิกและภาพประกอบ
3. แปลภาษาอัตโนมัติ
4. ปรับแต่งหน้าเว็บไซต์

เฉลย: 1

คำถามที่ 5: ฟีเจอร์ปฏิทินใน ClickUp ช่วยอะไร?

1. จัดการและแสดงงานตามวันที่กำหนด
2. แปลงงานเป็นข้อความ
3. คำนวณเวลาในการทำงาน
4. สร้างเทมเพลตงานอัตโนมัติ

เฉลย: 1

คำถามที่ 6: การผสานการทำงานของ ClickUp กับ Google Drive ช่วยให้เกิดประโยชน์อะไร?

1. แชร์และจัดเก็บไฟล์เอกสารร่วมกันได้สะดวก
2. เพิ่มประสิทธิภาพการออกแบบกราฟิก
3. จัดการโค้ดโปรแกรมในรูปแบบไฟล์ PDF
4. สร้างระบบฐานข้อมูล

เฉลย: 1

คำถามที่ 7: ClickUp สามารถเชื่อมต่อกับเครื่องมือใดต่อไปนี้?

1. Google Drive, Slack และ Zoom
2. Photoshop, Illustrator และ InDesign
3. SPSS, STATA และ RStudio
4. AutoCAD, SketchUp และ Rhino

เฉลย: 1

คำถามที่ 8: ฟีเจอร์ Kanban Board ใน ClickUp ใช้สำหรับอะไร?

1. แสดงสถานะงานในรูปแบบการ์ด
2. สร้างภาพเคลื่อนไหว
3. บริหารเวลาการประชุม
4. จัดการไฟล์ภาพ

เฉลย: 1

คำถามที่ 9: การจัดการเอกสารใน ClickUp มีความพิเศษอย่างไร?

1. สามารถสร้างและแก้ไขเอกสารร่วมกันได้แบบเรียลไทม์
2. ใช้สำหรับการออกแบบภาพเท่านั้น
3. รองรับเฉพาะไฟล์ PDF
4. จำกัดการใช้งานเฉพาะผู้ดูแลระบบ

เฉลย: 1

คำถามที่ 10: ฟิวเจอร์ไทม์ไลน์ใน ClickUp ช่วยอะไร?

1. แสดงภาพรวมของโครงการและงานตามลำดับเวลา
2. สร้างข้อความอัตโนมัติ
3. จัดการโค้ดโปรแกรม
4. ปรับขนาดไฟล์ภาพ

เฉลย: 1

คำถามที่ 11: AI ใน ClickUp สามารถช่วยจัดลำดับความสำคัญของงานได้อย่างไร?

1. วิเคราะห์ข้อมูลและแนะนำงานที่ต้องทำก่อน
2. แก้ไขข้อความในเอกสาร
3. เพิ่มสีสันใน Kanban Board
4. สร้างงานใหม่โดยอัตโนมัติ

เฉลย: 1

คำถามที่ 12: ClickUp เหมาะกับกลุ่มผู้ใช้งานใด?

1. ทีมงานที่ต้องการจัดการโครงการและงานอย่างมีประสิทธิภาพ
2. นักออกแบบกราฟิก
3. นักเขียนโค้ดโปรแกรม
4. นักวิจัยข้อมูล

เฉลย: 1

4) Padlet

Thanapat (n.d.). ได้สร้างแบบทดสอบ เกี่ยวกับ Padlet ในลักษณะที่เป็น ประเภทคำถาม (Question Type) ในรูปแบบข้อสอบแบบเลือกตอบ (multiple choice) 4 ตัวเลือก โดยจะให้ผู้สอบเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด มีข้อคำถาม 9 ข้อ ดังนี้

1. แอปพลิเคชันที่สามารถเข้ามาอภิปรายแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร เขียนคำถาม คำตอบ หรือสรุป เนื้อหา คือแอปพลิเคชันชนิดใด

- a) Canva
- b) Microsoft Teams
- c) Gather
- d) Padlet

2. ข้อใดต่อไปนี้เป็นข้อดีของการใช้ Padlet

- a) ติดตามงานได้ง่าย อัปเดตลงบนบอร์ดได้เลย
- b) มีรูปแบบกระดานหลากหลายสามารถนำไปใช้ได้หลายกิจกรรม
- c) ถูกทุกข้อ
- d) วิธีการใช้งานไม่ซับซ้อน สะดวกต่อผู้สอนและผู้เรียน

3. ขั้นตอนแรกในการสมัคร Padlet คืออะไร

- a) คลิกปุ่ม sign up
- b) เข้าไปที่เว็บไซต์ padlet.com
- c) สร้างสรรค์ชิ้นงานได้ตามต้องการไม่ต้องสมัคร
- d) คลิกปุ่ม Login

4. Padlet สามารถExport โพสต์หรือข้อความที่อยู่บนกระดานออกมา แปลงเป็นไฟล์รูปแบบใด ได้บ้าง

- a) ไฟล์รูปภาพ ไฟล์ pdf ไฟล์ csv หรือไฟล์ excel
- b) ไฟล์Text ไฟล์ Powerpoint
- c) MP3 ไฟล์วิดีโอ หรือไฟล์ Zip
- d) ถูกทุกข้อ

5. Padlet ส่งเสริมกิจกรรมระหว่างครูและนักเรียนอย่างไร

- a) ครูชักชวนการบ้านกับนักเรียนได้ง่ายขึ้น
- b) ครูไม่จำเป็นต้องสอนในห้องเรียน อีกต่อไป
- c) นักเรียนสามารถให้ผู้ปกครองมาเรียนแทนได้
- d) นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ หรือข้อชี้แนะ เพื่อการปรับปรุงการสอนของครูได้

6. หากทำการใช้งานเสร็จแล้วต้องการออกจากระบบ ควรมียุทธวิธีอย่างไร

- a) ทำการกดออกจากตัวเว็บไซต์ทันทีเมื่อต้องการออกจากระบบ
- b) ให้คลิกที่ปุ่มไอคอนโปรไฟล์ ซึ่งอยู่ข้างซ้ายของหน้าจอจากนั้นทำการ Log out
- c) คลิกที่การตั้งค่า
- d) ให้คลิกที่ HOME แล้วคลิกที่ MAKE A PADLET

7. Padlet เข้าสู่ระบบโดยการใช้ข้อมูลใด

- a) Line
- b) Facebook
- c) E-mail
- d) Padlet ID

8. การอัปโหลดไฟล์สูงสุดใน Padlet สามารถอัปโหลดได้กี่ MB

- a) 10 MB
- b) 20 MB
- c) 25 MB
- d) 30 MB

9. หน้าที่ของ บัญชีมาร์ค ใช้ทำหน้าที่อะไร

- a) เก็บข้อมูลการใช้งานของตัว Padlet
- b) ทำหน้าที่แชร์ไฟล์จากบอร์ด ผ่านช่องทางต่าง ๆ
- c) บันทึกข้อมูลเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่เราเจอเว็บไซต์ที่ดูใจ
- d) ทำหน้าที่แปลงเป็นไฟล์ในรูปแบบต่าง ๆ

10. ข้อใดจัดเป็น ข้อจำกัดในการใช้งาน Padlet

- a) ใช้งานง่ายโดยไม่มีข้อผูกมัด
- b) สามารถปรับเปลี่ยนแก้ไขข้อมูลได้
- c) จำกัดกระดานแบบฟรีสูงสุด 3 กระดานเท่านั้น
- d) มีกระดานฟรีในการใช้งาน

คีย์คำตอบ

- 1. d)
- 2. c)
- 3. b)
- 4. a)
- 5. d)
- 6. b)
- 7. c)

- 8. c)
- 9. c)
- 10. c)

Proyecto Inclusión Digital (n.d.). ได้สร้างแบบทดสอบ เกี่ยวกับ Padlet ในลักษณะที่เป็น ประเภทคำถาม (Question Type) ในรูปแบบข้อสอบแบบเลือกตอบ (multiple choice) 4 ตัวเลือก โดยจะให้ผู้สอบเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด มีข้อความ 10 ข้อ ดังนี้

1. เลือกคำตอบที่ถูกต้อง:

ตัวเลือกใดที่ปรากฏเมื่ออัปโหลดภาพใน Padlet?

- a) เพิ่มความคิดเห็น เพิ่มลิงก์ และแท็กในภาพ
- b) จัดระเบียบภาพในแกลเลอรีร่วมกับภาพอื่น ๆ
- c) ใช้ฟิลเตอร์ความเป็นจริงเสริม (AR)
- d) ปรับขนาดและความละเอียดของภาพ

2. เลือกคำตอบที่ถูกต้อง:

จะโพสต์ความคิดเห็นในแบบสำรวจใน Padlet ได้อย่างไร?

- a) เลือกตัวเลือกคำตอบในแบบสำรวจ
- b) เขียนความคิดเห็นในช่องข้อความใต้แบบสำรวจ
- c) แชรแบบสำรวจบนโซเชียลมีเดีย
- d) คลิกปุ่ม "ดาวโหลด"

3. เลือกคำตอบที่ถูกต้อง:

เมื่ออัปโหลดเอกสารใน Padlet แล้วสามารถทำอะไรได้บ้าง?

- a) เลือกตัวเลือก "พิมพ์" เพื่อสร้างสำเนาเอกสาร
- b) แก้ไขเนื้อหาเอกสารโดยตรงในแพลตฟอร์ม
- c) สร้างลิงก์ไปยังส่วนเฉพาะของเอกสาร
- d) แชรเอกสารกับผู้อื่น ดาวโหลด หรือเพิ่มความคิดเห็น

4. เลือกคำตอบที่ถูกต้อง:

จะตั้งค่าการอนุญาตและความเป็นส่วนตัวใน Padlet ได้อย่างไร?

- a) เลือกตัวเลือก "ซ่อน" เพื่อเก็บ Padlet ไว้เป็นส่วนตัว
- b) ตั้งรหัสผ่านเพื่อเข้าถึง Padlet
- c) แชรลิงก์ของ Padlet บนโซเชียลมีเดีย
- d) เลือกตัวเลือก เช่น "สาธารณะ" "ส่วนตัว" หรือ "อ่านอย่างเดียว" ในส่วนการตั้งค่า

5. เลือกคำตอบที่ถูกต้อง:

เมื่อสร้างแบบสำรวจใน Padlet แล้วสามารถทำอะไรได้บ้าง?

- a) ดูจำนวนผู้ที่เข้าร่วมในแบบสำรวจ
- b) แก้ไขตัวเลือกคำตอบหลังจากสร้างแบบสำรวจ
- c) ดาวน์โหลดผลลัพธ์ของแบบสำรวจในรูปแบบ PDF
- d) แชร์แบบสำรวจบนโซเชียลมีเดียเพื่อรับคำตอบเพิ่มเติม

6. เลือกคำตอบที่ถูกต้อง:

จะแก้ไขโพสต์ใน Padlet ได้อย่างไร?

- a) คลิกปุ่ม "ย้อนกลับ" เพื่อยกเลิกการเปลี่ยนแปลง
- b) ดับเบิลคลิกที่โพสต์เพื่อเปิดโหมดแก้ไข
- c) รอจนกว่าจะหมดเวลาแก้ไข
- d) ดับเบิลคลิกที่ผลลัพธ์ของแบบสำรวจ

7. เลือกคำตอบที่ถูกต้อง:

ตัวเลือกใดที่ปรากฏเมื่อแนบลิงก์ใน Padlet?

- a) กำหนดขนาดของลิงก์
- b) เพิ่มคำอธิบายลิงก์เพื่อให้บริบทเกี่ยวกับเนื้อหา
- c) ปรับแต่งสีของลิงก์
- d) เปลี่ยนรูปแบบฟอนต์ของลิงก์

8. เลือกคำตอบที่ถูกต้อง:

ตัวเลือกใดที่ปรากฏเมื่อแสดงความคิดเห็นในโพสต์ใน Padlet?

- a) เพิ่มอีโมจิและสติ๊กเกอร์ในความคิดเห็น
- b) แก้ไขรูปแบบข้อความในความคิดเห็น
- c) แชร์ความคิดเห็นในแพลตฟอร์มอื่น
- d) ตอบกลับความคิดเห็นอื่นในโพสต์เดียวกัน

9. เลือกคำตอบที่ถูกต้อง:

จะจัดระเบียบเนื้อหาใน Padlet ได้อย่างไร?

- a) สร้างโฟลเดอร์เพื่อจัดกลุ่มองค์ประกอบต่าง ๆ
- b) ใช้แท็กสีในแต่ละองค์ประกอบ
- c) เรียงลำดับองค์ประกอบตามวันที่สร้าง
- d) ตั้งค่าการแสดงผลในลำดับที่กำหนดเอง

10. เลือกคำตอบที่ถูกต้อง:

เมื่อสร้างกิจกรรมใน Padlet แล้วสามารถทำอะไรได้บ้าง?

- a) เชิญผู้อื่นให้เข้าร่วมกิจกรรม

- b) แก้ไขวันที่และเวลาของกิจกรรมหลังจากสร้าง
- c) ตั้งค่าการแจ้งเตือนและการเตือนความจำสำหรับกิจกรรม
- d) ปรับแต่งการออกแบบกิจกรรมด้วยธีมที่กำหนดไว้ล่วงหน้า

คีย์คำตอบ

- 1. a | 2. b | 3. d | 4. d | 5. a
- 2. b | 7. b | 8. b | 9. d | 10. A

ธวัชรรัตน์ กระจดีแดง (2024) ได้สร้างแบบทดสอบ เกี่ยวกับ Padlet ในลักษณะที่เป็นประเภทคำถาม (Question Type) ในรูปแบบข้อสอบแบบเลือกตอบ (multiple choice) 4 ตัวเลือก โดยจะให้ผู้สอบเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด มีข้อคำถาม 15 ข้อ ดังนี้

คำถามที่ 1: Padlet คืออะไร?

- 1. โปรแกรมสำหรับเขียนโค้ด
- 2. แพลตฟอร์มสำหรับระดมความคิดและทำงานร่วมกันแบบเรียลไทม์
- 3. ซอฟต์แวร์แก้ไขภาพ
- 4. เครื่องมือสำหรับสร้างเว็บไซต์

เฉลย: 2

คำถามที่ 2: Padlet สามารถใช้งานบนอุปกรณ์ใดได้บ้าง?

- 1. เฉพาะคอมพิวเตอร์
- 2. เฉพาะสมาร์ทโฟน
- 3. ทุกอุปกรณ์ เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และสมาร์ทโฟน
- 4. เฉพาะแท็บเล็ต

เฉลย: 3

คำถามที่ 3: ฟีเจอร์ใดใน Padlet ที่ช่วยสนับสนุนการทำงานร่วมกันในทีม?

- 1. การสร้างกระดานแบบเรียลไทม์
- 2. การแก้ไขโค้ดร่วมกัน
- 3. การแปลงไฟล์ PDF
- 4. การปรับแต่งกราฟิก

เฉลย: 1

คำถามที่ 4: ผู้ใช้งาน Padlet สามารถอัปโหลดไฟล์ประเภทใดได้บ้าง?

- 1. เฉพาะไฟล์เอกสาร
- 2. รูปภาพ, วิดีโอ, ลิงก์ และไฟล์เสียง

3. เฉพาะไฟล์เสียง
4. ไฟล์โปรแกรมเท่านั้น

เฉลย: 2

คำถามที่ 5: ฟีเจอร์ AI ใน Padlet มีบทบาทอย่างไร?

1. ช่วยแก้ไขไฟล์ภาพ
2. ช่วยจัดระเบียบข้อมูลหรือค้นหาเนื้อหาบนกระดาน
3. สร้างข้อความอัตโนมัติ
4. แปลภาษาในกระดาน

เฉลย: 2

คำถามที่ 6: ในการสมัครใช้งาน Padlet ผู้ใช้ต้องทำอะไรเป็นลำดับแรก?

1. ดาวน์โหลดโปรแกรม Padlet
2. ลงทะเบียนและสร้างบัญชีผู้ใช้
3. เลือกธีมเพลตที่ต้องการ
4. ป้อนรหัสกระดาน

เฉลย: 2

คำถามที่ 7: Padlet สามารถปรับแต่งรูปแบบกระดานได้อย่างไร?

1. เลือกสีพื้นหลัง ธีม และรูปแบบกระดานที่ต้องการ
2. เพิ่มข้อความเท่านั้น
3. ใช้เฉพาะรูปแบบที่ระบบกำหนด
4. เปลี่ยนได้เฉพาะขนาดของกระดาน

เฉลย: 1

คำถามที่ 8: การแบ่งปันกระดานใน Padlet สามารถทำได้ผ่านวิธีใด?

1. การส่งลิงก์หรือแชร์ QR Code
2. การส่งไฟล์แนบอีเมล
3. การพิมพ์เอกสาร
4. การอัปโหลดผ่านโซเชียลมีเดีย

เฉลย: 1

คำถามที่ 9: Padlet เหมาะสำหรับการใช้งานในสถานการณ์ใด?

1. การทำงานกลุ่มและการเรียนรู้ร่วมกัน
2. การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์
3. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก

4. การออกแบบผลิตภัณฑ์

เฉลย: 1

คำถามที่ 10: ฟีเจอร์การสร้างกระดานแบบเรียลไทม์ใน Padlet ช่วยให้เกิดประโยชน์อย่างไร?

1. สมาชิกทุกคนสามารถเพิ่มข้อมูลลงในกระดานพร้อมกันได้
2. การทำงานร่วมกันจำกัดเฉพาะผู้ดูแล
3. ช่วยแก้ไขเอกสารอย่างรวดเร็ว
4. สร้างกราฟอัตโนมัติ

เฉลย: 1

คำถามที่ 11: Padlet รองรับการอัปโหลดวิดีโออย่างไร?

1. รองรับการอัปโหลดวิดีโอจากไฟล์เครื่องหรือ URL
2. อัปโหลดได้เฉพาะไฟล์ MP3
3. ไม่รองรับการอัปโหลดวิดีโอ
4. รองรับเฉพาะการแชร์วิดีโอผ่านโซเชียลมีเดีย

เฉลย: 1

คำถามที่ 12: Padlet มีข้อได้เปรียบอะไรที่ทำให้เหมาะสำหรับการทำงานกลุ่ม?

1. การสร้างกระดานร่วมกันและการแสดงความคิดเห็นได้แบบเรียลไทม์
2. การปรับแต่งโค้ดที่หลากหลาย
3. การออกแบบอินโฟกราฟิกอัตโนมัติ
4. การส่งออกไฟล์ในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว

เฉลย: 1

คำถามที่ 13: การค้นหาเนื้อหาบน Padlet สามารถทำได้ด้วยฟีเจอร์ใด?

1. การใช้ AI ในการค้นหาและจัดระเบียบข้อมูล
2. การใช้คำสั่งพิเศษในช่องค้นหา
3. การเลื่อนดูข้อมูลด้วยตนเอง
4. การตั้งค่าการค้นหาแบบขั้นสูง

เฉลย: 1

คำถามที่ 14: Padlet มีความยืดหยุ่นในด้านการทำงานอย่างไร?

1. รองรับการใช้งานบนทุกอุปกรณ์และปรับแต่งกระดานได้หลากหลาย
2. ทำงานได้เฉพาะบนแอปพลิเคชันเท่านั้น
3. รองรับการใช้งานเฉพาะโหมดออฟไลน์
4. ใช้งานได้เฉพาะกับไฟล์ PDF

เฉลย: 1

คำถามที่ 15: Padlet ช่วยอำนวยความสะดวกด้านการเรียนรู้และการทำงานร่วมกันได้อย่างไร?

1. ผู้ใช้สามารถแสดงความคิดเห็นและแบ่งปันไอเดียบนกระดานเดียวกัน
2. รองรับการจัดการฐานข้อมูลขนาดใหญ่
3. ใช้ในการเขียนโปรแกรมร่วมกัน
4. รองรับเฉพาะการนำเสนอข้อมูลแบบสไลด์

เฉลย: 1

5) Gamma.App

Luan (n.d.) ได้สร้างแบบทดสอบ เกี่ยวกับ Gamma.App ในลักษณะที่เป็น ประเภทคำถาม (Question Type) ในรูปแบบข้อสอบแบบเลือกตอบ (multiple choice) 4 ตัวเลือก โดยจะให้ผู้สอบเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด มีข้อความ 5 ข้อ ดังนี้

1. Gamma App AI คืออะไร?

- a) แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย
- b) วิดีโอเกม
- c) เครื่องมือสร้างสไลด์
- d) แอปพลิเคชันฟังเพลง

2. ประโยชน์หลักของ Gamma App AI คืออะไร?

- a) ส่งเสริมสุขภาพ
- b) ช่วยประหยัดเวลา
- c) ช่วยเรียนภาษาต่างประเทศ
- d) ให้ข่าวสารประจำวัน

3. ขั้นตอนแรกในการสมัครบัญชี Gamma App AI ต้องทำอย่างไร?

- a) กรอกข้อมูลส่วนตัว
- b) เข้าถึงเว็บไซต์
- c) ดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน
- d) ยืนยันบัญชี

4. คุณสามารถแชร์สไลด์ได้อย่างไร?

- a) ผ่านอีเมลเท่านั้น
- b) ผ่านข้อความเท่านั้น
- c) ผ่านโทรศัพท์เท่านั้น
- d) ผ่านอีเมล โซเชียลมีเดีย หรือแชร์ลิงก์

5. Gamma App AI สามารถส่งออกไฟล์สไลด์ในรูปแบบใดได้บ้าง?

- a) เฉพาะ PDF
- b) เฉพาะ PowerPoint
- c) PDF, PowerPoint หรือรูปแบบอื่น ๆ
- d) เฉพาะไฟล์ภาพ

คีย์คำตอบ

- 1. c) เครื่องมือสร้างสไลด์
- 2. b) ช่วยประหยัดเวลา
- 3. b) เข้าถึงเว็บไซต์
- 4. d) ผ่านอีเมล โซเชียลมีเดีย หรือแชร์ลิงก์
- 5. c) PDF, PowerPoint หรือรูปแบบอื่น ๆ

chacon (n.d.) ได้สร้างแบบทดสอบ เกี่ยวกับ Gamma.App ในลักษณะที่เป็น ประเภทคำถาม (Question Type) ในรูปแบบข้อสอบแบบเลือกตอบ (multiple choice) 3 ตัวเลือก โดยจะให้ผู้สอบเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด มีข้อคำถาม 6 ข้อ ดังนี้

1. Gamma App คืออะไร?

- a) แอปพลิเคชันสำหรับออกแบบกราฟิก
- b) เครื่องมือสำหรับสร้างงานนำเสนอแบบอินเทอร์แอคทีฟ
- c) ซอฟต์แวร์สำหรับตัดต่อวิดีโอ

2. ข้อใดต่อไปนี้เป็นข้อได้เปรียบของการใช้ Gamma App?

- a) ใช้ได้เฉพาะเทมเพลตที่กำหนดไว้ล่วงหน้า
- b) ช่วยให้สร้างเนื้อหาแบบอินเทอร์แอคทีฟได้โดยไม่ต้องมีความรู้ด้านเทคนิค
- c) ต้องติดตั้งซอฟต์แวร์เพิ่มเติม

3. คุณสามารถแชร์งานนำเสนอที่สร้างใน Gamma App ได้อย่างไร?

- a) สามารถดูได้เฉพาะในแอปพลิเคชันมือถือ
- b) สามารถแชร์ผ่านลิงก์เว็บ
- c) ต้องดาวน์โหลดและส่งผ่านอีเมล

4. เนื้อหาแบบอินเทอร์แอคทีฟประเภทใดที่สามารถใส่ในงานนำเสนอของ Gamma App ได้?

- a) วิดีโอ แบบสำรวจ และฟอร์มสนทนา
- b) ข้อความและรูปภาพคงที่เท่านั้น
- c) โมเดล 3D ที่ซับซ้อนและการจำลองทางกายภาพ

5. คุณสามารถแชร์งานนำเสนอที่สร้างใน Gamma App ได้อย่างไร?

- a) สามารถดูได้เฉพาะในแอปพลิเคชันมือถือ
- b) สามารถแชร์ผ่านลิงก์เว็บ
- c) ต้องดาวน์โหลดและส่งผ่านอีเมล
- d) ไม่มีตัวเลือก

6. Gamma App ช่วยให้นักเรียนทำงานร่วมกันในโครงการกลุ่มได้อย่างไร?

- a) ใช้ได้เฉพาะกับงานเดี่ยว
- b) ต้องให้สมาชิกในกลุ่มทุกคนทำงานในอุปกรณ์เดียวกัน
- c) มีเครื่องมือสำหรับการทำงานร่วมกันแบบเรียลไทม์และการแสดงความคิดเห็น

คีย์คำตอบ

- 1. b) เครื่องมือสำหรับสร้างงานนำเสนอแบบอินเทอร์แอกทีฟ
- 2. b) ช่วยให้สร้างเนื้อหาแบบอินเทอร์แอกทีฟได้โดยไม่ต้องมีความรู้ด้านเทคนิค
- 3. b) สามารถแชร์ผ่านลิงก์เว็บ
- 4. a) วิดีโอ แบบสำรวจ และฟอรัมสนทนา
- 5. b) สามารถแชร์ผ่านลิงก์เว็บ
- 6. c) มีเครื่องมือสำหรับการทำงานร่วมกันแบบเรียลไทม์และการแสดงความคิดเห็น

ธวัชรรัตน์ กระติแดง (2024) ได้สร้างแบบทดสอบ เกี่ยวกับ Gamma App ในลักษณะที่เป็น ประเภทคำถาม (Question Type) ในรูปแบบข้อสอบแบบเลือกตอบ (multiple choice) 4 ตัวเลือก โดยจะให้ผู้สอบเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด มีข้อความคำถาม 15 ข้อ ดังนี้

คำถามที่ 1: Gamma App คืออะไร?

- 1. โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ
- 2. แพลตฟอร์มสร้างงานนำเสนอ เอกสาร และเว็บไซต์แบบโต้ตอบ
- 3. ซอฟต์แวร์วิเคราะห์ข้อมูล
- 4. เครื่องมือสำหรับเขียนโปรแกรม

เฉลย: 2

คำถามที่ 2: ฟีเจอร์ใดใน Gamma App ช่วยให้ผู้ใช้สามารถสร้างงานนำเสนอได้อย่างมืออาชีพ?

- 1. การเพิ่มภาพ กราฟ และวิดีโอในสไลด์
- 2. การแก้ไขโค้ด HTML
- 3. การสร้างโมเดลสามมิติ
- 4. การตัดต่อเสียง

เฉลย: 1

คำถามที่ 3: Gamma App สามารถช่วยผู้ใช้สร้างเว็บไซต์แบบโต้ตอบได้โดยไม่ต้องมีความรู้ด้านใด?

1. การเขียนโค้ด
2. การออกแบบกราฟิก
3. การจัดการเซิร์ฟเวอร์
4. การตัดต่อวิดีโอ

เฉลย: 1

คำถามที่ 4: AI Copywriting ใน Gamma App ช่วยในด้านใด?

1. การสร้างเนื้อหาอัตโนมัติจากคำสั่งหรือหัวข้อที่กำหนด
2. การวิเคราะห์ข้อมูลในเอกสาร
3. การจัดการฐานข้อมูล
4. การปรับแต่งแอนิเมชันในสไลด์

เฉลย: 1

คำถามที่ 5: ฟีเจอร์ใดใน Gamma App ที่ช่วยสร้างเอกสารเชิงธุรกิจได้รวดเร็ว?

1. การสร้างเอกสารจากหัวข้อหรือ bullet points
2. การปรับแต่งภาพถ่าย
3. การเขียนโค้ดโปรแกรม
4. การสร้างแบบจำลองข้อมูล

เฉลย: 1

คำถามที่ 6: Gamma App รองรับการ ทำงานแบบเรียลไทม์ในลักษณะใด?

1. การทำงานร่วมกันในทีมแบบเรียลไทม์
2. การประมวลผลข้อมูลขนาดใหญ่
3. การสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ
4. การออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์

เฉลย: 1

คำถามที่ 7: การปรับแต่งเลย์เอาต์ สี และฟอนต์ใน Gamma App ใช้ฟีเจอร์ใด?

1. AI Design Automation
2. การแก้ไขแบบแมนนวล
3. การเขียนคำสั่ง CSS
4. การอัปโหลดธีมจากภายนอก

เฉลย: 1

คำถามที่ 8: พีเจอาร์ไอดีใน Gamma App ที่ช่วยให้ผู้ใช้สร้างงานนำเสนอได้โดยใช้เพียงข้อความย่อ?

1. การแปลงข้อความเป็นสไลด์
2. การแก้ไขสไลด์แบบแมนนวล
3. การเพิ่มแอนิเมชันอัตโนมัติ
4. การสร้างกราฟแบบ 3 มิติ

เฉลย: 1

คำถามที่ 9: ในการสร้างเว็บไซต์บน Gamma App ผู้ใช้สามารถเพิ่มองค์ประกอบแบบโต้ตอบได้อย่างไร?

1. การฝังเนื้อหา เช่น แบบฟอร์ม ลิงก์ หรือวิดีโอ
2. การใช้โค้ด HTML และ CSS
3. การเชื่อมต่อฐานข้อมูล
4. การออกแบบภาพกราฟิกเอง

เฉลย: 1

คำถามที่ 10: Gamma App เหมาะสำหรับการสร้างเอกสารประเภทใด?

1. รายงาน เอกสารแนะนำ หรือบทสรุปเชิงธุรกิจ
2. เอกสารสำหรับการเขียนโปรแกรม
3. เอกสารทางกฎหมาย
4. เอกสารทางวิทยาศาสตร์

เฉลย: 1

คำถามที่ 11: พีเจอาร์ไอดีช่วยให้การออกแบบงานนำเสนอใน Gamma App มีประสิทธิภาพมากขึ้น?

1. การใช้เทมเพลตและเลย์เอาต์ที่ปรับแต่งได้
2. การสร้างข้อมูลเชิงลึกจากข้อมูลขนาดใหญ่
3. การเพิ่มเสียงบรรยายอัตโนมัติ
4. การแปลเอกสาร

เฉลย: 1

คำถามที่ 12: Gamma App ช่วยสร้างเว็บไซต์สำหรับวัตถุประสงค์ใดบ้าง?

1. เว็บไซต์นำเสนอผลิตภัณฑ์หรือโปรเจกต์
2. เว็บไซต์ซื้อขายออนไลน์
3. เว็บไซต์วิเคราะห์ข้อมูล
4. เว็บไซต์จัดการฐานข้อมูล

เฉลย: 1

คำถามที่ 13: พีเจอร์ AI Copywriting สามารถช่วยผู้ใช้สร้างอะไรได้บ้าง?

1. การสรุปข้อมูล การสร้างพาดหัว และการเขียนคำอธิบาย
2. การจัดการฐานข้อมูล
3. การวิเคราะห์ข้อมูลตลาด
4. การแก้ไขวิดีโอ

เฉลย: 1

คำถามที่ 14: พีเจอร์ใดช่วยให้เนื้อหาในงานนำเสนอของ Gamma App มีความโดดเด่น?

1. การเพิ่มภาพ กราฟ และวิดีโอในสไลด์
2. การเขียนโค้ดโปรแกรมเพื่อสร้างสไลด์
3. การเพิ่มโมเดล 3 มิติ
4. การแปลงเอกสารเป็น PDF

เฉลย: 1

คำถามที่ 15: Gamma App ช่วยปรับแต่งเนื้อหาในงานนำเสนอหรือเอกสารอย่างไร?

1. แก้ไขเนื้อหาให้เหมาะสมกับเป้าหมายของผู้ใช้
2. ปรับแต่งโค้ด HTML และ CSS
3. สร้างโมเดลข้อมูลทางคณิตศาสตร์
4. แปลภาษาอัตโนมัติ

เฉลย: 1



โปรดวิจารณ์เครื่องมือการประเมินทักษะในการใช้
CHATGPT, CANVA, CLICKUP, PADLET
และ GAMMA APP ของครูและนักเรียน
ที่สรุปข้างล่างนี้ว่าทำให้เข้าใจความหมายที่ครอบคลุม
และชัดเจนแล้วหรือไม่ ควรปรับหรือเพิ่มเติมอะไรอีกหรือไม่

จากทักษะของแหล่งอ้างอิงที่นำมากล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า แนวการประเมินประเมินทักษะการใช้ 1)Chat GPT 2)Canva 3)Click Up 4)Padlet 5) Gamma App ทั้งในกรณีการประเมิน “ทักษะการใช้ของครู” และ “ทักษะการใช้ของนักเรียน” จำแนกเป็นความรู้ความเข้าใจที่สะท้อนถึงทักษะการใช้ปัญญาประดิษฐ์ และประเด็นเพื่อตั้งข้อคำถามในแต่ละทักษะ โดยมีลักษณะเป็นแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจที่สะท้อนให้เห็นถึงทักษะการใช้ Chat GPT, Canva, Click Up, Padlet และ Gamma App ตามลำดับ 5 ประเด็น โดยจำแนกออกเป็น 5 ตอน แต่ละตอน สร้างเป็นแบบทดสอบที่แต่ละข้อคำถามมีคำตอบเป็นตัวเลือก 4 ข้อ ดังนี้

1) ประเด็นเพื่อตั้งข้อคำถาม**ทักษะการใช้ ChatGPT** ประกอบด้วย ความรู้ความเข้าใจที่สะท้อนถึงความสามารถในการใช้ ChatGPT เกี่ยวกับความสามารถในการแปลภาษา การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล การเขียนหรือแก้ไขโค้ดโปรแกรม การสรุปข้อมูล การสนทนาในลักษณะต่างๆ การตั้งค่าการใช้งาน ChatGPT เพื่อปรับปรุงผลลัพธ์ การช่วยตอบคำถามในลักษณะต่าง ๆ ข้อจำกัดในการใช้งาน การสร้างข้อความในสถานการณ์ต่างๆ และการสมัครเข้าใช้งาน

2) ประเด็นเพื่อตั้งข้อคำถาม**ทักษะการใช้ Canva** ประกอบด้วย ความรู้ความเข้าใจที่สะท้อนถึงความสามารถในการใช้ Canva เกี่ยวกับการสมัครใช้งาน การใช้ AI การลบพื้นหลัง การใช้เทมเพลตสำเร็จรูป การแก้ไขภาพถ่าย การออกแบบวิดีโอ การปรับแต่งสี การปรับแต่งขนาด การออกแบบวิดีโอที่มีประสิทธิภาพ และดาวน์โหลดงานในรูปแบบไฟล์

3) ประเด็นเพื่อตั้งข้อคำถาม **ทักษะการใช้ ClickUp** ประกอบด้วย ความรู้ความเข้าใจที่สะท้อนถึงความสามารถในการใช้ ClickUp เกี่ยวกับการจัดการงานแบบครบวงจร การเริ่มต้นใช้งาน การใช้AI ใน ClickUp เพื่อประสิทธิภาพการทำงาน การใช้งานปฏิทิน การผสมผสานการทำงานของ ClickUp กับ Google Drive การเชื่อมต่อกับเครื่องมือต่างๆ การใช้ Kanban Board การจัดการเอกสาร การใช้งานใหม่ไลน์ และการจัดลำดับความสำคัญของงาน

4) ประเด็นเพื่อตั้งข้อคำถาม **ทักษะการใช้ Padlet** ประกอบด้วย ความรู้ความเข้าใจที่สะท้อนถึงความสามารถในการใช้ Padlet เกี่ยวกับการสนับสนุนการทำงานร่วมกันในทีม การอัปโหลดไฟล์ การใช้เมนูAI ใน Padlet การสมัครใช้งาน การใช้งานหรือปรับแต่งรูปแบบกระดาน การ

แบ่งปันกระดาน การสร้างกระดานแบบเรียลไทม์ การอัปโหลดวิดีโอ การค้นหาเนื้อหา และการอำนวยความสะดวกด้านการเรียนรู้และการทำงานร่วมกัน

5) ประเด็นเพื่อตั้งข้อคำถาม **ทักษะการใช้ Gamma App** ประกอบด้วย ความรู้ความเข้าใจที่สะท้อนถึงความสามารถในการใช้ Gamma App เกี่ยวกับการสร้างงานนำเสนอ การสร้างเว็บไซต์แบบโต้ตอบ การใช้ AI Copywriting การการทำงานแบบเรียลไทม์ การการปรับแต่งเลย์เอาต์สี และฟอนต์ การสร้างงานนำเสนอได้โดยใช้เพียงข้อความ การสร้างเว็บไซต์ในรูปแบบต่างๆ การออกแบบงานให้มีประสิทธิภาพ และการนำเสนอเนื้อหาในงานนำเสนอให้มีความโดดเด่น

ตอนที่ 1 ความรู้ความเข้าใจที่สะท้อนถึงทักษะการใช้ Chat GPT

คำถามที่ 1: ChatGPT มีความสามารถในการแปลภาษาใดต่อไปนี้ได้?

1. เฉพาะภาษาอังกฤษเท่านั้น
2. ภาษาอังกฤษและภาษาไทย
3. หลายภาษา รวมถึงภาษาอังกฤษและภาษาไทย
4. เฉพาะภาษาไทยเท่านั้น

เฉลย: 3

คำถามที่ 2: ความสามารถใดของ ChatGPT ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลในข้อความได้?

1. การสนทนาในภาษาต่าง ๆ
2. การตอบคำถามในเชิงข้อมูลหรือความรู้
3. การสร้างข้อความเชิงสร้างสรรค์
4. การตั้งค่าการใช้งาน

เฉลย: 2

คำถามที่ 3: ChatGPT สามารถช่วยแก้ไขโค้ดโปรแกรมได้อย่างไร?

1. ให้คำแนะนำเกี่ยวกับโค้ดที่ผิดพลาด
2. เขียนโค้ดให้ใหม่ทั้งหมดโดยไม่มีคำอธิบาย
3. ลบโค้ดเดิมออกทั้งหมด
4. ปฏิเสธที่จะช่วยเกี่ยวกับโค้ด

เฉลย: 1

คำถามที่ 4: เมื่อใช้งาน ChatGPT เพื่อสรุปข้อมูล ควรทำอย่างไรเพื่อให้ผลลัพธ์ตรงกับความต้องการ?

1. ส่งไฟล์เอกสารให้ ChatGPT โดยตรง

2. ให้ข้อความที่ต้องการสรุปพร้อมระบุเป้าหมายของการสรุป
3. ใช้คำถามปลายเปิดทั่วไป
4. ตั้งค่าการใช้งานก่อนทุกครั้ง

เฉลย: 2

คำถามที่ 5: ChatGPT สามารถสนทนาในลักษณะใดได้บ้าง?

1. เฉพาะในเชิงวิชาการ
2. เฉพาะในเชิงสร้างสรรค์
3. ทั้งเชิงวิชาการและเชิงสร้างสรรค์
4. เฉพาะในเชิงความรู้ทั่วไป

เฉลย: 3

คำถามที่ 6: ผู้ใช้งานสามารถตั้งค่าการใช้งาน ChatGPT เพื่อปรับปรุงผลลัพธ์อย่างไร?

1. ปรับบริบทหรือคำสั่งที่ชัดเจนมากขึ้น
2. เปิดโหมดช่วยเหลืออัตโนมัติ
3. ใช้งานโดยไม่ต้องตั้งค่าก่อน
4. ปิดฟังก์ชันการสนทนา

เฉลย: 1

คำถามที่ 7: ChatGPT สามารถช่วยตอบคำถามในลักษณะใดได้ดีที่สุด?

1. คำถามปลายปิดที่เกี่ยวกับข้อมูลเฉพาะ
2. คำถามปลายเปิดที่มีความคลุมเครือ
3. คำถามที่มีข้อมูลอ้างอิงไม่ชัดเจน
4. คำถามเชิงลบหรือยั่ว

เฉลย: 1

คำถามที่ 8: ChatGPT มีข้อจำกัดในด้านใดที่ผู้ใช้งานควรตระหนัก?

1. ความเร็วในการสร้างข้อความ
2. การให้ข้อมูลที่ล้าสมัยหรือไม่ถูกต้อง
3. การสนทนาในภาษาต่าง ๆ
4. การตั้งค่าการใช้งาน

เฉลย: 2

คำถามที่ 9: ChatGPT เหมาะสำหรับการสร้างข้อความในสถานการณ์ใด?

1. การเขียนบทความเชิงสร้างสรรค์

2. การแปลภาษา
3. การช่วยเขียนโค้ด
4. ทุกสถานการณ์ที่ระบุไว้ข้างต้น

เฉลย: 4

คำถามที่ 10: ในการสมัครเข้าใช้งาน ChatGPT ผู้ใช้งานต้องทำอะไรเป็นอันดับแรก?

1. ดาวน์โหลดซอฟต์แวร์เฉพาะ
2. สร้างบัญชีผู้ใช้งานและลงทะเบียน
3. ตั้งค่าการสนทนาในภาษาอังกฤษ
4. ป้อนคำถามเริ่มต้นทันที

เฉลย: 2

ตอนที่ 2 ความรู้ความเข้าใจที่สะท้อนถึงทักษะการใช้ Canva

คำถามที่ 1: เมื่อสมัครใช้งาน Canva ผู้ใช้งานต้องทำอะไรเป็นอันดับแรก?

1. ลงทะเบียนและเข้าสู่ระบบ
2. ดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ Canva
3. ตั้งค่าภาษาโปรแกรม
4. เลือกธีมเพลตทันที

เฉลย: 1

คำถามที่ 2: Canva มีฟีเจอร์ AI ที่ช่วยผู้ใช้งานในด้านใด?

1. การเขียนโค้ดโปรแกรม
2. การออกแบบอัตโนมัติ เช่น การปรับแต่งสีและขนาด
3. การคำนวณทางคณิตศาสตร์
4. การจัดการไฟล์ระบบ

เฉลย: 2

คำถามที่ 3: ฟีเจอร์ “ลบพื้นหลัง” ของ Canva มีประโยชน์อย่างไร?

1. ช่วยเพิ่มความเร็วในการโหลดภาพ
2. ช่วยปรับแต่งภาพให้ดูชัดเจนขึ้น
3. ช่วยแยกภาพออกจากพื้นหลังเพื่อใช้งานใหม่
4. ช่วยลบภาพที่ไม่ได้ใช้ออก

เฉลย: 3

คำถามที่ 4: Canva มีธีมเพลตสำเร็จรูปสำหรับการออกแบบประเภทใดบ้าง?

1. งานนำเสนอและสื่อสิ่งพิมพ์
2. โปรแกรมคอมพิวเตอร์
3. งานเชิงวิศวกรรม
4. การสร้างโมเดลทางสถิติ

เฉลย: 1

คำถามที่ 5: ฟีเจอร์ใดของ Canva ที่เหมาะกับการแก้ไขภาพถ่าย?

1. การลบพื้นหลังและปรับแต่งความละเอียด
2. การสร้างภาพ 3 มิติ
3. การเพิ่มเอฟเฟกต์เสียง
4. การจัดการสีด้วยค่าสถิติ

เฉลย: 1

คำถามที่ 6: เมื่อผู้ใช้ต้องการออกแบบวิดีโอใน Canva ควรเริ่มต้นอย่างไร?

1. เลือกเทมเพลตวิดีโอที่ต้องการ
2. ดาวน์โหลดแอปพลิเคชันเพิ่มเติม
3. กรอกรหัสที่กำหนด
4. ตั้งค่าการใช้งานขั้นสูง

เฉลย: 1

คำถามที่ 7: ฟีเจอร์ปรับแต่งสีใน Canva ช่วยอะไรบ้าง?

1. การสร้างเงาในวิดีโอ
2. การทำให้ภาพมีสีที่ตรงกับธีมงาน
3. การลบพื้นหลังของภาพ
4. การเพิ่มจำนวนข้อความในกราฟิก

เฉลย: 2

คำถามที่ 8: การใช้ฟีเจอร์ “ปรับแต่งขนาด” ใน Canva ช่วยให้เกิดผลลัพธ์

อย่างไร?

1. สามารถเปลี่ยนขนาดงานให้เหมาะกับแพลตฟอร์มต่าง ๆ
2. เพิ่มคุณภาพของภาพโดยอัตโนมัติ
3. ลดขนาดไฟล์งานเพื่อลดเวลาในการโหลด
4. ลบเนื้อหาที่เกินออกจากกราฟิก

เฉลย: 1

คำถามที่ 9: Canva ช่วยให้การออกแบบวิดีโอมีประสิทธิภาพด้วยวิธีใด?

1. การใช้เทมเพลตวิดีโอสำเร็จรูป
2. การสร้างเสียงประกอบแบบอัตโนมัติ
3. การเพิ่มข้อมูลกราฟแบบเรียลไทม์
4. การแปลงวิดีโอเป็นภาพนิ่ง

เฉลย: 1

คำถามที่ 10: การออกแบบด้วย Canva สามารถดาวน์โหลดงานในรูปแบบไฟล์ใดได้บ้าง?

1. PNG, JPEG, PDF, MP4
2. EXE, TXT, HTML, CSV
3. DWG, PSD, AI, EPUB
4. DOCX, XLSX, PPTX

เฉลย: 1

ตอนที่ 3 ความรู้ความเข้าใจที่สะท้อนถึงทักษะการใช้ Click Up

คำถามที่ 1: ฟีเจอร์ใดใน ClickUp ที่ช่วยให้การจัดการงานแบบครบวงจรมีประสิทธิภาพ?

1. การสร้าง To-Do List และ Kanban Board
2. การสร้างภาพประกอบ
3. การพัฒนาซอฟต์แวร์
4. การปรับแต่งโค้ด

เฉลย: 1

คำถามที่ 2: ผู้ใช้งาน ClickUp สามารถเริ่มต้นใช้งานได้อย่างไร?

1. สมัครสมาชิกและลงชื่อเข้าใช้งาน
2. ดาวน์โหลดโปรแกรม ClickUp
3. ตั้งค่า Kanban Board โดยตรง
4. เชื่อมต่อกับ Slack

เฉลย: 1

คำถามที่ 3: AI ใน ClickUp ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานอย่างไร?

1. วิเคราะห์ประสิทธิภาพและช่วยจัดลำดับความสำคัญของงาน
2. สร้างกราฟิกและภาพประกอบ
3. แปลภาษาอัตโนมัติ
4. ปรับแต่งหน้าเว็บไซต์

เฉลย: 1

คำถามที่ 4: ฟังก์ชันปฏิทินใน ClickUp ช่วยอะไร?

1. จัดการและแสดงงานตามวันที่กำหนด
2. แปลงงานเป็นข้อความ
3. คำนวณเวลาในการทำงาน
4. สร้างเทมเพลตงานอัตโนมัติ

เฉลย: 1

คำถามที่ 5: การผสานการทำงานของ ClickUp กับ Google Drive ช่วยให้เกิดประโยชน์อะไร?

1. แชนจ์และจัดเก็บไฟล์เอกสารร่วมกันได้สะดวก
2. เพิ่มประสิทธิภาพการออกแบบกราฟิก
3. จัดการโค้ดโปรแกรมในรูปแบบไฟล์ PDF
4. สร้างระบบฐานข้อมูล

เฉลย: 1

คำถามที่ 6: ClickUp สามารถเชื่อมต่อกับเครื่องมือใดต่อไปนี้?

1. Google Drive, Slack และ Zoom
2. Photoshop, Illustrator และ InDesign
3. SPSS, STATA และ RStudio
4. AutoCAD, SketchUp และ Rhino

เฉลย: 1

คำถามที่ 7: ฟังก์ชัน Kanban Board ใน ClickUp ใช้สำหรับอะไร?

1. แสดงสถานะงานในรูปแบบการ์ด
2. สร้างภาพเคลื่อนไหว
3. บริหารเวลาการประชุม
4. จัดการไฟล์ภาพ

เฉลย: 1

คำถามที่ 8: การจัดการเอกสารใน ClickUp มีความพิเศษอย่างไร?

1. สามารถสร้างและแก้ไขเอกสารร่วมกันได้แบบเรียลไทม์
2. ใช้สำหรับการออกแบบภาพเท่านั้น
3. รองรับเฉพาะไฟล์ PDF
4. จำกัดการใช้งานเฉพาะผู้ดูแลระบบ

เฉลย: 1

คำถามที่ 9: ฟีเจอร์ใหม่ไหนใน ClickUp ช่วยอะไร?

1. แสดงภาพรวมของโครงการและงานตามลำดับเวลา
2. สร้างข้อความอัตโนมัติ
3. จัดการโค้ดโปรแกรม
4. ปรับขนาดไฟล์ภาพ

เฉลย: 1

คำถามที่ 10: AI ใน ClickUp สามารถช่วยจัดลำดับความสำคัญของงานได้อย่างไร?

1. วิเคราะห์ข้อมูลและแนะนำงานที่ต้องทำก่อน
2. แก้ไขข้อความในเอกสาร
3. เพิ่มสีสันใน Kanban Board
4. สร้างงานใหม่โดยอัตโนมัติ

เฉลย: 1

ตอนที่ 4 ความรู้ความเข้าใจที่สะท้อนถึงทักษะการใช้ Padlet

คำถามที่ 1: ฟีเจอร์ใดใน Padlet ที่ช่วยสนับสนุนการทำงานร่วมกันในทีม?

1. การสร้างกระดานแบบเรียลไทม์
2. การแก้ไขโค้ดร่วมกัน
3. การแปลงไฟล์ PDF
4. การปรับแต่งกราฟิก

เฉลย: 1

คำถามที่ 2: ผู้ใช้งาน Padlet สามารถอัปโหลดไฟล์ประเภทใดได้บ้าง?

1. เฉพาะไฟล์เอกสาร
2. รูปภาพ, วิดีโอ, ลิงก์ และไฟล์เสียง
3. เฉพาะไฟล์เสียง
4. ไฟล์โปรแกรมเท่านั้น

เฉลย: 2

คำถามที่ 3: ฟีเจอร์ AI ใน Padlet มีบทบาทอย่างไร?

1. ช่วยแก้ไขไฟล์ภาพ
2. ช่วยจัดระเบียบข้อมูลหรือค้นหาเนื้อหาบนกระดาน
3. สร้างข้อความอัตโนมัติ
4. แปลภาษาในกระดาน

เฉลย: 2

คำถามที่ 4: ในการสมัครใช้งาน Padlet ผู้ใช้ต้องทำอะไรเป็นลำดับแรก?

1. ดาวน์โหลดโปรแกรม Padlet
2. ลงทะเบียนและสร้างบัญชีผู้ใช้
3. เลือกเทมเพลตที่ต้องการ
4. ป้อนรหัสกระดาน

เฉลย: 2

คำถามที่ 5: Padlet สามารถปรับแต่งรูปแบบกระดานได้อย่างไร?

1. เลือกสีพื้นหลัง ธีม และรูปแบบกระดานที่ต้องการ
2. เพิ่มข้อความเท่านั้น
3. ใช้เฉพาะรูปแบบที่ระบบกำหนด
4. เปลี่ยนได้เฉพาะขนาดของกระดาน

เฉลย: 1

คำถามที่ 6: การแบ่งปันกระดานใน Padlet สามารถทำได้ผ่านวิธีใด?

1. การส่งลิงก์หรือแชร์ QR Code
2. การส่งไฟล์แนบอีเมล
3. การพิมพ์เอกสาร
4. การอัปโหลดผ่านโซเชียลมีเดีย

เฉลย: 1

คำถามที่ 7: ฟีเจอร์การสร้างกระดานแบบเรียลไทม์ใน Padlet ช่วยให้เกิดประโยชน์อย่างไร?

1. สมาชิกทุกคนสามารถเพิ่มข้อมูลลงในกระดานพร้อมกันได้
2. การทำงานร่วมกันจำกัดเฉพาะผู้ดูแล
3. ช่วยแก้ไขเอกสารอย่างรวดเร็ว
4. สร้างกราฟอัตโนมัติ

เฉลย: 1

คำถามที่ 8: Padlet รองรับการอัปโหลดวิดีโออย่างไร?

1. รองรับการอัปโหลดวิดีโอจากไฟล์เครื่องหรือ URL
2. อัปโหลดได้เฉพาะไฟล์ MP3
3. ไม่รองรับการอัปโหลดวิดีโอ
4. รองรับเฉพาะการแชร์วิดีโอผ่านโซเชียลมีเดีย

เฉลย: 1

คำถามที่ 9: การค้นหาเนื้อหาบน Padlet สามารถทำได้ด้วยพีเจอรี่ใด?

1. การใช้ AI ในการค้นหาและจัดระเบียบข้อมูล
2. การใช้คำสั่งพิเศษในช่องค้นหา
3. การเลื่อนดูข้อมูลด้วยตนเอง
4. การตั้งค่าการค้นหาแบบขั้นสูง

เฉลย: 1

คำถามที่ 10: Padlet ช่วยอำนวยความสะดวกด้านการเรียนรู้และการทำงานร่วมกันได้อย่างไร?

1. ผู้ใช้สามารถแสดงความคิดเห็นและแบ่งปันไอเดียบนกระดานเดียวกัน
2. รองรับการจัดการฐานข้อมูลขนาดใหญ่
3. ใช้ในการเขียนโปรแกรมร่วมกัน
4. รองรับเฉพาะการนำเสนอข้อมูลแบบสไลด์

เฉลย: 1

ตอนที่ 5 ความรู้ความเข้าใจที่สะท้อนถึงทักษะการใช้ Gamma App

คำถามที่ 1: พีเจอรี่ใดใน Gamma App ช่วยให้ผู้ใช้สามารถสร้างงานนำเสนอได้อย่างมืออาชีพ?

1. การเพิ่มภาพ กราฟ และวิดีโอในสไลด์
2. การแก้ไขโค้ด HTML
3. การสร้างโมเดลสามมิติ
4. การตัดต่อเสียง

เฉลย: 1

คำถามที่ 2: Gamma App สามารถช่วยผู้ใช้สร้างเว็บไซต์แบบโต้ตอบได้โดยไม่ต้องมีความรู้ด้านใด?

1. การเขียนโค้ด
2. การออกแบบกราฟิก
3. การจัดการเซิร์ฟเวอร์
4. การตัดต่อวิดีโอ

เฉลย: 1

คำถามที่ 3: AI Copywriting ใน Gamma App ช่วยในด้านใด?

1. การสร้างเนื้อหาอัตโนมัติจากคำสั่งหรือหัวข้อที่กำหนด

2. การวิเคราะห์ข้อมูลในเอกสาร
3. การจัดการฐานข้อมูล
4. การปรับแต่งแอนิเมชันในสไลด์

เฉลย: 1

คำถามที่ 4: Gamma App รองรับการทำงานแบบเรียลไทม์ในลักษณะใด?

1. การทำงานร่วมกันในทีมแบบเรียลไทม์
2. การประมวลผลข้อมูลขนาดใหญ่
3. การสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ
4. การออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์

เฉลย: 1

คำถามที่ 5: การปรับแต่งเลย์เอาต์ สี และฟอนต์ใน Gamma App ใช้พีเจเอชไอดี?

1. AI Design Automation
2. การแก้ไขแบบแมนนวล
3. การเขียนคำสั่ง CSS
4. การอัปโหลดธีมจากภายนอก

เฉลย: 1

คำถามที่ 6: พีเจเอชไอดีใน Gamma App ที่ช่วยให้ผู้ใช้สร้างงานนำเสนอได้โดยใช้เพียงข้อความย่อ?

1. การแปลงข้อความเป็นสไลด์
2. การแก้ไขสไลด์แบบแมนนวล
3. การเพิ่มแอนิเมชันอัตโนมัติ
4. การสร้างกราฟแบบ 3 มิติ

เฉลย: 1

คำถามที่ 7: ในการสร้างเว็บไซต์บน Gamma App ผู้ใช้สามารถเพิ่มองค์ประกอบแบบโต้ตอบได้อย่างไร?

1. การฝังเนื้อหา เช่น แบบฟอร์ม ลิงก์ หรือวิดีโอ
2. การใช้โค้ด HTML และ CSS
3. การเชื่อมต่อฐานข้อมูล
4. การออกแบบภาพกราฟิกเอง

เฉลย: 1

คำถามที่ 8: พีเจอาร์ไอช่วยให้การออกแบบงานนำเสนอใน Gamma App มีประสิทธิภาพมากขึ้น?

1. การใช้เทมเพลตและเลย์เอาต์ที่ปรับแต่งได้
2. การสร้างข้อมูลเชิงลึกจากข้อมูลขนาดใหญ่
3. การเพิ่มเสียงบรรยายอัตโนมัติ
4. การแปลเอกสาร

เฉลย: 1

คำถามที่ 9: พีเจอาร์ AI Copywriting สามารถช่วยผู้ใช้สร้างอะไรได้บ้าง?

1. การสรุปข้อมูล การสร้างพาดหัว และการเขียนคำอธิบาย
2. การจัดการฐานข้อมูล
3. การวิเคราะห์ข้อมูลตลาด
4. การแก้ไขวิดีโอ

เฉลย: 1

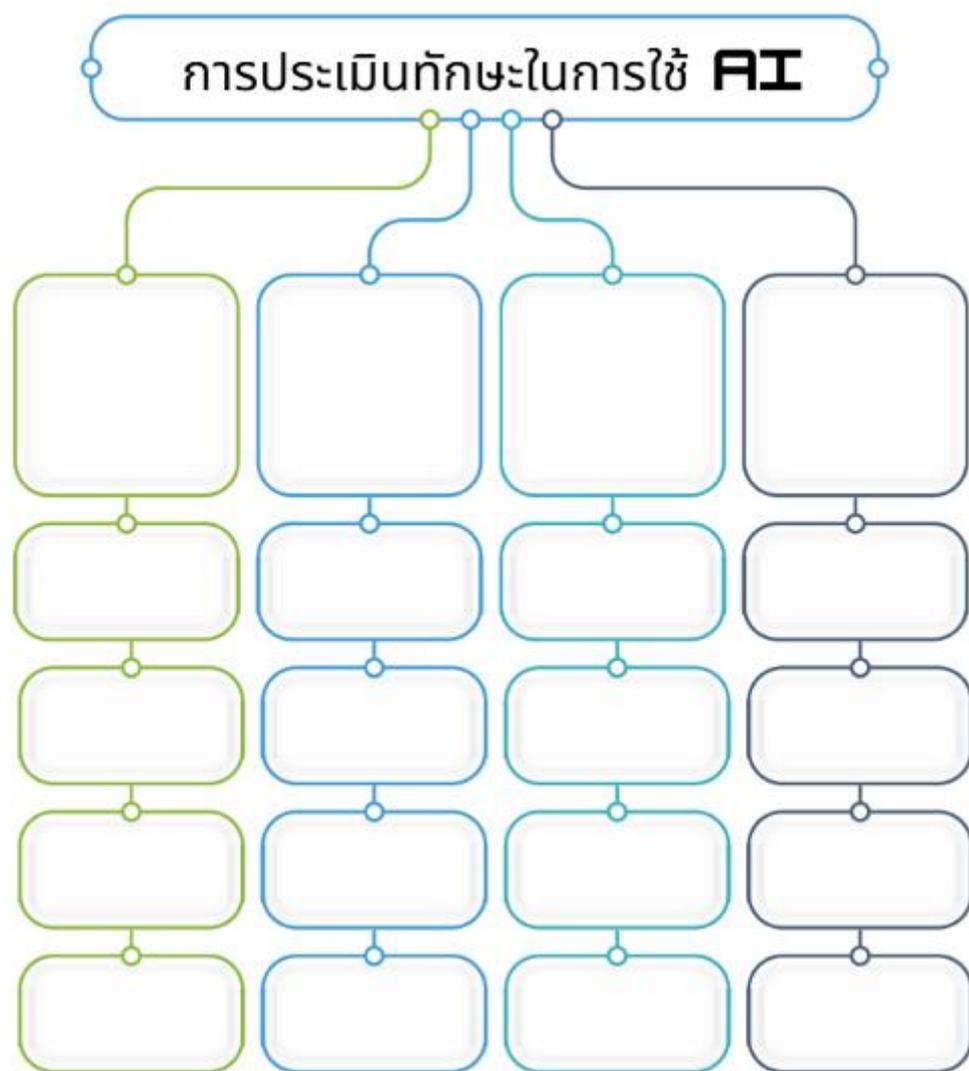
คำถามที่ 10: พีเจอาร์ไอช่วยให้อะไรในงานนำเสนอของ Gamma App มีความโดดเด่น?

1. การเพิ่มภาพ กราฟ และวิดีโอในสไลด์
2. การเขียนโค้ดโปรแกรมเพื่อสร้างสไลด์
3. การเพิ่มโมเดล 3 มิติ
4. การแปลงเอกสารเป็น PDF

เฉลย: 1

กิจกรรม

จากนันททัศนะเกี่ยวกับการประเมินทักษะในการใช้ AI
ข้างต้น ท่านเห็นว่ามีองค์ประกอบ (ELEMENTS) หรือตัวบ่งชี้
(INDICATORS) ที่สำคัญอะไรบ้าง ที่ทำให้เข้าใจในการประเมินนั้นได้อย่าง
กระชับและชัดเจน โปรดระบุแนวคิดหรือองค์ประกอบนั้นในภาพที่แสดงข้างล่าง



เอกสารอ้างอิง REFERENCES



- Onlineexamaker (2024). 15 คำถามและคำตอบแบบทดสอบ ChatGPT. สืบค้นเมื่อ 9 มกราคม 2568, จาก <https://onlineexamaker.com/kb/th/15-chatgpt-quiz-questions-and-answers-10/>
- Suliman,n. (n.d.). *quiz Chat GPT*. Retrieved January 9, 2025, from <https://kku.world/x4yrxv>
- ครูเชียงรายดอทเน็ต. (กันยายน 25,2566). *แบบทดสอบการอบรมการใช้โปรแกรม canva เบื้องต้น 10 ข้อ ชุดที่ 2*. สืบค้นเมื่อ 9 มกราคม 2568, จาก <https://kku.world/ksifyn>
- Lalap, T. (n.d.). *แบบทดสอบ Application Canva*. สืบค้นเมื่อ 9 มกราคม 2568, จาก <https://kku.world/x23rud>
- Armijos, A. (n.d.). *Preguntas sobre GP Básica con ClickUp*. Retrieved January 9, 2025, from <https://kku.world/8n81py>
- PARUNGAO, K. (n.d.). *ClickUp Features and Unified Process Quiz*. Retrieved January 9, 2025, from <https://kku.world/fk0sqq>
- Thanapat, J. (n.d.). *แบบทดสอบก่อนอบรม-Padlet*. สืบค้นเมื่อ 9 มกราคม 2568, จาก <https://kku.world/8d9prm>
- Proyecto Inclusión Digital (n.d.). Padlet. Retrieved January 9, 2025, from <https://kku.world/lkwqx4>
- Luan, H. (n.d.). Quiz về Gamma App Ai. Retrieved January 9, 2025, from <https://kku.world/naaj2d>
- chacon, s. (n.d.). IA GAMMA APP. Retrieved January 9, 2025, from <https://kku.world/2z1qyq>
- ธวัชรรัตน์ กระจดีแดง (2024). [ED-152-805] *การจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล*. [เอกสารที่ไม่มีการตีพิมพ์]. สาขาวิชานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา, มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์.
- ลลิตา โกลศเกียรติสกุล (2024). [ED-152-805] *การจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล*. [เอกสารที่ไม่มีการตีพิมพ์]. สาขาวิชานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา, มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์.

โครงการที่ 2

โครงการครุภัณฑ์ผลการเรียนรู้ สู่การพัฒนาผู้เรียน

1) คำชี้แจง

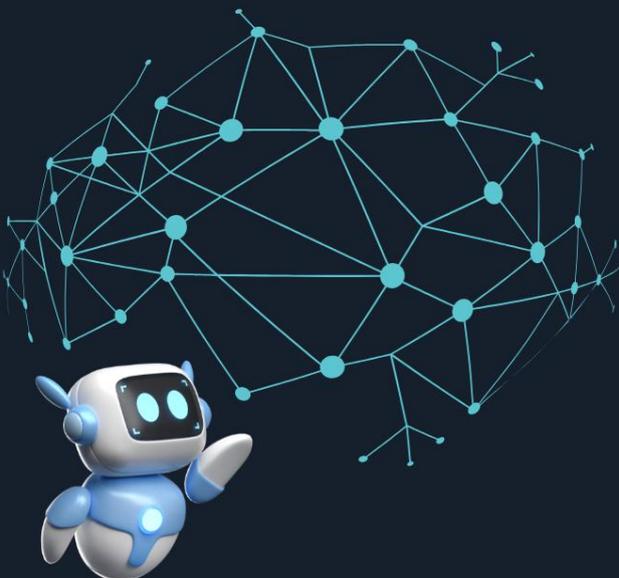
2) สรุปเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์
เพื่อการศึกษาสำหรับนักเรียน

3) สรุปทักษะการใช้เครื่องมือ AI ทาการศึกษา

- 3.1) ทักษะการใช้ CHAT GPT
- 3.2) ทักษะการใช้ CANVA
- 3.3) ทักษะการใช้ CLICK UP
- 3.4) ทักษะการใช้ PADLET
- 3.5) ทักษะการใช้ GAMMA.APP

4) แบบทดสอบทักษะในการใช้ เครื่องมือ AI
ทาการศึกษาของครูและนักเรียน

5) แบบฟอร์มเพื่อให้ครูสะท้อนผล
การพัฒนาของตนเอง





คู่มือการเรียนรู้สู่การปฏิบัติ (WORK MANUAL)

1) คำชี้แจง



คู่มือการเรียนรู้สู่การปฏิบัติ (Work Manual) ฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อเป็นแนวทางให้ครูนำทักษะการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (Generative AI) และเครื่องมือดิจิทัลทางการศึกษาไปใช้ในการจัดการเรียนรู้กับนักเรียนอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง โดยมุ่งหวังให้นักเรียนเกิดทักษะการใช้เครื่องมือ AI เพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทั้งในด้านการสืบค้น สร้างสรรค์ จัดการ และนำเสนอองค์ความรู้

คู่มือนี้ออกแบบให้สอดคล้องกับแนวคิด “พัฒนาครู แล้วครูนำผลที่ได้รับไปสู่การพัฒนาที่ส่งผลต่อผู้เรียน” โดยครูเป็นผู้เรียนรู้และฝึกใช้เครื่องมือ AI ก่อน จากนั้นจึงถ่ายทอดให้นักเรียนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย มีการกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เกณฑ์การประเมิน และแบบฟอร์มสะท้อนผลการพัฒนาอย่างชัดเจน เพื่อให้สามารถติดตามพัฒนาการของผู้เรียนได้ทั้งด้านความรู้ (Knowledge) ทักษะกระบวนการ (Process/Skill) และคุณลักษณะ/เจตคติ (Attitude) เนื้อหาในโครงการที่ 2 ประกอบด้วย 5 ตอนสำคัญ ได้แก่

1. คำชี้แจง วัตถุประสงค์ และแนวทางการใช้คู่มือฉบับนี้
2. สรุปเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เพื่อการศึกษาสำหรับนักเรียน ครอบคลุมประเภท ฟังก์ชัน และการประยุกต์ใช้เบื้องต้น
3. สรุปทักษะการใช้เครื่องมือ AI ทางการศึกษา 5 รายการ ได้แก่ ChatGPT, Canva, ClickUp, Padlet และ Gamma.App เพื่อใช้เป็นกรอบในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้
4. แบบทดสอบทักษะในการใช้เครื่องมือ AI ของครูและนักเรียน เพื่อประเมินก่อน-หลังการใช้คู่มือ
5. แบบฟอร์มสะท้อนผลการพัฒนาของครู เพื่อให้ครูประเมินและทบทวนการนำเครื่องมือ AI ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ พร้อมระบุจุดแข็ง จุดที่ควรพัฒนา และแนวทางปรับปรุงในอนาคต



คู่มือการเรียนรู้สู่การปฏิบัติ (WORK MANUAL)

2) สรุปเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ เพื่อการศึกษาสำหรับนักเรียน



วัตถุประสงค์เพื่อให้ครูและนักเรียนมีภาพรวมที่ชัดเจนเกี่ยวกับเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์และเครื่องมือดิจิทัลที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในโครงการนี้ โดยเน้นเครื่องมือที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ การสร้างสรรค์งาน และการทำงานร่วมกันของนักเรียนในศตวรรษที่ 21

2.1 แนวคิดทั่วไปของเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เพื่อการศึกษา

เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เพื่อการศึกษา หมายถึง เครื่องมือหรือแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ใช้เทคโนโลยี AI หรือระบบอัตโนมัติต่าง ๆ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนและครูสามารถ

- เข้าถึงความรู้ได้สะดวกรวดเร็ว
- สร้างสรรค์เนื้อหา/ชิ้นงานได้อย่างมีคุณภาพ
- จัดการงานการเรียนรู้และการทำงานกลุ่มได้เป็นระบบ
- มีปฏิสัมพันธ์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้อย่างหลากหลายรูปแบบ

ในโครงการนี้ จะมุ่งเน้นเครื่องมือ 5 รายการหลัก ได้แก่ ChatGPT, Canva, ClickUp, Padlet และ Gamma.App ซึ่งแต่ละเครื่องมือมีบทบาทต่างกัน แต่สามารถนำมาบูรณาการร่วมกันเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายและมีความหมายต่อนักเรียน

2.2 ภาพรวมเครื่องมือ AI ทางการศึกษาที่ใช้ในโครงการ

1. ChatGPT เป็นเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ที่ใช้ประมวลผลภาษาธรรมชาติ สามารถโต้ตอบสนทนา ตอบคำถาม อธิบายเนื้อหา ช่วยร่างข้อความ และให้ตัวอย่างแนวคิดต่าง ๆ ตามคำสั่งที่ผู้ใช้ป้อนเข้าไป โดยเครื่องมือ AI มีความสามารถดังนี้

- ช่วยสืบค้นและสรุปข้อมูลเบื้องต้น
- ช่วยคิดโครงร่างงานเขียนหรือรายงาน
- ฝึกตั้งคำถามเชิงคิดวิเคราะห์และวิพากษ์

2. Canva เป็นแพลตฟอร์มสำหรับออกแบบสื่อดิจิทัลที่มีเทมเพลตสำเร็จรูปและฟังก์ชันช่วยออกแบบ สามารถใช้สร้างโปสเตอร์ อินโฟกราฟิก ใบงาน ใบประกาศ สไลด์นำเสนอ และสื่อการเรียนรู้อื่นๆ โดยเครื่องมือ AI มีความสามารถดังนี้

- ให้นักเรียนออกแบบสื่อสะท้อนความเข้าใจในบทเรียน
- สร้างสื่อประกอบการนำเสนอรายงานหรือโครงการ
- เสริมทักษะการสื่อสารด้วยภาพและการจัดองค์ประกอบศิลป์

3. ClickUp เป็นเครื่องมือจัดการงานและโครงการ (Task/Project Management) ที่ช่วยให้ครูและนักเรียนสามารถวางแผนงาน กำหนดภารกิจย่อย กำหนดเวลา และติดตามความก้าวหน้าของงานทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม โดยเครื่องมือ AI มีความสามารถดังนี้

- วางแผนงานกลุ่มหรือโครงการในรายวิชา
- กำหนดหน้าที่สมาชิกแต่ละคนอย่างชัดเจน
- ติดตามความรับผิดชอบและกำหนดเส้นตายของงานต่าง ๆ

4. Padlet เป็นกระดานออนไลน์สำหรับรวบรวม แบ่งปัน และแสดงความคิดเห็นในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ ลิงก์ หรือไฟล์เอกสาร เหมาะสำหรับใช้เป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน โดยเครื่องมือ AI มีความสามารถดังนี้

- รวบรวมผลงานหรือชิ้นงานของนักเรียนในหัวข้อเดียวกัน
- จัดกิจกรรมระดมความคิด (Brainstorming) หรือสะท้อนคิด (Reflection)
- ใช้เป็น “กระดานเรียนรู้ร่วมกัน” ระหว่างครูกับนักเรียน

5. Gamma.App เป็นแพลตฟอร์มสร้างงานนำเสนอรายงานหรือสไลด์ที่มี AI ช่วยจัดโครงสร้างและออกแบบรูปแบบให้เหมาะสมโดยอัตโนมัติ ผู้ใช้เพียงระบุหัวข้อและแนวเนื้อหา ระบบสามารถช่วยจัดทำโครงร่างและรูปแบบการนำเสนอได้ โดยเครื่องมือ AI มีความสามารถดังนี้

- สร้างงานนำเสนอจากเนื้อหาที่นักเรียนเตรียมไว้
- ปรับโครงสร้างสไลด์ให้กระชับและเหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย
- ช่วยให้นักเรียนโฟกัสที่เนื้อหาและการอธิบาย มากกว่าด้านเทคนิคการจัดสไลด์

2.3 บทบาทของเครื่องมือ AI ต่อการเรียนรู้ของนักเรียน

เครื่องมือทั้ง 5 รายการมีบทบาทร่วมกันในพัฒนาทักษะการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ดังนี้

- สนับสนุนการคิดและการเรียนรู้เชิงลึก ผ่านการสืบค้น สรุป วิเคราะห์ และสร้างสรรค์
- เปิดโอกาสให้นักเรียนได้สร้างผลงานในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น ข้อความ ภาพ สื่อดิจิทัล

และงานนำเสนอ

- ส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกัน การจัดการเวลา และความรับผิดชอบต่อภารกิจของตนเอง และกลุ่ม

- ช่วยให้ครูสามารถออกแบบกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Learner-Centered) และปรับระดับความยากง่ายให้เหมาะกับนักเรียนแต่ละกลุ่ม

2.4 แนวทางการใช้เครื่องมือในบริบทห้องเรียน

- ครูเลือกใช้เครื่องมือให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เช่น ใช้ ChatGPT ในขั้นสืบค้นความรู้เบื้องต้น ใช้ Padlet ในขั้นแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และใช้ Canva หรือ Gamma.App ในขั้นสร้างชิ้นงานสรุป
- ครูแจ้งแนวทางและขอบเขตการใช้เครื่องมือ AI ให้ชัดเจน เช่น ห้ามคัดลอกคำตอบจาก AI มาใช้โดยตรง ต้องมีการตรวจสอบ ปรับแก้ และอ้างอิง
- นักเรียนได้รับการฝึกฝนทั้งการใช้เครื่องมือ (ทักษะเชิงเทคนิค) และการคิดเชิงวิพากษ์ (ไม่เชื่อข้อมูลทั้งหมดโดยไม่ตรวจสอบ) ควบคู่กัน
- ในแต่ละกิจกรรม ครูอาจกำหนดให้มีชิ้นงานหรือภารกิจที่สะท้อนว่า นักเรียนใช้ AI เป็น “ผู้ช่วย” ไม่ใช่ “ผู้ทำงานแทน” เช่น ให้แนบคำสั่ง (prompt) ที่ใช้ ให้สรุปว่าตนเองปรับแก้ผลลัพธ์ AI อย่างไร

NEXT >>





คู่มือการเรียนรู้สู่การปฏิบัติ (WORK MANUAL)

3) สรุปทักษะการใช้เครื่องมือ AI ทักษะการศึกษาเพื่อ พัฒนาการเรียนรู้ของครูสู่การพัฒนาทักษะสำหรับนักเรียน



วัตถุประสงค์เพื่อกำหนด “กรอบทักษะ” ที่คาดหวังให้ครูและนักเรียนพัฒนาจากการใช้เครื่องมือ AI ทั้ง 5 รายการ (ChatGPT, Canva, ClickUp, Padlet, Gamma.App) โดยเชื่อมโยงกับมิติด้านความรู้ ทักษะ และทัศนคติ เพื่อใช้เป็นแนวทางออกแบบกิจกรรมและเกณฑ์การประเมินผลในโครงการนี้

3.1 ทักษะการใช้ ChatGPT

ผู้ศึกษาจะเกิดความรู้ความเข้าใจที่สะท้อนถึงความสามารถในการใช้ ChatGPT เกี่ยวกับความสามารถในการแปลภาษา การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล การเขียนหรือแก้ไขโค้ด โปรแกรม การสรุปข้อมูล การสนทนาในลักษณะต่างๆ การตั้งค่าการใช้งาน ChatGPT เพื่อปรับปรุงผลลัพธ์ การช่วยตอบคำถามในลักษณะต่าง ๆ ข้อจำกัดในการใช้งาน การสร้างข้อความในสถานการณ์ต่างๆ และการสมัครเข้าใช้งาน โดยมีรายละเอียดในแต่ละด้าน ดังนี้

1) ความรู้และความเข้าใจพื้นฐาน

- อธิบายได้ว่า ChatGPT คือเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ที่ใช้ประมวลผลภาษาธรรมชาติสำหรับการสนทนา ตอบคำถาม และผลิตข้อความ

- เข้าใจข้อจำกัดของ ChatGPT เช่น อาจให้ข้อมูลไม่ทันสมัย หรือมีข้อผิดพลาด ต้องมีการตรวจสอบก่อนนำไปใช้

2) ทักษะเชิงเทคนิค

- สามารถเข้าสู่ระบบและใช้งาน ChatGPT ในการสนทนา/ถามตอบได้
- สามารถตั้งคำสั่ง (Prompt) ที่ชัดเจน เช่น ระบุหัวข้อ จุดมุ่งหมาย ความยาว รูปแบบ และกลุ่มเป้าหมายของข้อความที่ต้องการ

- สามารถปรับแต่งคำสั่งซ้ำ (Refine Prompt) เพื่อให้ได้คำตอบที่เหมาะสมมากขึ้น

3) ทักษะเชิงกระบวนการคิด

- ใช้ ChatGPT เพื่อสืบค้นแนวคิดเบื้องต้น สร้างโครงร่างงาน หรือร่างข้อความ แล้วนำไปปรับแก้ด้วยตนเอง

- เปรียบเทียบข้อมูลจาก ChatGPT กับแหล่งข้อมูลอื่นที่น่าเชื่อถือ และปรับปรุงเนื้อหาก่อนส่งงานจริง

- สะท้อนคิดได้ว่า ส่วนใดของงานที่เป็นผลจากการช่วยเหลือของ AI และส่วนใดที่นักเรียนคิดและเรียบเรียงเอง

4) เจตคติและจริยธรรม

- ใช้ ChatGPT เป็น “ผู้ช่วย” ไม่ใช่ “ผู้ทำงานแทน”

- ระบุที่มาหรือบอกการใช้ AI อย่างโปร่งใสเมื่อมีการนำเนื้อหาที่ได้จาก ChatGPT ไปใช้ในงาน

NEXT >>



3.2 ทักษะการใช้ Canva

ผู้ศึกษาจะเกิด ความรู้ความเข้าใจที่สะท้อนถึงความสามารถในการใช้ Canva เกี่ยวกับการสมัครใช้งาน การใช้ AI การลบพื้นหลัง การใช้เทมเพลตสำเร็จรูป การแก้ไขภาพถ่าย การออกแบบวิดีโอ การปรับแต่งสี การปรับแต่งขนาด การออกแบบวิดีโอที่มีประสิทธิภาพ และดาวน์โหลดงานในรูปแบบไฟล์ โดยมีรายละเอียดในแต่ละด้าน ดังนี้

1) ความรู้และความเข้าใจพื้นฐาน

- เข้าใจว่า Canva เป็นเครื่องมือออกแบบสื่อดิจิทัลสำหรับสร้างงานกราฟิก สไลด์ และสื่อการเรียนรู้

- รู้จักประเภทงานพื้นฐาน เช่น โปสเตอร์ อินโฟกราฟิก สไลด์ ใบงาน

2) ทักษะเชิงเทคนิค

- สามารถเลือกเทมเพลตที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของงาน

- สามารถแทรกและจัดวางข้อความ รูปภาพ ไอคอน และองค์ประกอบกราฟิกอื่น ๆ ได้

- ใช้ฟังก์ชันพื้นฐาน เช่น การปรับสี ฟอนต์ ขนาด รูปแบบ และการจัดตำแหน่งองค์ประกอบ

3) ทักษะเชิงการออกแบบและการสื่อสาร

- จัดองค์ประกอบให้สื่อสารสาระสำคัญของบทเรียนได้ชัดเจน (หัวข้อเรื่อง จุดสำคัญ ภาพประกอบ)

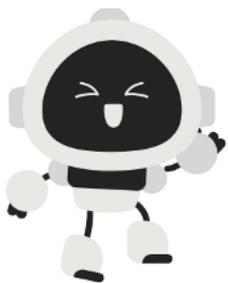
- ใช้ภาพ สี และตัวอักษรอย่างเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและบริบทของงาน (เช่น งานวิชาการ งานรณรงค์ งานนำเสนอในห้องเรียน)

- สรุปรูปเนื้อหาที่ซับซ้อนให้เป็นภาพหรืออินโฟกราฟิกที่เข้าใจง่าย

4) เจตคติและจริยธรรม

- ใช้รูปภาพ/กราฟิกที่ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ (เช่น ใช้ภาพที่ระบบให้บริการ หรือภาพที่ได้รับอนุญาต)

- ให้เครดิตแหล่งข้อมูลหรือภาพที่นำมาใช้เมื่อเหมาะสม



3.3 ทักษะการใช้ ClickUp

ผู้ศึกษาจะเกิดความรู้ความเข้าใจที่สะท้อนถึงความสามารถในการใช้ ClickUp เกี่ยวกับการจัดการงานแบบครบวงจร การเริ่มต้นใช้งาน การใช้AI ใน ClickUp เพื่อประสิทธิภาพการทำงาน การใช้งานปฏิทิน การผสานการทำงานของ ClickUp กับ Google Drive การเชื่อมต่อกับเครื่องมือต่างๆ การใช้ Kanban Board การจัดการเอกสาร การใช้งานใหม่ไฉน และการจัดลำดับความสำคัญของงาน โดยมีรายละเอียดในแต่ละด้าน ดังนี้

1) ความรู้และความเข้าใจพื้นฐาน

- เข้าใจว่า ClickUp เป็นเครื่องมือจัดการงานและโครงการสำหรับวางแผน ติดตาม และจัดลำดับความสำคัญของงาน
- รู้จักแนวคิดพื้นฐาน เช่น งาน (Task) งานย่อย (Subtask) กำหนดส่ง (Due Date) และผู้รับผิดชอบ (Assignee)

2) ทักษะเชิงเทคนิค

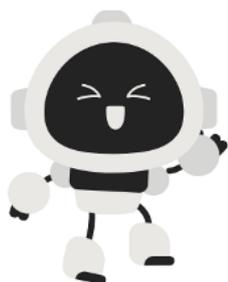
- สามารถสร้างงาน/ภารกิจใหม่ใน ClickUp ตามที่ครูกำหนด
- เพิ่มรายละเอียดงาน เช่น คำอธิบาย ขั้นตอนย่อย และแนบไฟล์ที่เกี่ยวข้อง
- กำหนดเวลาและปรับสถานะงาน เช่น ยังไม่เริ่ม กำลังดำเนินการ เสร็จสิ้น

3) ทักษะการจัดการเวลาและการทำงานร่วมกัน

- วางแผนงานกลุ่มโดยแบ่งงานย่อยตามสมาชิกในกลุ่มอย่างชัดเจน
- ติดตามความก้าวหน้างานของตนเองและสมาชิกคนอื่น ทั้งในมุมมองรายบุคคลและทั้งโครงการ
- ปรับแผนหรือแจ้งให้กลุ่ม/ครูทราบเมื่อมีปัญหาหรือความล่าช้า

4) เจตคติและความรับผิดชอบ

- มีความรับผิดชอบต่อภารกิจที่ได้รับมอบหมายในระบบ
- ใช้ ClickUp เพื่อสื่อสารสถานะงานอย่างโปร่งใส ไม่ปิดบังหรือปล่อยงานค้างโดยไม่แจ้งเหตุผล



3.4 ทักษะการใช้ Padlet

หลังจากศึกษาหน่วยการเรียนรู้นี้ ผู้ศึกษาจะเกิดความรู้ความเข้าใจที่สะท้อนถึงความสามารถในการใช้ Padlet เกี่ยวกับการสนับสนุนการทำงานร่วมกันในทีม การอัปโหลดไฟล์ การใช้เมนูAI ใน Padlet การสมัครใช้งาน การใช้งานหรือปรับแต่งรูปแบบกระดาน การแบ่งปันกระดาน การสร้างกระดานแบบเรียลไทม์ การอัปโหลดวิดีโอ การค้นหาเนื้อหา และการอำนวยความสะดวกด้านการเรียนรู้และการทำงานร่วมกัน โดยมีรายละเอียดในแต่ละด้าน ดังนี้

1) ความรู้และความเข้าใจพื้นฐาน

- เข้าใจว่า Padlet เป็นกระดานออนไลน์สำหรับรวบรวมและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น/ผลงานในรูปแบบต่าง ๆ

- รู้จักรูปแบบการจัดกระดานพื้นฐาน เช่น กระดานแบบผนัง เส้นเวลา หรือคอลัมน์หัวข้อ

2) ทักษะเชิงเทคนิค

- สามารถเข้าร่วม Padlet ที่ครูสร้าง และโพสต์ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ หรือไฟล์ได้

- ใช้ฟังก์ชันตอบกลับ/แสดงความคิดเห็นในโพสต์ของเพื่อนได้อย่างถูกต้อง

3) ทักษะการสื่อสารและการมีส่วนร่วม

- แสดงความเห็น/สะท้อนคิดเกี่ยวกับบทเรียนในเชิงสร้างสรรค์ (ไม่ใช่เพียง “ดีค่ะ” หรือ “เข้าใจแล้ว”)

- อ้างอิงเนื้อหาที่เรียนหรือประสบการณ์ของตนเองเพื่อต่อยอดการสนทนา

- อ่านและให้ข้อเสนอแนะต่อผลงานของเพื่อนด้วยถ้อยคำที่สุภาพและสร้างสรรค์

4) เจตคติและมารยาทดิจิทัล (Digital Citizenship)

- เคารพความคิดเห็นที่หลากหลาย และไม่ใช้ถ้อยคำที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งหรือทำร้ายจิตใจผู้อื่น

- ไม่เผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลที่อาจเสี่ยงต่อความเป็นส่วนตัวของตนเองและผู้อื่น



3.5 ทักษะการใช้ Gamma.App

ผู้ศึกษาจะเกิดความรู้ความเข้าใจที่สะท้อนถึงความสามารถในการใช้ Gamma App เกี่ยวกับการสร้างงานนำเสนอ การสร้างเว็บไซต์แบบโต้ตอบ การใช้ AI Copywriting การการทำงานแบบเรียลไทม์ การการปรับแต่งเลย์เอาต์ สี และฟอนต์ การสร้างงานนำเสนอได้โดยใช้เพียงข้อความ การสร้างเว็บไซต์ในรูปแบบต่างๆ การออกแบบงานให้มีประสิทธิภาพ และการนำเสนอเนื้อหาในงานนำเสนอให้มีความโดดเด่น โดยมีรายละเอียดในแต่ละด้าน ดังนี้

1) ความรู้และความเข้าใจพื้นฐาน

- เข้าใจว่า Gamma.App เป็นเครื่องมือสร้างงานนำเสนอที่มี AI ช่วยจัดโครงสร้างและรูปแบบ
- เห็นความแตกต่างระหว่างการจัดสไลด์แบบดั้งเดิมกับการใช้ AI ช่วยจัดรูปแบบและลำดับเนื้อหา

2) ทักษะเชิงเทคนิค

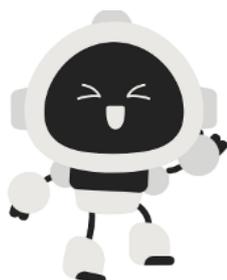
- สามารถระบุหัวข้อและประเด็นสำคัญเพื่อให้ Gamma.App ช่วยสร้างโครงร่างสไลด์เบื้องต้น
- ปรับแต่งข้อความ รูปภาพ และโครงสร้างสไลด์ที่ระบบสร้าง เพื่อให้ตรงกับเนื้อหาที่เรียนจริง
- เลือกธีม/รูปแบบการนำเสนอให้เหมาะสมกับบริบท (เช่น การนำเสนอในชั้นเรียน การแข่งขัน หรือการนำเสนอแก่ผู้บริหาร)

3) ทักษะการนำเสนอและจัดโครงสร้างความคิด

- จัดลำดับเนื้อหาให้ผู้ฟังเข้าใจง่าย ตั้งแต่บทนำ เนื้อหาหลัก ไปจนถึงข้อสรุปและข้อเสนอแนะ
- ใช้สไลด์เป็น “ตัวช่วยอธิบาย” ไม่ใช่ “ตัวแทนการอ่าน” โดยสรุปเฉพาะประเด็นสำคัญ
- ซ้อมและนำเสนอเนื้อหาด้วยภาษาของตนเอง แม้จะใช้ AI ช่วยจัดโครงร่างก็ตาม

4) เจตคติและการใช้ AI อย่างมีวิจารณญาณ

- ไม่ยอมรับโครงร่างจาก Gamma.App ทั้งหมดโดยไม่ตรวจสอบ หรือปรับให้สอดคล้องกับเนื้อหาและเป้าหมายของรายวิชา
- ใช้ AI เพื่อประหยัดเวลาในการจัดรูปแบบ แต่ยังคงรับผิดชอบเนื้อหาและคุณภาพของการนำเสนอโดยตรง





คู่มือการเรียนรู้สู่การปฏิบัติ (WORK MANUAL)

4) แบบทดสอบทักษะในการใช้ เครื่องมือ AI ทางการศึกษาของครูและนักเรียน



วัตถุประสงค์เพื่อใช้ประเมินทักษะการใช้เครื่องมือ AI ทางการศึกษา 5 รายการ ทั้งในมิติด้านความรู้ กระบวนการใช้เครื่องมือ และเจตคติ/จริยธรรมในการใช้ AI โดยสามารถใช้เป็นแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) ได้ ประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1: แบบทดสอบปรนัย (ความรู้และความเข้าใจ) กรณีการประเมิน “ทักษะการใช้ของครู” และ “ทักษะการใช้ของนักเรียน” จำแนกเป็นความรู้ความเข้าใจที่สะท้อนถึงทักษะการใช้ปัญญาประดิษฐ์ และประเด็นเพื่อตั้งข้อคำถามในแต่ละทักษะ โดยมีลักษณะเป็นแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจที่สะท้อนให้เห็นถึงทักษะการใช้ Chat GPT, Canva, Click Up, Padlet และ Gamma App ตามลำดับ 5 ประเด็น โดยจำแนกออกเป็น 5 ตอน แต่ละตอน สร้างเป็นแบบทดสอบที่แต่ละข้อคำถามมีคำตอบเป็นตัวเลือก 4 ข้อ รวม 50 ข้อคำถาม

เกณฑ์ประเมินแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจที่สะท้อนให้เห็นถึงทักษะการใช้ Chat GPT, Canva, Click Up, Padlet และ Gamma App ตอนละ 10 คะแนน รวม 5 ตอน 50 คะแนน

คะแนน	ระดับ	ความหมาย
41 – 50	ดีเยี่ยม	มีทักษะที่ดีเยี่ยม ใช้งานคล่อง ประยุกต์ใช้ได้จริง
31 – 40	ดี	มีทักษะที่ดี ใช้งานได้ถูกต้อง
21 – 30	พอใช้	ต้องฝึกฝนทักษะเพิ่มเติม
0 – 20	ควรปรับปรุง	ควรได้รับคำแนะนำในการพัฒนาทักษะเพิ่มเติม

ส่วนที่ 2: แบบประเมินตนเองเชิงพฤติกรรม (ทักษะการใช้จริง)

ส่วนที่ 3: แบบประเมินเจตคติและจริยธรรมในการใช้ AI

โดยประเมินได้ที่ <https://forms.gle/cABrmYnPLC2N7v5Z8>

หรือ “สแกนคิวอาร์โค้ด”

AI | กิจกSSU





คู่มือการเรียนรู้สู่การปฏิบัติ (WORK MANUAL)

5) แบบฟอร์มเพื่อให้ครูสะท้อนผล การพัฒนาของตนเอง



แบบฟอร์มนี้จัดทำขึ้นเพื่อให้ครูสะท้อนผลการพัฒนาตนเองจากการใช้เครื่องมือ AI ทางการศึกษา 5 รายการ (ChatGPT, Canva, ClickUp, Padlet, Gamma.App) ในการจัดการเรียนรู้กับนักเรียน ครูสามารถใช้เพื่อประเมินทั้งด้านทักษะการใช้เครื่องมือ การออกแบบกิจกรรม และเจตคติ/จริยธรรมในการใช้ AI ผลจากแบบฟอร์มนี้สามารถนำไปใช้ปรับปรุงการจัดการเรียนรู้และวางแผนพัฒนาตนเองต่อไป

สะท้อนผลได้ที่ <https://forms.gle/1FeiSVX72UbheUPt8> หรือ “สแกนคิวอาร์โค้ด”

AI

กิจกรรม

