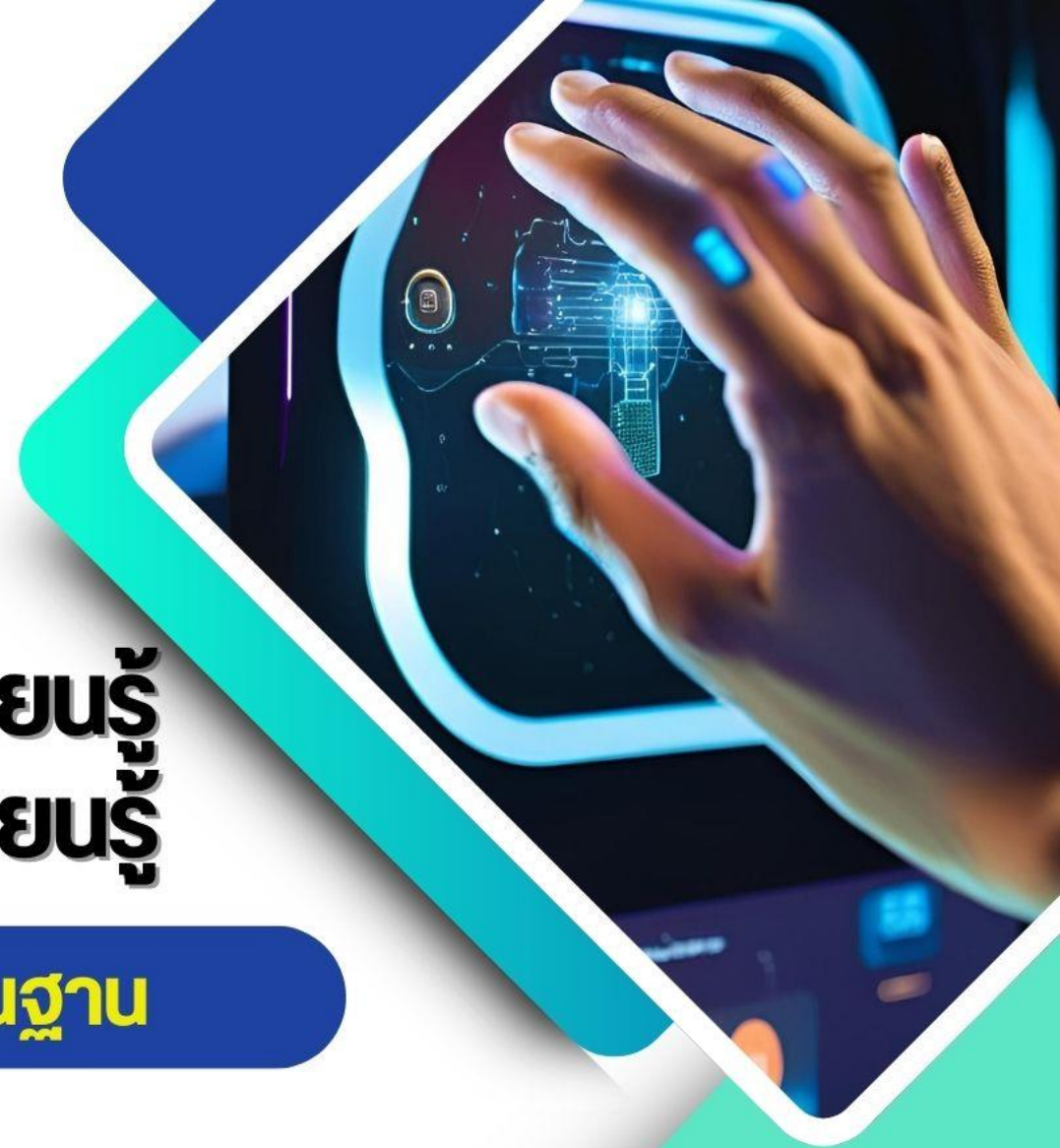




การใช้ AI ออกแบบการจัดการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน



โครงการขับเคลื่อนการใช้หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2568 สำหรับเด็กอายุ 3- 6 ปี และหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1- 3)
พุทธศักราช 2568 สำหรับโรงเรียนที่มีความพร้อมและสมัครใจ ปีการศึกษา 2568

Gifted Education Development Unit



MOE

Ministry of Education

OBEC

Office of Basic Education Commission

organize and promote basic education from primary school to high school

BAAES

Bureau of Academic Affair and Educational Standards

Promote the Curriculum, Learning management, Evaluation and Media

Gifted OBEC

STEAM, Computing Science, Multiple Intelligence, Gifted and Talented Education



Eakasit Piyasangtong

Educator, Senior Professional Level

Director of Gifted Education Development Unit

2009-2018

TEACHER

Biology, Winner of National Prize

2018-Present

EDUCATOR

Computing Science, Design Technology

2022

DIRECTOR

Unit for the Development and Promotion of Learning Assessment and Evaluation

2023-Present

DIRECTOR

Gifted Education Development Unit

2024-Present

CONSULTANT

Subcommittee on Education and Vocational Education



การใช้งานปัญญาประดิษฐ์ ในการศึกษา และเอกชน

UNESCO, World Digital Education Conference 2025
"Empowering Learners for the Age of AI: An AI Literacy Framework for
Primary and Secondary Education" (OECD & EU, พฤษภาคม 2025)
การใช้ AI และความเห็นต่อการใช้ AI ของครูและบุคลากรทางการศึกษาไทย



World Digital Education Conference 2025

Education Development and Transformation: The Era of Intelligence

วันที่ 14–16 พฤษภาคม 2025 ณ เมืองอู่ฮั่น ประเทศจีน

01

สาระสำคัญจากการประชุม

- ผลลัพธ์เชิงนโยบายระดับโลก
 - สมุดปกขาวการศึกษาตลาดของจีน
 - ประกาศปี 2025 เป็น “ปีแห่งการศึกษาตลาด” ยกระดับการศึกษาด้วย AI
 - ยุทธศาสตร์ดิจิทัลแห่งชาติ 2.0
 - กรอบมาตรฐาน AI ด้านการศึกษา
 - ร่วมมือสากล วางหลักจริยธรรม ความปลอดภัย และลิขสิทธิ์ AI
 - ดัชนีการศึกษาดิจิทัลโลก 2025 เพิ่มตัวชี้วัด “AI + การศึกษา”
 - 10 หัวข้อวิจัย EdTech ระดับโลก
 - “ปัญญาหาผู้อื่น” ต่อยอดจาก “ปัญญาเชื่อมโยง”
- การประชุมพันธมิตรการศึกษาดิจิทัลโลก (WDE Alliance)
- นวัตกรรมจากประเทศสมาชิก

02

AI กับการศึกษา (ประเด็นสำคัญ)

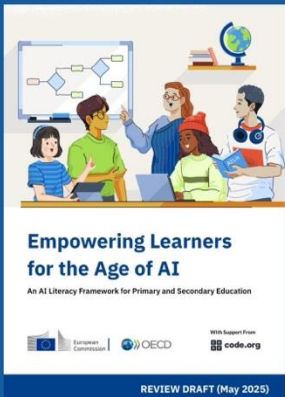
- บทบาท AI ในการเปลี่ยนผ่านระบบการศึกษา
 - ครอบคลุมด้านเนื้อหา วิธีสอน ระบบนิเวศการเรียนรู้
 - สนับสนุนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (personalized learning)
- ตัวอย่างจริงจากจีน
 - โครงการ “AI + การเรียนการสอน” ได้ผลเชิงบวก เช่น ห้องเรียน AI, ผู้ช่วยจัดเตรียมบทเรียนอัจฉริยะ
 - แพลตฟอร์ม Smart Education of China มีผู้ใช้งานกว่า 164 ล้านคน และนำ AI มาใช้ใน 51 บริการ
- แนวนโยบาย: จริยธรรม AI และความปลอดภัย
 - มีมาตรฐานอ้างอิงที่กำหนดกรอบการใช้ AI อย่างเหมาะสม
 - ลดความเสี่ยงและอคติของอัลกอริทึม

03

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายสำหรับประเทศไทย

- พัฒนารอบนโยบายและมาตรฐาน AI เพื่อการศึกษา
- จัดทำดัชนี “AI + การศึกษา” ในบริบทไทย
- สนับสนุนแพลตฟอร์มดิจิทัลแบบรวมศูนย์
- ส่งเสริมนวัตกรรมและความร่วมมือข้ามพรมแดน





"Empowering Learners for the Age of AI: An AI Literacy Framework for Primary and Secondary Education" (OECD & EU, พฤษภาคม 2025)

กรอบ AI Literacy สำหรับการศึกษาระดับพื้นฐาน จาก OECD และ European Commission

- พัฒนาโดย OECD และคณะกรรมการยุโรป ร่วมกับผู้เชี่ยวชาญนานาชาติ
- ใช้สนับสนุน PISA 2029 ด้าน Media & AI Literacy
- อยู่ระหว่างเปิดรับข้อเสนอแนะผ่านเวที TeachAI และเผยแพร่ฉบับสมบูรณ์ในปี 2026

เป้าหมาย

01

- สร้างความเข้าใจร่วมเรื่อง AI Literacy ในระดับประถม-มัธยม
- ช่วยผู้ออกแบบนโยบายและหลักสูตรนำ AI ไปใช้ อย่างมีจริยธรรม ปลอดภัย และสร้างสรรค์
- ส่งเสริมทักษะชีวิตในโลกที่ขับเคลื่อนด้วย AI

02

โครงสร้างกรอบ AI Literacy

- ประกอบด้วย 4 มิติ (Domains):
 - Engaging with AI – ใช้และประเมิน AI อย่างวิจรรย์ญาณ
 - Creating with AI – สร้างสรรค์งานโดยใช้ AI อย่างมีจริยธรรม
 - Managing AI – ใช้ AI อย่างตั้งใจ มีเป้าหมาย และสมดุล
 - Designing AI – เข้าใจการออกแบบ AI และตั้งคำถามต่อผลกระทบ
- แต่ละมิติครอบคลุม 22 สมรรถนะ (Competences) ที่บูรณาการ ความรู้ ทักษะ และเจตคติ
- จริยธรรม คือแกนกลางของทุกมิติ โดยเฉพาะประเด็นความยุติธรรม ความโปร่งใส และความเป็นส่วนตัว

03

จุดเน้นเชิงนโยบาย

- AI ไม่ควรถูกสอนแยกเป็นวิชาเดียว แต่ควร บูรณาการข้ามวิชา
- โรงเรียนควรเป็นพื้นที่ทดลองใช้ AI อย่างปลอดภัย
- การพัฒนาครูคือ หัวใจสำคัญ ต้องมีแผนพัฒนาวิชาชีพด้าน AI Literacy
- ประเทศสมาชิกสามารถใช้กรอบนี้เป็นฐาน ประเมินระบบการศึกษาระดับชาติ

04

ข้อเสนอเชิงนโยบายสำหรับประเทศไทย

- พัฒนา "หน่วยการเรียนรู้ AI Literacy" แบบข้ามวิชาในหลักสูตรระดับประถม-มัธยม
- ใช้สมรรถนะทั้ง 22 ข้อเป็นแนวทางออกแบบ rubric การประเมินตามสมรรถนะ
- จัดอบรมครูเพื่อบูรณาการ AI อย่างมีจริยธรรมในห้องเรียน
- บรรจุ AI Literacy เป็นส่วนหนึ่งของยุทธศาสตร์ดิจิทัลเพื่อการศึกษาของไทย
- ส่งเสริมความร่วมมือกับ TeachAI และ OECD เพื่อเป็นภาคีเชิงนโยบายระหว่างประเทศ



การขับเคลื่อนด้าน AI ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

วิสัยทัศน์ หลักการ นโยบาย
การใช้ Generative AI



AI Guideline (Interim)

MOU



คู่มือการใช้งาน AI และ Generative AI
ของครู นักเรียน โรงเรียน และผู้ปกครอง



AI Guidance

MOU



การนำ AI ไปใช้ (เพื่อลดภาระและเพิ่มประสิทธิภาพ)

การใช้ AI เป็นเครื่องมือในการ
สนับสนุนครู การเรียนรู้ของ
นักเรียน หรือการบริหารจัดการ
และการดำเนินงานในโรงเรียน

Learning
with AI

USER



MAKER

Learning
about AI

การสร้าง AI ด้วยตนเอง (เพื่อสร้างนวัตกรรม)

การทำความเข้าใจเกี่ยวกับ
การทำงานของ AI ความสามารถ
และข้อจำกัด การพิจารณาทาง
จริยธรรม และผลกระทบต่อสังคม

On-site

Online

พาสเวลา

ไม่พาสเวลา



- การใช้ GEN AI ในการออกแบบการเรียนรู้และวัดประเมินผล (ทุกเขต 1,981 ss.)
- Connect ED (ประมาณ 6,000 คน (สนก. สพฐ.))
- AI 12 หลักสูตรตามภาระงาน (HCEMC)

เริ่ม 18 มกราคม 2568

- พัฒนาคู ให้สามารถใช้ AI อย่างมีประสิทธิภาพและรู้เท่าทัน

On-site

Online



- สอนนักเรียนสร้าง AI
- พัฒนาคู สอนการสร้าง AI อย่างรู้เท่าทันและมีจริยธรรม

พาสเวลา

ไม่พาสเวลา



- สอนนักเรียนสร้าง AI
- พัฒนาคู สอนการสร้าง AI อย่างรู้เท่าทันและมีจริยธรรม



การใช้ AI ของครูและบุคลากรทางการศึกษา

มากกว่า 50% ไม่เคยใช้ หรือใช้ในระดับพื้นฐานซึ่งอาจไม่ตรงกับงานในหน้าที่

8.3%

ไม่เคยใช้ AI

48.3%

ใช้ในระดับพื้นฐาน
สร้างรูป ค้นหาข้อมูล

22.7%

ใช้กับการทำงานบ้าง

20.6%

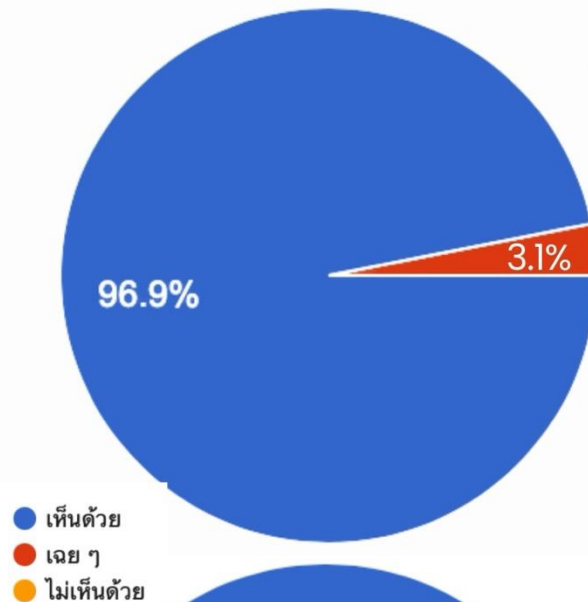
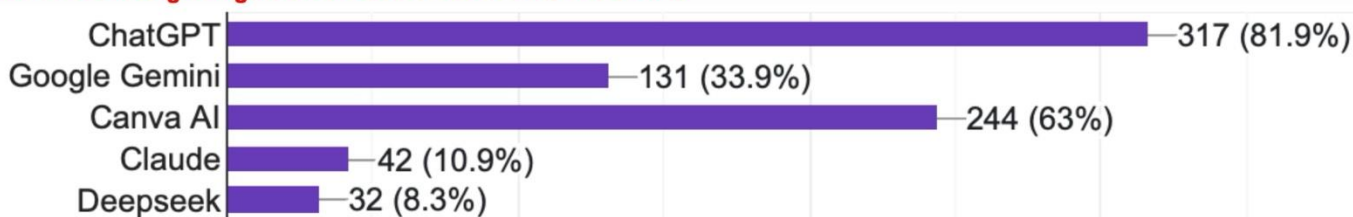
ใช้กับการทำงาน
อย่างมีประสิทธิภาพ

n=387 ข้อมูล ณ วันที่ 27 พ.ค. 68

เครื่องมือ AI
ที่ใช้เป็นหลัก

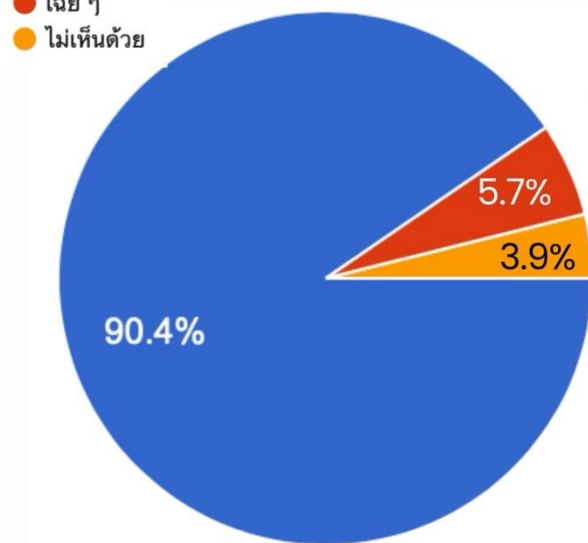


พ.ค. 69 ข้อมูล ครูไทยใช้ AI กับงานในหน้าที่ 94%



ความเห็นต่อการที่ครูและบุคลากรทางการศึกษานำ AI มาประยุกต์ใช้ตามบทบาทหน้าที่

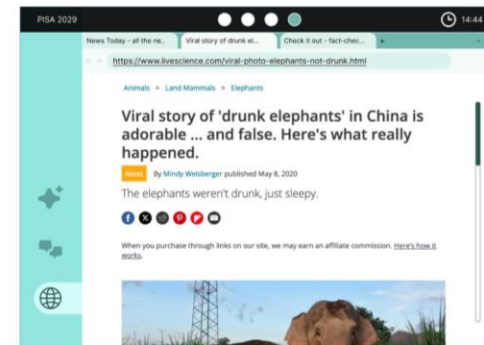
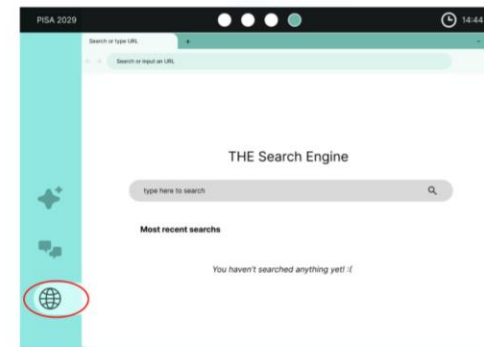
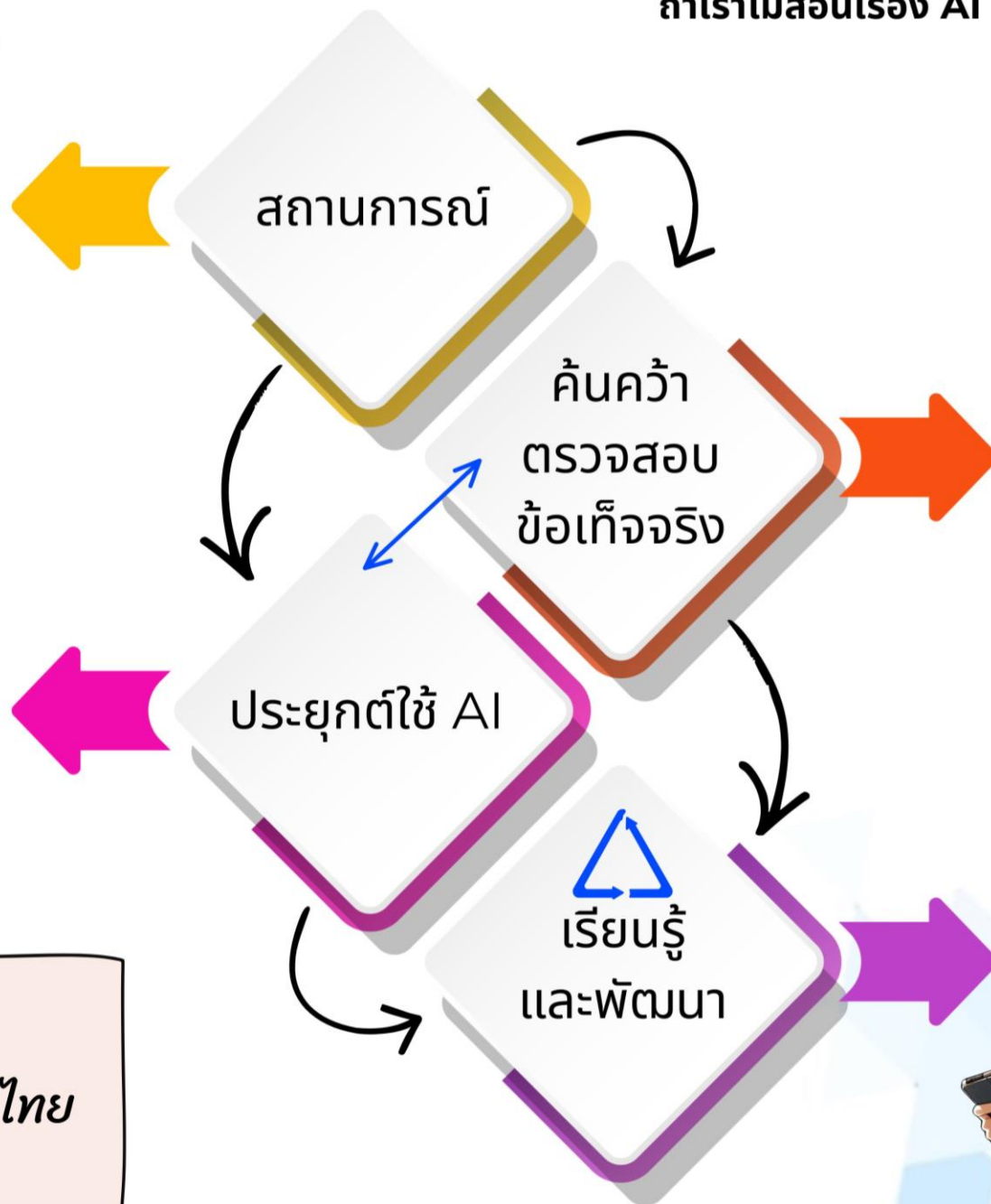
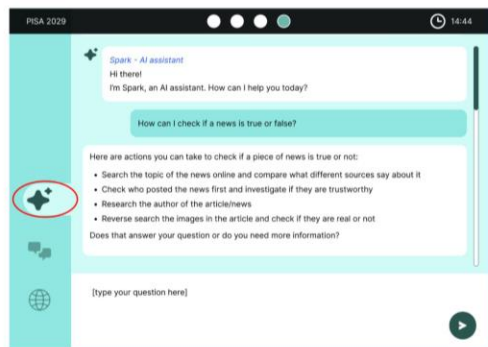
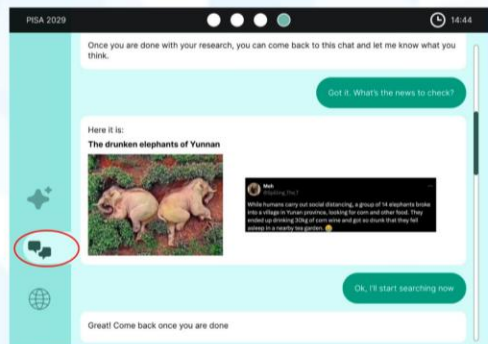
- การนำ AI เข้ามาประยุกต์ใช้ในการศึกษา ช่วยแบ่งเบาภาระในการทำงานบางส่วน ช่วยลดเวลาในการจัดเตรียมการสอน
- เป็นหนึ่งทางเลือกที่ทำให้การทำงานสะดวกสบายขึ้น
- การพัฒนาอย่างก้าวกระโดดของ AI ถ้านำมาใช้ประโยชน์อย่างถูกต้องและเหมาะสมจะช่วยลดภาระงานในการคิด draft งานเบื้องต้นได้
- ข้อมูลที่ได้ต้องนำมาวิเคราะห์ถึงความเหมาะสมกับผู้เรียนอีกครั้ง



ความเห็นต่อการที่นักเรียนนำ AI มาประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้

- ทำให้การเรียนรู้เริ่มต้น และสะดวกต่อการจัดการเรียนการสอน
- เด็กสามารถสืบค้น ค้นหา ข้อมูล นำเสนองาน ได้เหมาะสมกับการเรียนในปัจจุบันที่ใช้เทคโนโลยีช่วยมากขึ้น
- เพิ่มการเรียนรู้ที่หลากหลายสะดวกรวดเร็วมีการค้นคว้าหลายรูปแบบ
- ปรับเนื้อหา วิธีการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละบุคคลได้อย่างเหมาะสม
- เพื่อฝึกทักษะการนำเทคโนโลยีมาใช้ในชีวิตประจำวัน และเป็นการเรียนรู้แบบ Active Learning
- นักเรียนจะได้สะดวกต่อการเรียน แต่นักเรียนต้องใช้ความคิดในการวิเคราะห์ความถูกต้องด้วย
- AI อาจจะทำให้นักเรียนเกิดความมักง่ายซึ่งอาจจะนำไปสู่การไม่ตรวจสอบข้อมูลให้ถูกต้อง

ถ้าเราไม่สอนเรื่อง AI ให้เด็ก... เด็กจะเรียนรู้จาก AI ด้วยตนเอง
แล้วใครจะเป็นเชมทิก?



ร่วมปรับการเรียนรู้
เพื่อสร้างพลเมือง (ดิจิทัล) ไทย
ที่เข้มแข็ง



ครั้งหน้า
จะสร้างสรรค์
อะไรดีนะ





การขับเคลื่อนการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน



AI GOVERNANCE

กรอบธรรมาภิบาลปัญญาประดิษฐ์



นโยบายและมาตรฐาน



ความปลอดภัยและความมั่นคง



สิทธิมนุษยชนและเป็นธรรม



ความเป็นส่วนตัวของข้อมูล



ความโปร่งใสและความรับผิดชอบ

Media & AI Literacy (MAIL)

การเฝ้าระวังและปฏิบัติอย่างมีจริยธรรมและความรับผิดชอบ



การเข้าถึงและใช้งาน



การวิเคราะห์และประเมิน



การมีส่วนร่วมและทำงานร่วมกันในสภาพแวดล้อมดิจิทัล



การสร้างสรรคเนื้อหาและผลงานสื่ออย่างรับผิดชอบ



AI LITERACY

ทักษะความฉลาดด้าน AI



ENGAGING WITH AI



CREATING WITH AI



MANAGING AI



DESIGNING AI

AI Governance

Media & AI Literacy (MAIL)

AI Literacy

1

AI-ADAPTIVE

AI เพื่อการเรียนรู้เฉพาะบุคคล



- ✓ พัฒนาหลักสูตร AI-ADAPTIVE โมดูล
- ✓ พัฒนาครูแกนนำ 6 รุ่นครอบคลุมทุกภูมิภาค
- ✓ เผยแพร่รูปแบบและคู่มือการนำไปใช้ในโรงเรียน
- ✓ นักเรียนลงทะเบียนเข้าระบบ ADAPTIVE EDUCATION PLATFORM
- ✓ มอบรางวัลครูแกนนำต้นแบบ AI-ADAPTIVE

กลุ่มเป้าหมายปี 2569

ครูแกนนำ 1,600 คน
นักเรียน 80,000 คน

ผลลัพธ์สำคัญ
ผู้ใช้งานระบบ LEAD EDUCATION
จำนวน 93,009 คน
ข้อมูล ณ วันที่ 16 มิถุนายน 2564

2

AI FOR TEACHERS

ยกระดับศักยภาพครูด้วย AI



- ✓ อบรมออนไลน์ด้าน AI สำหรับครูทั่วประเทศ
- ✓ ส่งเสริมการใช้ AI อย่างมีจริยธรรมในการจัดการเรียนการสอน
- ✓ หลักสูตรหลากหลาย เช่น CYBER SMART CLASSROOM, DIGITAL WELLBEING 360, AI DATA INSIGHT FOR EDUCATION, AI CREATIVE CLASSROOM LAB
- ✓ กิจกรรม CLIP MEDIA WORKSHOP และการแข่งขันประกวดคลิปวิดีโอ

ผลลัพธ์สำคัญ

160,507 คน

นักเรียนได้รับประโยชน์จากการเรียนรู้ด้วย AI จำนวน 3,326,065 คน

3

CANVA EDUCATION + AI

เสริมทักษะดิจิทัล สร้างสรรค์สื่อการสอนยุคใหม่



- ✓ อบรมออนไลน์ผ่าน OBEC CHANNEL เดือนละ 1 ครั้ง (ปี.ค. - ธ.ค. 2564)
- ✓ อบรมเชิงปฏิบัติการการใช้ CANVA EDUCATION และ AI
- ✓ สร้างสื่อการสอน ใบงาน อินโฟกราฟิก สไลด์ วิดีโอ และจัดการข้อมูลผู้เรียน
- ✓ ใช้ AI และ MAGIC DESIGN ลดภาระงานครู เพิ่มประสิทธิภาพ
- ✓ สร้างคลังสื่อออนไลน์และชุมชนแห่งการเรียนรู้ (PLC)

ผลลัพธ์สำคัญ

ยอดรับชมผ่าน OBEC CHANNEL มากกว่า 1.18 ล้านวิว
(ปี.ค. 560,000 / เม.ย. 629,000 / พ.ค. 540,000 วิว)

4

AI Guidance

คู่มือการใช้ AI สำหรับครู นักเรียน โรงเรียน และผู้ปกครอง



- ✓ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ AI
- ✓ ประโยชน์และความเสี่ยงของ AI
- ✓ การใช้งาน AI ตามบทบาทหน้าที่
- ✓ การใช้ AI เพื่อสนับสนุนภารกิจในระบบการศึกษา
- ✓ จริยธรรมและความซื่อสัตย์ทางวิชาการ
- ✓ แนวทางเตรียมความพร้อมในยุค AI

ผู้เข้าถึงข้อมูลคู่มือ

137,934 คน

ข้อมูล ณ วันที่ 16 มิถุนายน 2564

ภาพรวมผลลัพธ์
การขับเคลื่อน AI



โรงเรียนที่พัฒนาครูแกนนำ AI-Adaptive 800 โรงเรียน



ครูพัฒนาศักยภาพด้าน AI 160,507 คน



นักเรียนได้รับประโยชน์จากการเรียนรู้ด้วย AI 3.3 ล้านคน+



ผู้ใช้งานระบบ LEAD Education 93,009 คน



ผู้เข้าถึงคู่มือการใช้ AI 137,934 คน



ขับเคลื่อน AI Literacy สู่การศึกษาขั้นพื้นฐานไทยอย่างยั่งยืน

AI Literacy for All : สร้างพลเมืองดิจิทัลที่รู้เท่าทัน AI อย่างมีจริยธรรม สู่อนาคตการศึกษาไทย





ACTIVE LEARNING & ASSESSMENT DESIGN CANVAS

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน



GiftedOBEC

Gifted OBEC ▾

พหุปัญญา

ประวัติศาสตร์

School Development Design Can...

Active Learning & Assessment De...

Gifted AI ▾

เพิ่มเติม ▾



Gifted OBEC

Gifted Education Development Unit
OBEC MoE THAILAND



ประกาศรายชื่อ

ผู้มีสิทธิ์เข้าอบรมปฏิบัติการ
เคมีแบบย่อส่วน ครั้งที่ 1

คลิกที่นี่



คุยกับ
Gifted AI

คลิกที่นี่





สพฐ. ร่วมกับ สสวท.

ขอเชิญผู้บริหารสถานศึกษา คณาจารย์ ครู เข้าร่วมส่งผลงาน Coding

“CODING Achievement Awards”

ระดับชาติ ครั้งที่ 4



ส่งผลงานได้ตั้งแต่วันที่ - 25 พฤษภาคม 2569

ที่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่ท่านสังกัด



สพฐ. ประกาศผลงานการประกวด ระดับชาติ
ภายในวันที่ 30 มิถุนายน 2569



รายละเอียดข้อมูล



ติดต่อสอบถาม



Gifted OBEC
0 2288 5769



สาขาคอมพิวเตอร์ สสวท.
0 2392 4021 ต่อ 1660





ประกาศรายชื่อ

ผู้มีสิทธิ์เข้าอบรมปฏิบัติการ
เคมีแบบย่อส่วน ครั้งที่ 1

คลิกที่นี่



คุยกับ
Gifted AI

คลิกที่นี่



**Active Learning &
Assessment
Design Canvas**

คลิกที่นี่



**School
Development
Design Canvas**

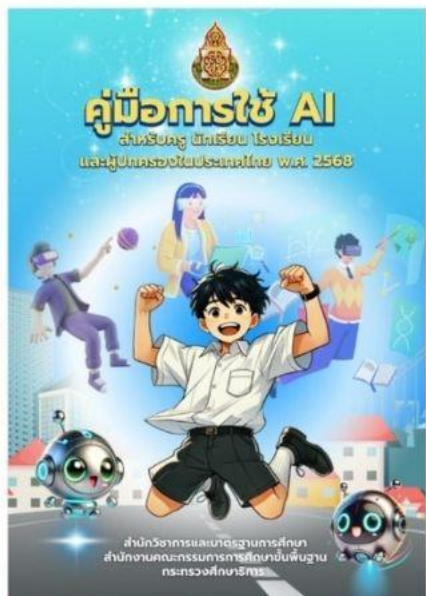
คลิกที่นี่





สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

OBEC AI Guidance



คู่มือการใช้ AI สำหรับครู นักเรียน โรงเรียน และผู้ปกครองในประเทศไทย พ.ศ. 2568

เนื้อหา

1. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ AI
2. ประโยชน์และความเสี่ยงของ AI
3. การใช้งาน AI ในภาพรวมตามบทบาทหน้าที่
4. การใช้ AI เพื่อสนับสนุนภารกิจในระบบการศึกษาของไทย
5. ข้อควรรู้ที่ครูต้องใส่ใจเมื่อใช้ AI
6. การกำหนดระดับการเรียนรู้ด้าน AI
7. จริยธรรมและความซื่อสัตย์ทางวิชาการ
8. สิ่งที่โรงเรียนสามารถดำเนินการเพื่อเตรียมความพร้อมในยุค AI



“ใช้ AI อย่าง
รู้จัก เข้าใจ ใช้เป็น”

จุดเด่นของเอกสาร

- **สังเคราะห์เนื้อหาจากเอกสารต่างประเทศ 17 ประเทศ รวม 55 ฉบับ** ด้านการใช้ AI ทางการศึกษา โดยปรับให้เป็นบริบทประเทศไทย
- ผ่านการตรวจสอบเนื้อหาจากคณะทำงาน **สพฐ. สสวท. และ สวทช.**
- ประเทศไทยเป็น **ประเทศที่ 18 ในโลก** ที่มีคู่มือ AI สำหรับการศึกษา
- ใช้ภาษาง่าย ๆ เพื่อสื่อสารทำความเข้าใจ และจัด artwork ตามวัยของนักเรียนมัธยมศึกษา
- **ภาพประกอบ สร้างขึ้นด้วย AI**
- มีการ์ตูน 4 ช่องแทรก เพื่อเป็นข้อคิดเตือนใจการใช้ AI
- มีโปสเตอร์เนื้อหาฉบับย่อ จำนวน 8 เรื่อง เพื่อให้โรงเรียนสามารถนำไปใช้ทำป้ายนิเทศเพื่อสื่อสารได้ทันที



ตัวอย่างโปสเตอร์





ประกาศรายชื่อ

ผู้มีสิทธิ์เข้าอบรมปฏิบัติการ
เคมีแบบย่อส่วน ครั้งที่ 1

คลิกที่นี่



คุยกับ Gifted AI

คลิกที่นี่



Active Learning & Assessment Design Canvas

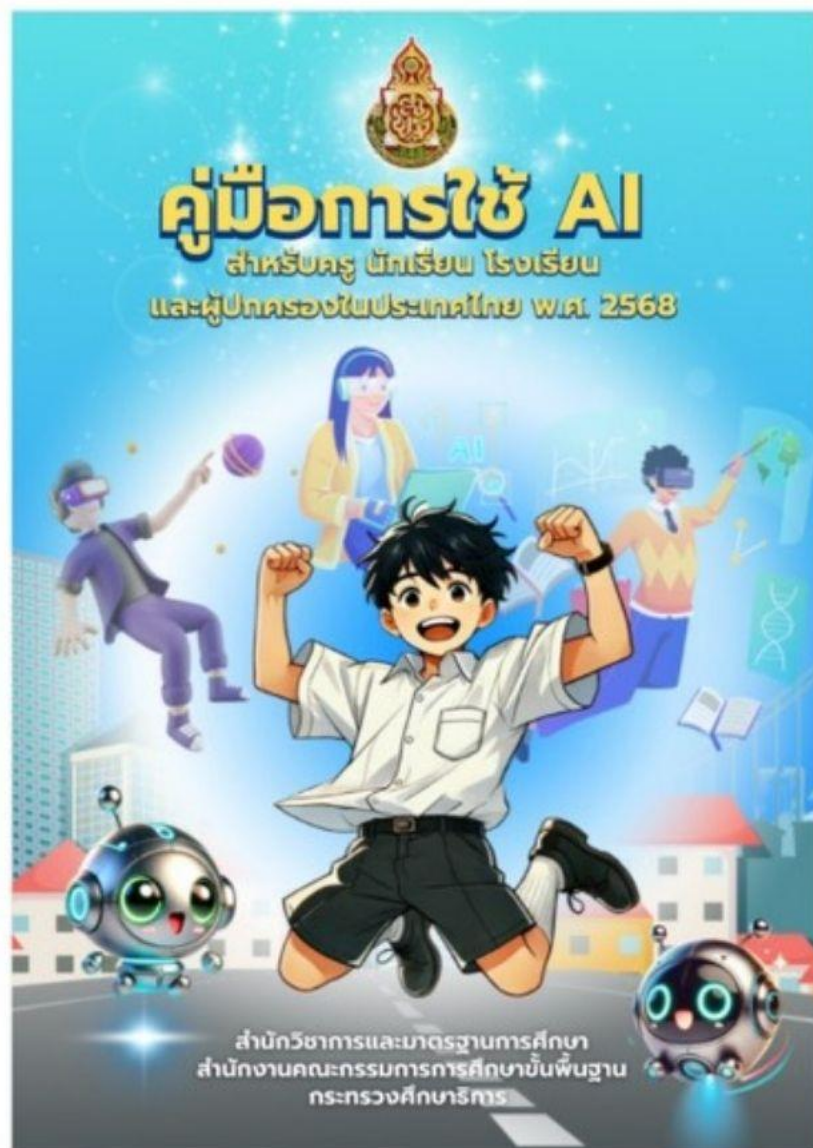
คลิกที่นี่



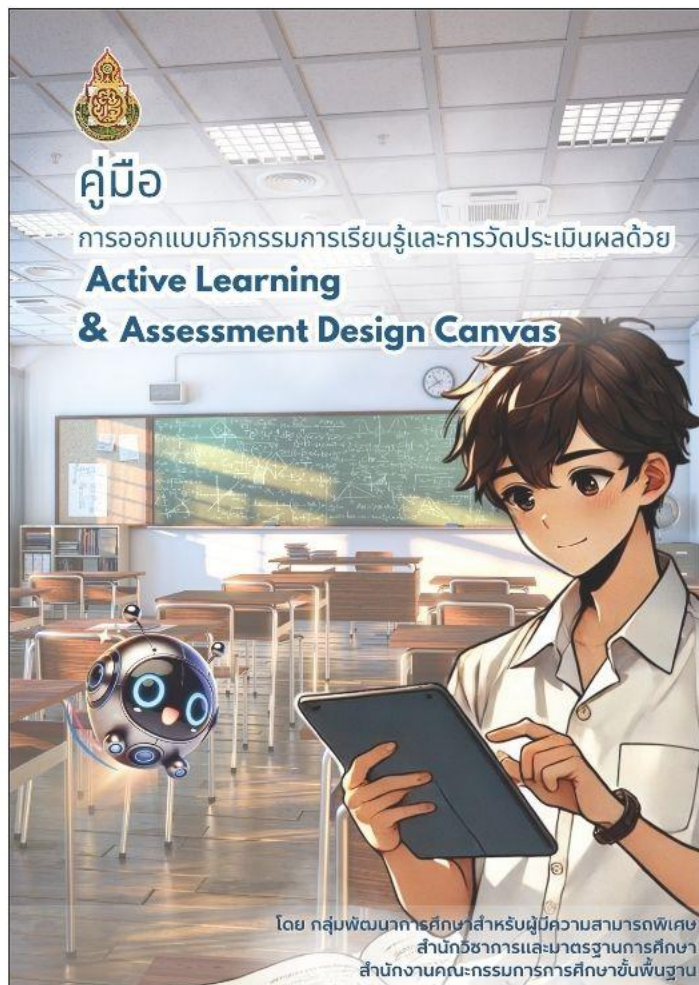
School Development Design Canvas

คลิกที่นี่





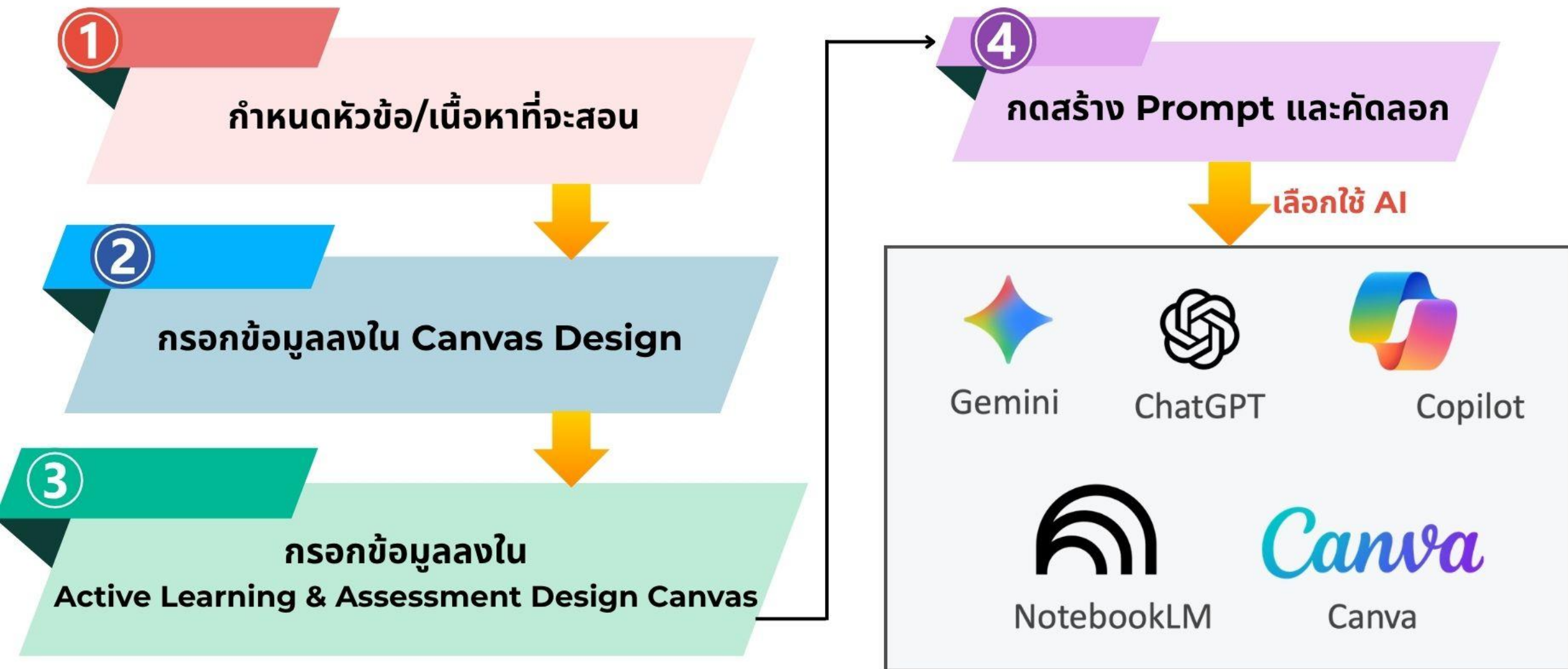
Active Learning & Assessment Design Canvas



ของขวัญเล็ก ๆ จาก **Gifted Team** เพื่อครูผู้สร้างการเรียนรู้ที่มีความหมาย
Active Learning & Assessment Design Canvas จึงถูกออกแบบ
มาเพื่อเป็น **Thinking Tool** ที่ช่วยครูวางแผนอย่างเป็นระบบเชื่อมโยง
ตั้งแต่

- ◆ เป้าหมายการเรียนรู้
- ◆ บริบทของผู้เรียน
- ◆ วิธีการจัดการเรียนรู้
- ◆ การวัดผลและการให้ Feedback อย่างสร้างสรรค์และชัดเจน

Active Learning & Assessment Design Canvas



การออกแบบการเรียนรู้เชิงรุก



การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือการจัดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้ลงมือทำ คิด วิเคราะห์ และทำงานร่วมกับเพื่อน มากกว่าการนั่งฟังครูบรรยายเพียงอย่างเดียว ครูจะเป็นผู้ออกแบบกิจกรรมและจัดบรรยากาศในห้องเรียนให้เด็ก ๆ ได้มีส่วนร่วม เรียนรู้อย่างสนุก และเข้าใจสิ่งที่เรียนได้ลึกขึ้น

การออกแบบการเรียนรู้ที่ดีควรเป็นอย่างไร



การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดี ต้องคิดถึง 3 เรื่องให้ครบ

1. เราจะให้นักเรียนเรียนรู้อะไร (เป้าหมายการเรียนรู้)
2. เราจะทำอะไรให้นักเรียนแต่ละคนที่มีพื้นฐาน ความถนัด หรือ ความสนใจต่างกัน เกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมายอย่างไร (การจัดประสบการณ์เรียนรู้)
3. เราจะรู้ได้อย่างไรว่านักเรียนเรียนรู้แล้ว (การวัดและประเมินผล)



ถ้าครูออกแบบทั้ง 3 ส่วนนี้ให้เชื่อมโยงกันได้ดี เด็ก ๆ จะเรียนรู้ได้อย่างมีความหมาย และครูก็จะเห็นพัฒนาการของนักเรียนได้ชัดเจนขึ้น

ตัวอย่างรูปแบบหลัก **Active Learning** : การออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

1. Problem-Based Learning (PBL)



ใช้ “ปัญหาเป็นตัวตั้ง”
เรียนรู้ผ่านการวิเคราะห์
และแก้ปัญหารจริง

จุดเด่น

- * พัฒนากทักษะคิดวิเคราะห์
- * ฝึกการแก้ปัญหา
- * เชื่อมโยงสถานการณ์จริง

2. Project-Based Learning (PBL)



สร้าง “ชิ้นงาน”
จากความสนใจ โดยผ่าน
กระบวนการวางแผน
ลงมือทำ และนำเสนอ

จุดเด่น

- * ความคิดสร้างสรรค์
- * ฝึกความรับผิดชอบ
และการบริหารเวลา

3. Inquiry-Based Learning



ตั้งคำถาม แล้วค้นหา
คำตอบด้วยตนเอง
การสืบค้น/ทดลอง/วิเคราะห์
(5E / 7E Mode)

จุดเด่น

- * พัฒนากทักษะเชิงวิทยาศาสตร์
- * ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์
และตั้งคำถาม

4. ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped)



เรียนเนื้อหาล่วงหน้า
ที่บ้าน และใช้เวลาใน
ห้องเรียนทำกิจกรรม
เชิงลึก

จุดเด่น

- * ใช้เวลาในห้องเรียน
อย่างมีคุณค่า
- * เพิ่มเวลาในการฝึกปฏิบัติ

5. Cooperative Learning



การเรียนรู้แบบ “ทำงาน
เป็นทีม” โดยสมาชิกมี
บทบาทหน้าที่ชัดเจนและ
พึ่งพาอาศัยกัน

จุดเด่น

- * พัฒนากทักษะการทำงานร่วมกัน
- * ฝึกการสื่อสาร
และการยอมรับความคิดเห็น
- * ทุกคนมีส่วนร่วม

6. Game-Based Learning



ใช้ “เกม” เป็นสื่อ
ในการเรียนรู้ เพื่อเพิ่ม
ความสนุกและแรงจูงใจ

จุดเด่น

- * สร้างแรงจูงใจ
- * เรียนรู้ผ่านการแข่งขัน
และความท้าทาย



สรุปใจความสำคัญ: หัวใจหลักของ Active Learning >>>
→ **ลงมือทำ (Action)** + **คิดทบทวน (Reflection)**



Active Learning & Assessment Design Canvas



นอกจากนี้เพื่อเป็นการอำนวยความสะดวกในการสร้าง prompt ผู้เขียนได้จัดทำเว็บไซต์ให้ครูสามารถกรอกข้อมูลเบื้องต้น ตามภาพและลิงก์ด้านล่างนี้ โดยกรอกข้อมูลให้ครบถ้วนและนำ prompt ที่ได้ ไปปรับปรุงด้วยตนเองต่อไป

🌟 ตัวช่วยสร้าง Prompt ออกแบบการเรียนรู้ 🌟

1 กรอกข้อมูล

หัวข้อ/เนื้อหาที่จะสอน:

ระดับชั้นของนักเรียน:

ระยะเวลา:

ความสามารถ/ตัวชี้วัดที่ต้องการพัฒนา:

ลักษณะผู้เรียนในชั้นเรียนนี้:

รูปแบบกิจกรรมที่ต้องการ:

2 สร้าง prompt

สร้าง Prompt

คัดลอก Prompt

4 คัดลอก ที่ได้ไปปรับปรุง

3 ตรวจสอบ prompt ที่ได้



bit.ly/4dQyYFX

“ใช้ AI อย่าง
รู้จัก เข้าใจ ใช้เป็น”



โครงการส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพผู้เรียนตามความถนัดและความสนใจ (พหุปัญญา)

ระบบสำรวจความสามารถพิเศษ ด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ (MI - Test) และ บอร์ดเกม(Board Game)



กิจกรรมที่ดำเนินการ (ว.ด.ป. /กลุ่มเป้าหมาย/วิธีดำเนินการ)



กลุ่มเป้าหมาย

- นักเรียน ชั้น ป.3 - ม.6 ของทุกโรงเรียนในสังกัด สพฐ. จำนวน **4,643,171 คน**
- ครูแกนนำ **330 คน**
- ศึกษานิเทศก์ **245 คน** (สพท. ละ 1 คน)
- สถานศึกษาในสังกัด สพฐ.

กิจกรรมการดำเนินงาน



- สำรวจความสามารถพิเศษของ นักเรียน ชั้น ป.3 - ม.6 ของทุกโรงเรียนในสังกัด สพฐ. ประจำปีการศึกษา 2568 (เปิดระบบ 1 กันยายน 2568 ถึง 31 มีนาคม 2569)
- พัฒนาและประชาสัมพันธ์ให้ดาวน์โหลดบอร์ดเกมส่งเสริมความถนัดสู่อาชีพ (Dreamtopia) และบอร์ดเกมส่งเสริมคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ 8 ประการ (Quest Town)

ผลการดำเนินงาน



สำรวจความสามารถพิเศษ

นักเรียน ชั้น ป.3 - ม.6 ในสังกัด สพฐ.
ได้รับการสำรวจแล้ว

3,826,150 คน

คิดเป็นร้อยละ **82.4**



ข้อมูล ณ วันที่ 31 มี.ค. 69



Board Game



ให้ดาวน์โหลดออนไลน์ คู่มือการเล่น + ไฟล์สำหรับ
Print to Play ผ่านทาง www.giftedobec.org
โดยมียอดผู้เข้าชม

122,233 ครั้ง



ข้อมูล ณ วันที่ 31 มี.ค. 69



กิจกรรมที่จะดำเนินการต่อไป PLAN

- สรุปผลการสำรวจความสามารถพิเศษของ นักเรียน ชั้น ป.3 - ม.6 ของทุกโรงเรียนในสังกัด สพฐ. ประจำปีการศึกษา 2568 (หลังปิดระบบ 31 มีนาคม 2569)
- จัดประชุมปรับปรุงระบบสำรวจความสามารถพิเศษ ด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569
- จัดอบรมครูและศึกษานิเทศก์ในการใช้เล่มคู่มือการออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามหลักพหุปัญญา
- จัดทำเกณฑ์ต้นแบบแนวปฏิบัติที่ดี Best Practices การส่งเสริมพหุปัญญา ทั้ง 8 ด้าน
- ประชาสัมพันธ์บอร์ดเกม เพื่อใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนการสอน



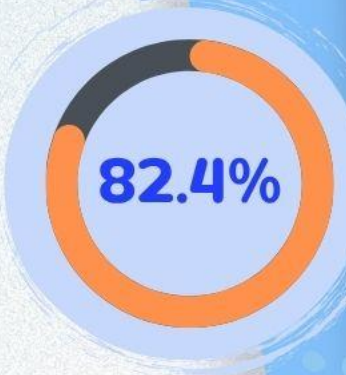
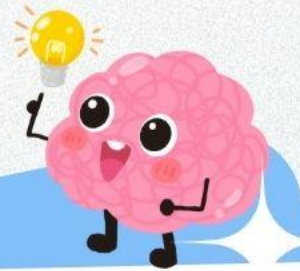


สำนักงานคณะกรรมการ
การศึกษาขั้นพื้นฐาน

ข้อมูลการคัดกรองนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 - มัธยมศึกษาปีที่ 6 ผ่านระบบสำรวจแววความสามารถพิเศษ ด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์



ประจำปีการศึกษา 2568



MI - Test

นักเรียน ป.3 - ม.6 ทั้งหมด
จำนวน 4,643,171 คน
นักเรียนที่สำรวจแววแล้ว
จำนวน 3,826,150 คน



ด้านศิลปะ/มิติสัมพันธ์

ด้านการเคลื่อนไหวร่างกาย

ด้านสังคมและอารมณ์

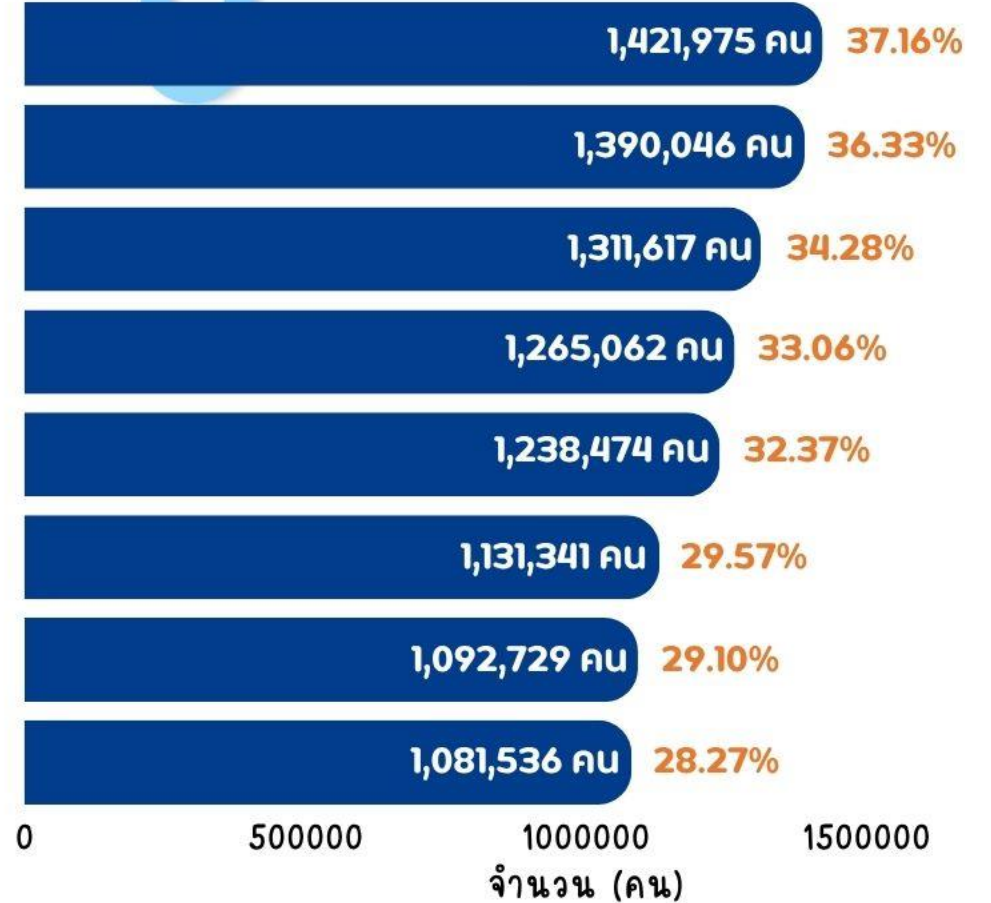
ด้านภาษา

ด้านวิทยาศาสตร์

ด้านการได้ยิน

ด้านคณิตศาสตร์

ด้านเครื่องกลและอิเล็กทรอนิกส์



NOTES

นักเรียนสามารถพบแวว
มากกว่า 1 ด้านได้

512

จำนวนนักเรียน

512

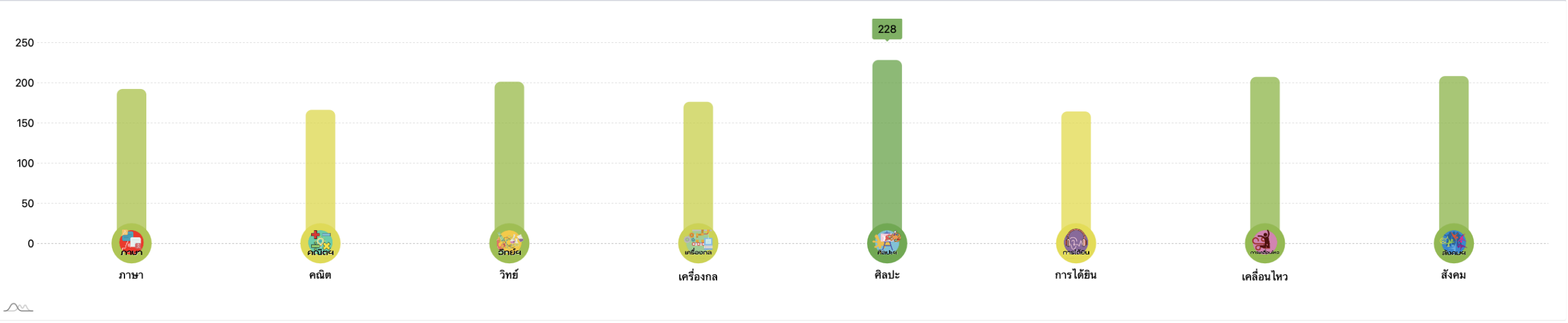
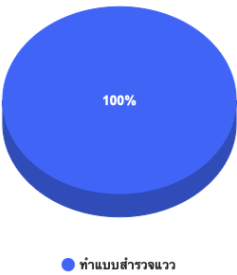
ทำแบบสำรวจความสามารถพิเศษ

0

เหลือยังไม่ทำแบบสำรวจแนว

100.00

คิดเป็นร้อยละ



สรุปผล

การสำรวจความสามารถพิเศษ

สรุปผลการทำแบบสำรวจแนวความสามารถพิเศษ ด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ของนักเรียนโรงเรียนอนุบาลศาลาแดง จำนวนนักเรียนที่ต้องสำรวจตามเกณฑ์ทั้งสิ้น 512 คน ทำแบบสำรวจแล้ว 512 คน ยังไม่ดำเนินการทำแบบสำรวจจำนวน 0 คน สามารถสรุปผลการสำรวจแนวความสามารถพิเศษด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ของผู้เรียนข้างต้น สามารถสรุปผลแยกเป็นรายด้าน ได้ดังนี้

ทำแบบสำรวจขั้นต้น (ได้รับการคัดกรอง)	512 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00
• พบแนวความสามารถด้านภาษา	192 คน คิดเป็นร้อยละ 37.50
• พบแนวความสามารถด้านคณิตศาสตร์	166 คน คิดเป็นร้อยละ 32.42
• พบแนวความสามารถด้านวิทยาศาสตร์	201 คน คิดเป็นร้อยละ 39.26
• พบแนวความสามารถด้านเครื่องกลและอิเล็กทรอนิกส์	176 คน คิดเป็นร้อยละ 34.38
• พบแนวความสามารถด้านศิลปะ	228 คน คิดเป็นร้อยละ 44.53
• พบแนวความสามารถด้านการได้ยิน	164 คน คิดเป็นร้อยละ 32.03
• พบแนวความสามารถด้านการเคลื่อนไหว	207 คน คิดเป็นร้อยละ 40.43
• พบแนวความสามารถด้านสังคม	208 คน คิดเป็นร้อยละ 40.63

สรุปผลการคัดกรองด้วยแบบสำรวจความสามารถพิเศษ (รายชั้น) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวนนักเรียนทั้งหมด 119 คนจำนวนนักเรียนที่ทำแบบสำรวจขั้นต้นแล้ว 119 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 จะเห็นได้ว่านักเรียนทุกคนได้รับการสำรวจแวกความสามารถพิเศษแล้ว สามารถสรุปผลการสำรวจแวกความสามารถพิเศษด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ของผู้เรียนข้างต้น สามารถสรุปผลแยกเป็นรายด้าน ได้ดังนี้

ทำแบบสำรวจขั้นต้น (ได้รับการคัดกรอง)	119 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00
• พบแวกความสามารถด้านภาษา	19 คน คิดเป็นร้อยละ 15.97
• พบแวกความสามารถด้านคณิตศาสตร์	19 คน คิดเป็นร้อยละ 15.97
• พบแวกความสามารถด้านวิทยาศาสตร์	20 คน คิดเป็นร้อยละ 16.81
• พบแวกความสามารถด้านเครื่องกลและอิเล็กทรอนิกส์	15 คน คิดเป็นร้อยละ 12.61
• พบแวกความสามารถด้านศิลปะ	23 คน คิดเป็นร้อยละ 19.33
• พบแวกความสามารถด้านการไต่ยีน	19 คน คิดเป็นร้อยละ 15.97
• พบแวกความสามารถด้านการเคลื่อนไหว	19 คน คิดเป็นร้อยละ 15.97
• พบแวกความสามารถด้านสังคม	23 คน คิดเป็นร้อยละ 19.33

สรุปผลการคัดกรองด้วยแบบสำรวจความสามารถพิเศษ (รายชั้น) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวนนักเรียนทั้งหมด 128 คนจำนวนนักเรียนที่ทำแบบสำรวจขั้นต้นแล้ว 128 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 จะเห็นได้ว่านักเรียนทุกคนได้รับการสำรวจแวกความสามารถพิเศษแล้ว สามารถสรุปผลการสำรวจแวกความสามารถพิเศษด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ของผู้เรียนข้างต้น สามารถสรุปผลแยกเป็นรายด้าน ได้ดังนี้

ทำแบบสำรวจขั้นต้น (ได้รับการคัดกรอง)	128 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00
• พบแวกความสามารถด้านภาษา	14 คน คิดเป็นร้อยละ 10.94
• พบแวกความสามารถด้านคณิตศาสตร์	10 คน คิดเป็นร้อยละ 7.81
• พบแวกความสามารถด้านวิทยาศาสตร์	10 คน คิดเป็นร้อยละ 7.81
• พบแวกความสามารถด้านเครื่องกลและอิเล็กทรอนิกส์	8 คน คิดเป็นร้อยละ 6.25
• พบแวกความสามารถด้านศิลปะ	16 คน คิดเป็นร้อยละ 12.50
• พบแวกความสามารถด้านการไต่ยีน	8 คน คิดเป็นร้อยละ 6.25
• พบแวกความสามารถด้านการเคลื่อนไหว	9 คน คิดเป็นร้อยละ 7.03
• พบแวกความสามารถด้านสังคม	8 คน คิดเป็นร้อยละ 6.25

สรุปผลการคัดกรองด้วยแบบสำรวจความสามารถพิเศษ (รายชั้น) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวนนักเรียนทั้งหมด 139 คนจำนวนนักเรียนที่ทำแบบสำรวจขั้นต้นแล้ว 139 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 จะเห็นได้ว่านักเรียนทุกคนได้รับการสำรวจแวกความสามารถพิเศษแล้ว สามารถสรุปผลการสำรวจแวกความสามารถพิเศษด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ของผู้เรียนข้างต้น สามารถสรุปผลแยกเป็นรายด้าน ได้ดังนี้

ทำแบบสำรวจขั้นต้น (ได้รับการคัดกรอง)	139 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00
• พบแวกความสามารถด้านภาษา	82 คน คิดเป็นร้อยละ 58.99
• พบแวกความสามารถด้านคณิตศาสตร์	66 คน คิดเป็นร้อยละ 47.48
• พบแวกความสามารถด้านวิทยาศาสตร์	87 คน คิดเป็นร้อยละ 62.59
• พบแวกความสามารถด้านเครื่องกลและอิเล็กทรอนิกส์	74 คน คิดเป็นร้อยละ 53.24
• พบแวกความสามารถด้านศิลปะ	102 คน คิดเป็นร้อยละ 73.38
• พบแวกความสามารถด้านการได้ยีน	70 คน คิดเป็นร้อยละ 50.36
• พบแวกความสามารถด้านการเคลื่อนไหว	96 คน คิดเป็นร้อยละ 69.06
• พบแวกความสามารถด้านสังคม	91 คน คิดเป็นร้อยละ 65.47

สรุปผลการคัดกรองด้วยแบบสำรวจความสามารถพิเศษ (รายชั้น) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวนนักเรียนทั้งหมด 126 คนจำนวนนักเรียนที่ทำแบบสำรวจขั้นต้นแล้ว 126 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 จะเห็นได้ว่านักเรียนทุกคนได้รับการสำรวจแวความสามารถพิเศษแล้ว สามารถสรุปผลการสำรวจแวความสามารถพิเศษด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ของผู้เรียนข้างต้น สามารถสรุปผลแยกเป็นรายด้าน ได้ดังนี้

ทำแบบสำรวจขั้นต้น (ได้รับการคัดกรอง)

126 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00

• พบแวความสามารถด้านภาษา

77 คน คิดเป็นร้อยละ 61.11

• พบแวความสามารถด้านคณิตศาสตร์

71 คน คิดเป็นร้อยละ 56.35

• พบแวความสามารถด้านวิทยาศาสตร์

84 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67

• พบแวความสามารถด้านเครื่องกลและอิเล็กทรอนิกส์

79 คน คิดเป็นร้อยละ 62.70

• พบแวความสามารถด้านศิลปะ

87 คน คิดเป็นร้อยละ 69.05

• พบแวความสามารถด้านการได้ยิน

67 คน คิดเป็นร้อยละ 53.17

• พบแวความสามารถด้านการเคลื่อนไหว

83 คน คิดเป็นร้อยละ 65.87

• พบแวความสามารถด้านสังคม

86 คน คิดเป็นร้อยละ 68.25

ชั้น	แบบขั้นต้น	ภาษา	คณิต	วิทย์	เครื่องกล	ศิลปะ	การได้ยิน	เคลื่อนไหว	สังคม
ป.5/1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-
ป.5/1	✓	-	-	-	-	-	-	-	-
ป.5/1	✓	-	-	-	✓	-	✓	✓	✓
ป.5/1	✓	-	✓	-	-	✓	-	-	-
ป.5/1	✓	✓	-	-	-	-	✓	✓	✓
ป.5/1	✓	✓	-	-	✓	✓	✓	✓	-
ป.5/1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ป.5/1	✓	-	-	✓	✓	✓	-	-	-
ป.5/1	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓



โครงการส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพผู้เรียนตามความถนัดและความสนใจ (พหุปัญญา)



ตัวอย่าง แนวทางการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

ตัวอย่าง แนวทางการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

แนวความสามารถพิเศษ

ด้านภาษา
(Verbal/Linguistic Abilities)



- การเขียนเรื่องสั้นหรือบทความเพื่อฝึกทักษะการเขียน
- อภิปรายกลุ่มหรือการนำเสนองานเพื่อพัฒนาทักษะการพูดและการฟัง
- การเล่านิทานหรือบทกวีในชั้นเรียน
- วิจัยเนื้อหาที่อ่านเพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านและการวิเคราะห์

แนวความสามารถพิเศษ

ด้านคณิตศาสตร์
(Mathematical/Rembolic Abilities)



- ใช้เกมคณิตศาสตร์หรือปริศนาคณิตศาสตร์เพื่อฝึกการคิดเชิงตรรกะและการคำนวณและการวิเคราะห์
- การจัดหมวดหมู่หรือการแยกประเภท
- การสร้างแบบจำลองทางคณิตศาสตร์

แนวความสามารถพิเศษ

ด้านวิทยาศาสตร์
(Science/Realistic Abilities)



- ทำการทดลองทางวิทยาศาสตร์
- การสังเกตและบันทึกปรากฏการณ์ทางธรรมชาติและวิเคราะห์ข้อมูล
- การใช้โครงการวิจัยขนาดเล็กเพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการสังเคราะห์ข้อมูล

แนวความสามารถพิเศษ

ด้านเครื่องกลและอิเล็กทรอนิกส์
(Mechanical/Electronics Abilities)



- การประกอบและแยกชิ้นส่วนอุปกรณ์เครื่องกลหรืออิเล็กทรอนิกส์
- การออกแบบและสร้างสิ่งประดิษฐ์เล็กๆ น้อยๆ เช่น หุ่นยนต์หรือวงจรไฟฟ้าง่าย ๆ
- การเรียนรู้เกี่ยวกับพลังงานและการทำงานของเครื่องจักรต่างๆ



โครงการส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพผู้เรียนตามความถนัดและความสนใจ (พหุปัญญา)



ตัวอย่าง แนวทางการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

ตัวอย่าง แนวทางการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

แนวความสามารถพิเศษ

ด้านศิลปะ/มิติสัมพันธ์
(Artistic/Spatial Abilities)



- การวาดภาพหรือการปั้นสิ่งประดิษฐ์ทางศิลปะ
- การออกแบบและสร้างงานศิลปะสามมิติ
- การใช้สัญลักษณ์ กราฟฟิกต่าง ๆ ในการเรียนการสอน
- วิเคราะห์และวิจารณ์งานศิลปะ

แนวความสามารถพิเศษ

ด้านการได้ยิน
(Sonance/Auditory Abilities)



- การฝึกฟังเพลงหรือเสียงต่างๆ และวิเคราะห์ลักษณะเสียง
- การเรียนรู้ดนตรีและการเล่นเครื่องดนตรี
- การฝึกการได้ยินและการจดจำเสียงต่างๆ

แนวความสามารถพิเศษ

ด้านการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อ
(Somatic/Bodily Abilities)



- การฝึกกีฬาต่างๆ เช่น ฟุตบอล วอลเลย์บอล หรือยิมนาสติก
- การสื่อสารโดยใช้ท่าทางหรือการแสดงบนเวที
- การจัดโรงละครในชั้นเรียน

แนวความสามารถพิเศษ

ด้านสังคมและอารมณ์
(Social and Emotional Abilities)



- การทำงานกลุ่มและการทำกิจกรรมที่ต้องใช้การสื่อสารและการร่วมมือกับผู้อื่น
- การใช้บอร์ดเกมมาเป็นสื่อในการจัดการเรียนสอน
- จัดโครงการที่ส่งเสริมการให้และการช่วยเหลือผู้อื่นในชุมชน



กลุ่มพัฒนาการศึกษาสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษ

Active Learning & Assessment Design Canvas

✨ ตัวช่วยสร้าง Prompt ออกแบบการเรียนรู้ ✨

หัวข้อ/เนื้อหาที่จะสอน:

อาชีพที่สนใจ

ระดับชั้นของนักเรียน:

ป.6

ระยะเวลา:

60 นาที

ความสามารถ/ตัวชี้วัดที่ต้องการพัฒนา:

พิจารณาความเหมาะสมของตนเองกับอาชีพที่สนใจ

ลักษณะผู้เรียนในชั้นเรียนนี้:

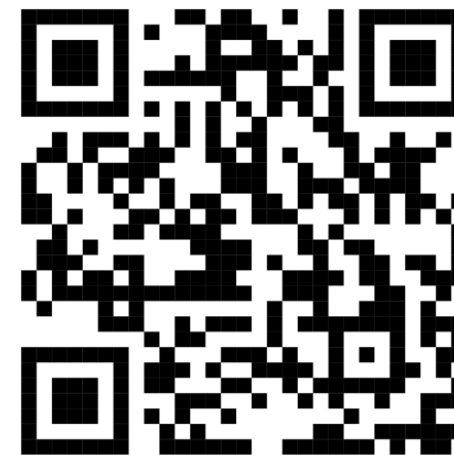
นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เริ่มมีความคิดเกี่ยวกับอนาคตและอาชีพในฝันของตนเอง มีความอยากรู้อยากเห็น สนใจเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ และนักเรียนมีความแตกต่างระหว่างบุคคลทั้งด้านความสามารถ ความสนใจ และพื้นฐานครอบครัว

รูปแบบกิจกรรมที่ต้องการ:

Game-Based Learning กับ Brainstorming

สร้าง Prompt

คัดลอก Prompt



Prompt



กลุ่มพัฒนาการศึกษาสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษ

Active Learning & Assessment Design Canvas

✨ ตัวช่วยสร้าง Prompt ออกแบบการเรียนรู้ ✨

หัวข้อ/เนื้อหาที่จะสอน:

อาชีพที่สนใจ

ระดับชั้นของนักเรียน:

ป.6

ระยะเวลา:

60 นาที

ความสามารถ/ตัวชี้วัดที่ต้องการพัฒนา:

พิจารณาความเหมาะสมของตนเองกับอาชีพที่สนใจ

ลักษณะผู้เรียนในชั้นเรียนนี้:

นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เริ่มมีความคิดเกี่ยวกับอนาคตและอาชีพในฝันของตนเอง มีความอยากรู้อยากเห็น สนใจเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ และนักเรียนมีความแตกต่างระหว่างบุคคลทั้งด้านความสามารถ ความสนใจ และพื้นฐานครอบครัว

รูปแบบกิจกรรมที่ต้องการ:

Game-Based Learning กับ Brainstorming

สร้าง Prompt

คัดลอก Prompt



ช่วยฉันวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ในรูปแบบ Canvas 8 ช่อง โดยอิงตามหัวข้อดังนี้

หัวข้อ/เนื้อหาที่จะสอน: อาชีพที่สนใจ

ระดับชั้นของนักเรียน: ป.6

ระยะเวลา: 60 นาที

ความสามารถ/ตัวชี้วัดที่ต้องการพัฒนา: พิจารณาความเหมาะสมของตนเองกับอาชีพที่สนใจ

ลักษณะผู้เรียนในชั้นเรียนนี้: นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เริ่มมีความคิดเกี่ยวกับอนาคตและอาชีพในฝันของตนเอง มีความอยากรู้อยากเห็น สนใจเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ และนักเรียนมีความแตกต่างระหว่างบุคคลทั้งด้านความสามารถ ความสนใจ และพื้นฐานครอบครัว

รูปแบบกิจกรรมที่ต้องการ: Game-Based Learning กับ Brainstorming

กรุณาสร้างแผน Canvas 8 ช่อง ให้ฉัน โดยตอบในรูปแบบตาราง หรือหัวข้อย่อย ประกอบด้วยหัวข้อ:

1. เป้าหมายการเรียนรู้
2. บริบทของผู้เรียน
3. แนวคิดหลัก / คำถามกระตุ้น
4. กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก
5. เครื่องมือ/ทรัพยากรที่ใช้ (รวม AI ถ้ามี)
6. เกณฑ์การประเมิน / วิธีวัดผล
7. ผลลัพธ์ที่คาดหวัง & หลักฐานการเรียนรู้
8. กลยุทธ์การให้ Feedback

แผนการจัดการเรียนรู้



'QUEST FOR THE FUTURE: อาชีพที่ใช้ ในร่างที่ชอบ'

'My Ideal Career, My Self-Assessment: Quest for the Future'

แผนการจัดการเรียนรู้ Active Learning 8 ช่อง (Canvas 8 ช่อง) ป.6

1. บริบทผู้เรียน



นักเรียนชั้น ป.6
เริ่มมีความคิดอนาคต
ความอยากรู้อยากเห็น
ความแตกต่างรายบุคคล

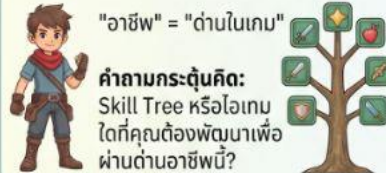
2. เป้าหมายการเรียนรู้ (Learning Goals)



วิเคราะห์สอดคล้อง
การแลกเปลี่ยน
จุดแข็ง/ความสนใจ ↔ คุณลักษณะอาชีพ
เพื่อประเมินความเหมาะสมเบื้องต้น

2. Active Learning Design

3. แนวคิดหลัก & คำถามกระตุ้น



"อาชีพ" = "ด้านในเกม"
คำถามกระตุ้นคิด:
Skill Tree หรือไอเทม
ใดที่คุณต้องพัฒนาเพื่อ
ผ่านด้านอาชีพนี้?

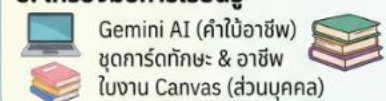
0-10 นาที วอร์มอัพ (Warm-up)
เกม "ไปให้กาย...นี่คืออาชีพใคร?"
(ใช้ Gemini AI)

10-30 นาที เกมเบสเลิร์นนิ่ง (Game-Based Learning)
"The Career Card Game"
จับคู่ "การ์ดทักษะ" กับ "การ์ดอาชีพ"

30-50 นาที เบนสตอร์มมิง (Brainstorming)
"My Career Blueprint"
ระดมสมอง: พัฒนากิจกรรมที่ขาด

50-60 นาที แรปอัพ (Wrap-up)
รีเฟลคชั่น & บทสรุป

5. เครื่องมือการเรียนรู้



Gemini AI (คำไปอาชีพ)
ชุดการ์ดทักษะ & อาชีพ
ใบงาน Canvas (ส่วนบุคคล)

6-7. เกณฑ์การประเมิน & ผลลัพธ์

6. เกณฑ์การประเมิน



ความรู้ (K): การวิเคราะห์อาชีพ	ความรู้ (K): การวิเคราะห์อาชีพ
ทักษะ (P): กระบวนการกลุ่ม	ทักษะ (P): กระบวนการกลุ่ม
เจตคติ (A): การตระหนักถึงตนเอง	เจตคติ (A): การตระหนักถึงตนเอง

ความรู้ (K): การวิเคราะห์อาชีพ
ทักษะ (P): กระบวนการกลุ่ม
เจตคติ (A): การตระหนักถึงตนเอง

7. ผลลัพธ์ & หลักฐาน

ผลลัพธ์: ตระหนักถึงตนเอง, เส้นทางพัฒนา
หลักฐาน: พัง Skill Tree ส่วนบุคคล

8. กลยุทธ์การให้ Feedback

เพื่อนพ้องแสบัก (Peer Feedback): คำชม/จุดแข็ง
ครูพ้องแสบัก (Teacher Feedback): เส้นทางอาชีพ

Summary: นางธารีรัตน์ ปิ่นทอง ศึกษานิเทศก์
แผนการจัดการเรียนรู้Quest for the Future

Website Info
<https://www.grmo.gov>

Resources: ปาลกวงเรือ.
<https://www.com/oncontorlearthe/2000a/>

เกมส์ทายอาชีพ



ใบให้ทาย...นี่คืออาชีพใคร?

คะแนนรวม: 10

เปิดคำใบ้ทีละระดับ แล้วลองทายดูสิว่าคืออาชีพอะไร!

คำใบ้ที่ 1: อุปกรณ์ที่ใช้ ✂

ชุดป้องกันความดัน, อาหารปลอด, ถังออกซิเจน

คำใบ้ที่ 2: สถานที่ทำงาน 📍

สถานีอวกาศนานาชาติ (ISS), กระสวยอวกาศ

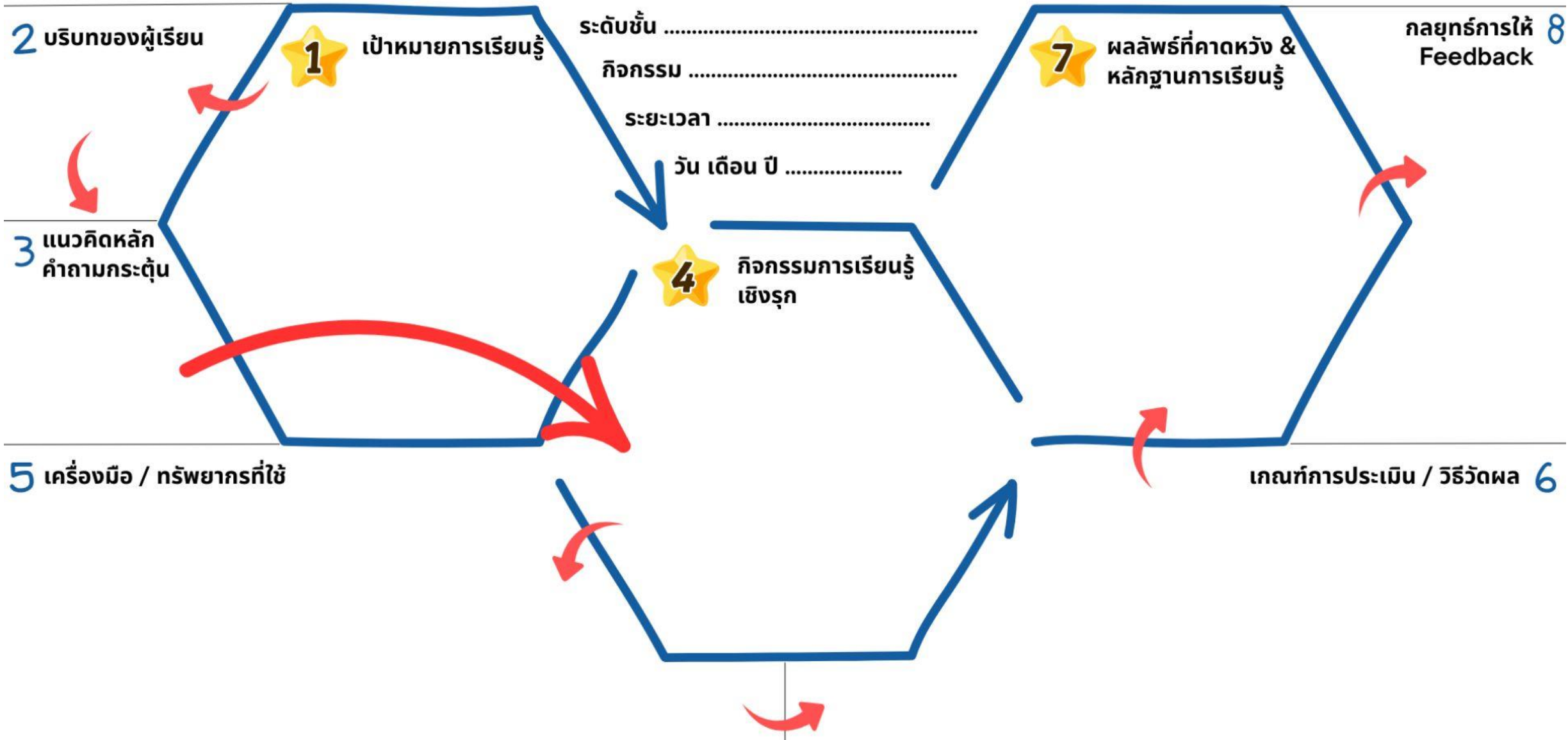
คำใบ้ที่ 3: ภารกิจหลัก 🎯

ทำภารกิจสำรวจนอกโลกและทำการทดลองในสภาวะไร้น้ำหนัก



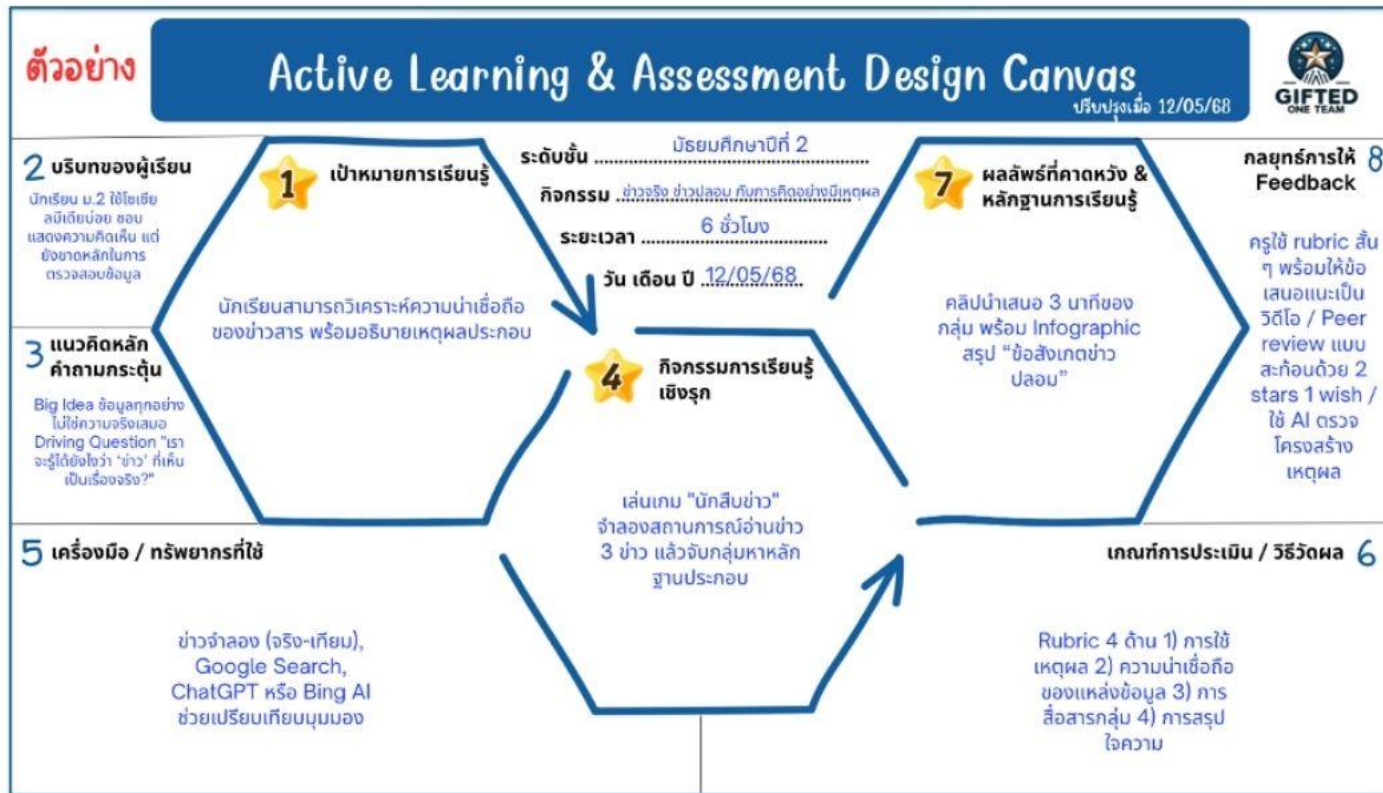
Active Learning & Assessment Design Canvas

ปรับปรุงเมื่อ 12/05/68



Active Learning & Assessment Design Canvas

ปรับปรุงเมื่อ 12/05/68



ตาราง Self-Check สำหรับตรวจสอบ Active Learning & Assessment Design Canvas

ช่องที่	ประเด็นตรวจสอบ	ผ่าน	ควรปรับปรุง
1. เป้าหมายการเรียนรู้	- เป้าหมายชัดเจน วัดผลได้ และเชื่อมโยงกับสมรรถนะหรือตัวชี้วัดหลักสูตร - ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ระบุพฤติกรรมชัดเจน		
2. บริบทของผู้เรียน	- พิจารณาความแตกต่างของผู้เรียน (พื้นฐาน ทักษะ ความสนใจ) - เป็นไปตามบริบทของห้องเรียนจริง		
3. แนวคิดหลัก / คำถามกระตุ้น	- มี Big Idea หรือ Driving Question ที่กระตุ้นการคิด - เชื่อมโยงกับชีวิตจริง ปัญหาใกล้ตัว หรือความสนใจของผู้เรียน		
4. กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก	- ผู้เรียน "ลงมือทำ" ทำงานร่วมกัน คิด และนำเสนอ - ใช้กระบวนการ Active Learning เช่น PBL, โครงงาน, เกม ฯลฯ		
5. เครื่องมือ / ทรัพยากรที่ใช้	- มีการใช้สื่อ อุปกรณ์ หรือ AI อย่างเหมาะสม - เครื่องมือช่วยส่งเสริมการคิด ไม่ใช่แค่เพิ่มความบันเทิง		
6. เกณฑ์การประเมิน / วิเคราะห์ผล	- วิธีวัดผลสอดคล้องกับเป้าหมาย - ใช้เครื่องมือหลากหลาย เช่น rubric, checklist, peer review		
7. ผลลัพธ์ & หลักฐานการเรียนรู้	- มีชิ้นงานหรือพฤติกรรมที่ยืนยันว่าผู้เรียน "ได้เรียนรู้" จริง - หลักฐานเชื่อมโยงกับสมรรถนะหรือทักษะเป้าหมาย		
8. กลยุทธการให้ Feedback	- มีการวางแผนการให้ feedback ที่ต่อเนื่องและเพื่อพัฒนา - ใช้หลากหลายแหล่ง ครู / เพื่อน / ตัวเอง / AI (ถ้ามี)		



สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

AI กับการออกแบบ การจัดการเรียนรู้



โครงการขับเคลื่อนการใช้หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2568 สำหรับเด็กอายุ 3- 6 ปี และหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1- 3)
พุทธศักราช 2568 สำหรับโรงเรียนที่มีความพร้อมและสมัครใจ ปีการศึกษา 2568



สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน





เนื้อหา/สาระการเรียนรู้

ช่วยสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ [วิชา] สำหรับนักเรียน
ชั้น [ระดับชั้น] โดยใช้เวลา [ระยะเวลา] นาที
แผนการสอนควรประกอบด้วยกิจกรรมนำเข้า กิจกรรม
หลัก และกิจกรรมสรุป พร้อมคำถามกระตุ้นการคิด
วิเคราะห์ และวิธีการประเมินผล



แผนการจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เวลาเรียน: 50 นาที

หัวข้อ: วัฏจักรของน้ำ (Water Cycle)

เป้าหมายการเรียนรู้:

1. นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนพื้นฐานของวัฏจักรของน้ำได้
2. นักเรียนสามารถเชื่อมโยงปรากฏการณ์ธรรมชาติกับวัฏจักรของน้ำในชีวิตประจำวันได้
3. นักเรียนมีทักษะการสังเกต ตั้งคำถาม และทำงานร่วมกัน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

1. กิจกรรมนำเข้า (10 นาที)

วัตถุประสงค์: กระตุ้นความสนใจและทบทวนความรู้เดิมเกี่ยวกับน้ำ

• กิจกรรม:

- ครูแสดงภาพ "เมฆฝน" และ "แม่น้ำ" แล้วถามนักเรียนว่า "น้ำจากแม่น้ำหายไปในไหนเมื่อถูกแสงแดด?"





ตัวอย่างคำสั่ง (Prompts) ที่มีประสิทธิภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้

ช่วยกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้
ทั้งด้านความรู้ ด้านทักษะ และด้านเจตคติ
โดยแยกแต่ละด้าน ๆ ละ 1 ข้อ ให้ชัดเจน



จุดประสงค์การเรียนรู้ วิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

หัวข้อ: วัฏจักรของน้ำ (Water Cycle)

1. ด้านความรู้ (Knowledge)

- นักเรียนสามารถ อธิบายขั้นตอนพื้นฐานของวัฏจักรน้ำ ได้อย่างถูกต้อง ประกอบด้วย การระเหย การกลั่นตัว การตกลงมาเป็นฝน และการไหลกลับ พร้อมยกตัวอย่างปรากฏการณ์ธรรมชาติที่เกี่ยวข้อง (เช่น การเกิดเมฆ น้ำค้าง)

2. ด้านทักษะกระบวนการ (Skill)

- นักเรียนสามารถ สืบค้นและทดลองสังเกต การเปลี่ยนแปลงสถานะของน้ำในกิจกรรมการทดลองเล็กน้อย (เช่น การกลั่นตัวจากไอน้ำเป็นหยดน้ำ) และ นำเสนอผลการสังเกต ด้วยการวาดภาพหรืออธิบายเป็นประโยคสั้นๆ ได้

3. ด้านเจตคติ (Attitude)

- นักเรียน เห็นความสำคัญของน้ำและรักษาทรัพยากรน้ำ โดยแสดงออกผ่านการร่วมมือปราชเกี่ยวกับวิธีใช้น้ำอย่างประหยัด และยกตัวอย่างการอนุรักษ์น้ำในชีวิตประจำวันได้



ตัวอย่างคำสั่ง (Prompts) ที่มีประสิทธิภาพ

ความคิดรวบยอด

ช่วยเขียนความคิดรวบยอด
ของการสอนครั้งนี้ด้วย

ช่วยเขียนความคิดรวบยอดของการสอนครั้งนี้ให้ด้วย



ความคิดรวบยอด (Big Idea) ของการสอน

"วัฏจักรของน้ำเป็นกระบวนการทางธรรมชาติที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยน้ำเปลี่ยนสถานะระหว่างของเหลว ไอน้ำ และของแข็ง สร้างสมดุลให้ระบบนิเวศ และเป็นพื้นฐานสำคัญของชีวิตบนโลก"

เหตุผลและการออกแบบ:

1. เชื่อมโยงกับชีวิตจริง – เน้นให้นักเรียนเข้าใจว่า น้ำที่พวกเราใช้ทุกวัน ผ่านกระบวนการนี้มาแล้ว เช่น น้ำฝนที่ตกลงมาเคหะเหยจากแม่น้ำหรือทะเลมาก่อน
2. ความยั่งยืนของธรรมชาติ – ช่วยให้เห็นว่า วัฏจักรน้ำรักษาสสมดุลสิ่งแวดล้อม ถ้าขั้นตอนใดหยุดชะงัก (เช่น การระเหยลดลงเพราะตัดไม้ทำลายป่า) จะส่งผลกระทบต่อแหล่งน้ำและมนุษย์
3. การคิดเชิงระบบ – นักเรียนมองภาพใหญ่ได้ว่า ทุกขั้นตอนเชื่อมโยงกัน (เช่น แสงแดด → การระเหย → การกลั่นตัว → ฝน) แทนที่จะเห็นเป็นเหตุการณ์แยกส่วน



ตัวอย่างคำสั่ง (Prompts) ที่มีประสิทธิภาพ

นำเข้าสู่บทเรียน

เมื่อเริ่มต้นการสอน ช้่นนำเข้าสู่บทเรียน
จะนำเข้าสู่บทเรียนอย่างไรให้สนุกตื่นเต้น
หรือทำให้นักเรียนอยากเรียนรู้เรื่องนี้
ขอสัก 3 แนวทาง

- 3 แนวทางการนำเข้าสู่บทเรียนเรื่อง "วัฏจักรของน้ำ" แบบสนุก ตื่นเต้น และกระตุ้นความอยากรู้
1. เกม "ทายภาพปริศนา" (5 นาที)
 - วิธีเล่น:
 1. ครูเตรียมภาพปริศนาชิ้นส่วนของวัฏจักรน้ำ (เช่น เมฆ ฝน แม่น้ำ แสงแดด) ให้ให้นักเรียนช่วยกันทายว่าเกี่ยวข้องกับอย่างไร
 2. ใช้คำถามกระตุ้น: "ถ้าไม่มีแสงแดด เมฆจะเกิดไหม? ทำไม?"
 - จุดเด่น:
 - ใช้การแข่งขันเล็กน้อยระหว่างกลุ่ม
 - กระตุ้นให้เด็กคิดเชื่อมโยงภาพกับเนื้อหา
 2. การทดลองสั้น "สร้างเมฆในขวด" (7 นาที)
 - อุปกรณ์: ขวดน้ำพลาสติกใส น้ำร้อน (ครูเป็นคนทำ) และน้ำแข็ง
 - ขั้นตอน:
 1. ครูเทน้ำร้อนเล็กน้อยลงในขวด ปิดฝา แล้ววางน้ำแข็งบนฝา
 2. นักเรียนสังเกตไอน้ำกลั่นตัวเป็นหยดน้ำในขวด (เหมือนการเกิดเมฆ)



ตัวอย่างคำสั่ง (Prompts) ที่มีประสิทธิภาพ

กิจกรรมการเรียนรู้

ออกแบบการจัดการเรียนรู้ ที่ต้องการสอนแบบ
Active Learning ที่เน้นให้นักเรียน
มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ทำให้นักเรียนสนุก
กับการเรียนรู้ในการสอนครั้งนี้
ขอให้มีการกำหนดเวลาของแต่ละกิจกรรมให้ด้วย
มีเวลาทำกิจกรรมรวม 30 นาที



แผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

วิชาวิทยาศาสตร์ · ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 · หัวข้อ: วัฏจักรของน้ำ
เวลาเรียน: 30 นาที · รูปแบบ: เน้นกิจกรรมกลุ่มและการลงมือทำ

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

1. กิจกรรมกระตุ้น Engagement (5 นาที)

ชื่อกิจกรรม: "ทำทางวัฏจักรน้ำ"

- ครูให้นักเรียนยืนเป็นวงกลม สุ่มเรียก 3-4 คนออกมาแสดงท่าทางแทนขั้นตอนของวัฏจักรน้ำ
 - การระเหย: ยกมือขึ้นสูงแล้วโบกมือเหมือนไอน้ำลอยขึ้น
 - การกลั่นตัว: ชูมุ่นมกกันเป็นกลุ่มแล้วย่อตัวลงเหมือนเมฆ
 - ฝนตก: กระโดดลงนั่งพร้อมโบกมือลงพื้น
- คำถาม: "เพื่อนๆ ทำท่าอะไร? เหมือนปรากฏการณ์อะไรในธรรมชาติ?"



ตัวอย่างคำสั่ง (Prompts) ที่มีประสิทธิภาพ

การวัดและประเมินผล

เมื่อสอนแบบนี้จะวัดและประเมินผลอย่างไร
ให้สอดคล้องกับ **[จุดประสงค์การเรียนรู้]**
ช่วยบอกวิธีวัด เครื่องมือที่ใช้วัด และเกณฑ์ที่ใช้
ในการวัดและประเมินผล ในรูปแบบของตาราง

ตารางการวัดและประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้		
ตารางสรุปวิธีการประเมิน		
จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด
ด้านความรู้ นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนพื้นฐานของวัฏจักรน้ำได้	- การตอบคำถามทำกิจกรรม - การนำเสนอผลงานกลุ่ม - ใบงานวาดภาพวัฏจักรน้ำ	- แบบบันทึก - rubricการนำเสนอ - แบบประเมิน
ด้านทักษะกระบวนการ นักเรียนสามารถสืบค้นและทดลองสังเกตการเปลี่ยนแปลงสถานะของน้ำ	- การสังเกตระหว่างทำการทดลอง - การบันทึกผลการทดลอง - การนำเสนอผลการสังเกต	- แบบสังเกต - แบบประเมิน - rubricการนำเสนอ
ด้านเจตคติ นักเรียนเห็นความสำคัญของน้ำและรักษาทรัพยากรน้ำ	- การร่วมอภิปราย - การยกตัวอย่างในชีวิตประจำวัน - แบบสอบถามสั้น	- แบบสังเกต - แบบบันทึก - แบบสอบถาม



ตัวอย่างคำสั่ง (Prompts) ที่มีประสิทธิภาพ

การสร้างข้อสอบ

1 รู้จัก Bloom's Taxonomy ไหม

2 ขอให้ช่วยออกข้อสอบปรนัย
แบบเลือกตอบชนิด 4 ตัวเลือก
ในระดับการประยุกต์ใช้ จำนวน 5 ข้อ
พร้อมเฉลยและอธิบายให้ด้วย

ใช้ครับ ฉันรู้จัก Bloom's Taxonomy (ทฤษฎีการจำแนกด้านการเรียนรู้ของบลูม) ซึ่งเป็นกรอบแนวคิดที่ใช้ในการออกแบบการเรียนการสอนและการประเมินผล โดยแบ่งระดับความสามารถทางปัญญาออกเป็น 6 ระดับ จากพื้นฐานสู่ขั้นสูง ดังนี้:

Bloom's Taxonomy ฉบับปรับปรุง (Revised Bloom's Taxonomy, 2001)

ระดับ (จากง่าย→ยาก)	คำกริยาที่ใช้ (ตัวอย่าง)	การ
1. Remember (จำได้)	บอก, ระบุ, ท่องจำ	- ใ
2. Understand (เข้าใจ)	อธิบาย, เปรียบเทียบ, ยกตัวอย่าง	- อ
3. Apply (ประยุกต์ใช้)	คำนวณ, ทดลอง, สาธิต	- ท
4. Analyze (วิเคราะห์)	เปรียบเทียบ, จำแนก, ตรวจสอบ	- วิ
5. Evaluate (ประเมินค่า)	สรุป, ตัดสิน, ให้เหตุผล	- อ

ข้อสอบปรนัยระดับการประยุกต์ใช้ (Apply) เรื่อง "วัฏจักรของน้ำ"

คำสั่ง: ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด (มี 4 ตัวเลือก)

ข้อ 1

หุ้มน้อยนำน้ำใส่ขวดพลาสติกไปตากแดด แล้วพบว่ามีหยดน้ำเกาะด้านในขวด ปรากฏการณ์นี้เหมือนขั้นตอนใดในวัฏจักรน้ำ?

1. การระเหย
2. การกลั่นตัว ☒
3. การตกลงมาเป็นฝน
4. การไหลกลับ

เฉลย: ข้อ 2

เหตุผล: หยดน้ำที่เกาะฝาขวดเกิดจากไอน้ำร้อนกระทบกับความเย็นของฝาแล้วกลั่นตัวเป็นของเหลว (เหมือนการเกิดเมฆในธรรมชาติ)



ตัวอย่างคำสั่ง (Prompts) ที่มีประสิทธิภาพ

การสร้างใบงาน

ช่วยสร้างใบงานเรื่อง [หัวข้อ] สำหรับนักเรียน
ชั้น [ระดับชั้น] ที่มีทั้งคำถามปรนัย อัตนัย และ
กิจกรรมปฏิบัติ โดยใบงานควรครอบคลุม
วัตถุประสงค์การเรียนรู้ต่อไปนี้: [วัตถุประสงค์]
และมีคำถามที่กระตุ้นทักษะการคิดขั้นสูง
พร้อมเฉลยและเกณฑ์การให้คะแนน



ใบงานวิชาวิทยาศาสตร์

หัวข้อ: วัฏจักรของน้ำ - ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เวลา: 30 นาที • คะแนนเต็ม: 20 คะแนน

ส่วนที่ 1: คำถามปรนัย (ความรู้ความเข้าใจ) (5 คะแนน)

คำสั่ง: วงกลมรอบตัวอักษรหน้าคำตอบที่ถูกต้อง

- ขั้นตอนแรกของวัฏจักรน้ำคืออะไร?
ก. การกลั่นตัว
ข. การระเหย ☒
ค. การตกลงมาเป็นฝน
ง. การไหลกลับ



ตัวอย่างคำสั่ง (Prompts) ที่มีประสิทธิภาพ

Rubric Score

ถ้าในการสอนครั้งนี้ มีการให้นักเรียนออกมานำเสนอ
ความรู้ที่ครูได้มอบหมายเป็นงานกลุ่ม ที่เป็นกิจกรรม
ระหว่างการเรียนรู้ ต้องการให้มีการประเมินในหัวข้อต่อไป
นี้ ความถูกต้องของเนื้อหา ความสามารถในการสื่อสาร
และการทำงานเป็นทีม โดยขอให้ช่วยออกแบบการ
ประเมินโดยใช้ Rubric score ในรูปแบบของตาราง



Rubric การประเมินการนำเสนอผลงานกลุ่ม เรื่อง "วัฏจักรของน้ำ"

เกณฑ์การประเมิน	ระดับ 4 (ดีมาก)	ระดับ 3 (ดี)
1. ความถูกต้องของเนื้อหา	- อธิบายขั้นตอนวัฏจักรน้ำได้ครบถ้วน (ระเหย, กลั่นตัว, ตกเป็นฝน, ไหลกลับ) - ยกตัวอย่างปรากฏการณ์ธรรมชาติได้ถูกต้อง 2 ตัวอย่างขึ้นไป	- อธิบายขั้นตอน
2. ความสามารถในการสื่อสาร	- พูดเสียงดังชัดเจน - ใช้ภาษาง่ายๆ เหมาะสมกับวัย - มีการใช้อ้างอิงภาพ/สื่อประกอบขณะนำเสนอ	- พูดได้ชัดเจนแต่ - ใช้สื่อประกอบ
3. การทำงานเป็นทีม	- สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการนำเสนอ - ทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ	- สมาชิกส่วนใหญ่ - มีการช่วยเหลือ

วิธีใช้ Rubric นี้

- ครูประเมินขณะนักเรียนนำเสนอ โดยให้คะแนนในแต่ละเกณฑ์ตามระดับ (4-3-2-1)





ตัวอย่างคำสั่ง (Prompts) ที่มีประสิทธิภาพ ไม่ต้องส่งงาน

แบบสอบถามวัดความพึงพอใจในการเรียน

ขอให้ช่วยออกแบบแบบสอบถามวัดความพึงพอใจในการเรียน
แบบ 5 สเกล จำนวน 10 ข้อ ในรูปแบบของตาราง
โดยให้มีส่วนข้อมูลของผู้ตอบ แบบสอบถาม เช่น เพศ ห้อง
และส่วนท้ายเป็นข้อคิดเห็นเพิ่มเติมแบบปลายเปิดด้วย



แบบสอบถามวัดความพึงพอใจในการเรียน

วิชาวิทยาศาสตร์ • หัวข้อ: วัฏจักรของน้ำ

คำชี้แจง:

- กรุณาเลือกระดับความพึงพอใจในแต่ละข้อ โดยกาเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน
- ระดับความพึงพอใจ:
5 = มากที่สุด | 4 = มาก | 3 = ปานกลาง | 2 = น้อย | 1 = น้อยที่สุด

ส่วนที่ 1: ข้อมูลทั่วไป

รายการ	คำตอบ
เพศ	☐ ชาย ☐ หญิง ☐ อื่นๆ
ห้องเรียน	ป.3/____



การใช้ AI ของครู



ใช้เตรียมการสอน วิเคราะห์ข้อมูล
และงานเอกสาร



ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้การสอน



ใช้ในการเรียนรู้เฉพาะบุคคล



การเรียนรู้เฉพาะบุคคล

ตัวอย่างคำสั่ง (Prompts) ที่มีประสิทธิภาพ

ให้คุณเป็นครูคณิตศาสตร์ ช่วยแนะนำการแก้โจทย์ปัญหานี้ "ปริซึมฐานสี่เหลี่ยมผืนผ้ามีด้านกว้าง 3 เซนติเมตร ด้านยาว 4 เซนติเมตร และสูง 10 เซนติเมตร จงหาปริมาตรของปริซึมนี้" **ห้ามบอกคำตอบ** แต่ให้บอกวิธีการแก้โจทย์ ทีละขั้นตอนโดยรอให้ผมตอบก่อน ถ้าตอบถูกให้อธิบายต่อ ถ้าตอบผิด ให้ช่วยแนะนำต่อไป

ให้คุณเป็นครูคณิตศาสตร์ ช่วยแนะนำการแก้โจทย์ปัญหานี้ "ปริซึมฐานสี่เหลี่ยมผืนผ้ามีด้านกว้าง 3 เซนติเมตร ด้านยาว 4 เซนติเมตร และสูง 10 เซนติเมตร จงหาปริมาตรของปริซึมนี้" ห้ามบอกคำตอบ แต่ให้บอกวิธีการแก้โจทย์ ทีละขั้นตอนโดยรอให้ผมตอบก่อน ถ้าตอบถูกให้อธิบายต่อ ถ้าตอบผิด ให้ช่วยแนะนำต่อไป

ได้เลยค่ะพี่เอก! วันนี้จะเป็นคุณครูคณิตศาสตร์น้องใหม่สุดใจดี~
เรามาแก้โจทย์ไปด้วยกันแบบ ทีละขั้นตอน นะคะ 😊

โจทย์:

"ปริซึมฐานสี่เหลี่ยมผืนผ้ามีด้านกว้าง 3 เซนติเมตร ด้านยาว 4 เซนติเมตร และสูง 10 เซนติเมตร จงหาปริมาตรของปริซึมนี้"

◆ ขั้นตอนที่ 1:

เริ่มจากหาพื้นที่ของฐานก่อน

คำถาม:

พื้นที่ของสี่เหลี่ยมผืนผ้า (ฐานของปริซึม) = ?

ให้พี่เอกลองตอบก่อนเลยคะ ว่าเราจะหาพื้นที่ฐานยังไง และคิดได้เท่าไร? 😊

NotebookLM

ตัวช่วยในการเรียนรู้

เข้าใจได้**ทุกเรื่อง**ที่ต้องการ

คู่คิดและคู่ค้นคว้าของคุณที่อ้างอิงจากข้อมูลที่เชื่อถือได้ สร้างด้วยโมเดลล่าสุดของ Gemini

ลองใช้ NotebookLM

คู่หูการค้นคว้าหาข้อมูลที่ทำงานด้วยระบบ AI ของคุณ



ทั้งหมด

Notebook ของฉัน

Notebook ที่แนะนำ



ล่าสุด ▾

+ สร้างใหม่

Notebook ของฉัน



สร้าง Notebook ใหม่



Untitled notebook

5 มี.ค. 2026 • แหล่งข้อมูล 0 รายการ



Untitled notebook

5 มี.ค. 2026 • แหล่งข้อมูล 0 รายการ



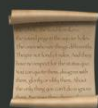
Untitled notebook

5 มี.ค. 2026 • แหล่งข้อมูล 0 รายการ



The
Multidimensional...

1 มี.ค. 2026 • แหล่งข้อมูล 1 รายการ



OBEC Educational
Policies and Focus...

28 ก.พ. 2026 • แหล่งข้อมูล 1 รายการ



The DSP
Framework: Inquir...

18 ก.พ. 2026 • แหล่งข้อมูล 3 รายการ



Design For Pitching:
Royal Wisdom...

2 ก.พ. 2026 • แหล่งข้อมูล 2 รายการ





แหล่งข้อมูล



+ เพิ่มแหล่งข้อมูล

ค้นหาแหล่งข้อมูลใหม่บนเว็บ



เว็บ



ค้นคว้าข้อมูลอย่างรวดเร็ว



แหล่งข้อมูลที่บันทึกไว้จะปรากฏที่นี่

คลิก "เพิ่มแหล่งข้อมูล" ด้านบนเพื่อเพิ่มไฟล์ PDF, เว็บไซต์, ข้อความ, วิดีโอ หรือเสียง หรือนำเข้าไฟล์จาก Google ไดรฟ์โดยตรง

แชท



สร้างภาพรวมแบบเสียงและแบบวิดีโอจาก เน็ตของคุณ



ค้นหาแหล่งข้อมูลใหม่บนเว็บ



เว็บ



ค้นคว้าข้อมูลอย่างรวดเร็ว



หรือวางไฟล์

pdf, รูปภาพ, เอกสาร, เสียง และอื่นๆ

อัปโหลดไฟล์

เว็บไซต์

ไดรฟ์

ข้อความที่คัดลอก

อัปโหลดแหล่งข้อมูลเพื่อเริ่มต้น

แหล่งข้อมูล 0 รายการ



สตูดิโอ



ภาพรวมแบบเสียง



ชุดสไลด์



ภาพรวมแบบวิดีโอ



แผนผังความคิด



รายงาน



แฟลชการ์ด



แบบทดสอบ



อินโฟกราฟิก



ตารางข้อมูล



ระบบจะบันทึกเอาต์พุตจาก Studio ที่นี้
หลังจากเพิ่มแหล่งข้อมูลแล้ว ให้คลิกเพื่อเพิ่มภาพรวมแบบ
เสียง คู่มือการเรียนรู้ แผนผังความคิด และอื่นๆ

เพิ่มโน้ต



แหล่งข้อมูล



1

+ เพิ่มแหล่งข้อมูล



ค้นหาแหล่งข้อมูลใหม่บนเว็บ



เว็บ ▾



ค้นคว้าข้อมูลอย่างรวดเร็ว ▾



แหล่งข้อมูลที่บันทึกไว้จะปรากฏที่นี่

คลิก "เพิ่มแหล่งข้อมูล" ด้านบนเพื่อเพิ่มไฟล์ PDF, เว็บไซต์, ข้อความ, วิดีโอ หรือเสียง หรือนำเข้าไฟล์จาก Google ไดรฟ์โดยตรง

แชท



2

เพิ่มแหล่งที่มาเพื่อเริ่มต้น



อัปโหลดแหล่งที่มา

อัปโหลดแหล่งข้อมูลเพื่อเริ่มต้น

แหล่งข้อมูล 0 รายการ



สตูดิโอ

3



ภาพรวมแบบเสียง



ชุดสไลด์



ภาพรวมแบบวิดีโอ



แผนผังความคิด



รายงาน



แฟลชการ์ด



แบบทดสอบ



อินโฟกราฟิก



ตารางข้อมูล

4



ระบบจะบันทึกเอาต์พุตจาก Studio ที่นี่ หลังจากเพิ่มแหล่งข้อมูลแล้ว ให้คลิกเพื่อเพิ่มภาพรวมแบบเสียง คู่มือการเรียนรู้ แผนผังความคิด และอื่นๆ



เพิ่มโน้ต

Teaching Reflective Thinking คือกระบวนการจัดการเรียนการสอน
ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนทบทวน ไตร่ตรอง และวิเคราะห์ประสบการณ์การ
เรียนรู้ของตนเองอย่างลึกซึ้ง (**Critical Thinking**) โดยเน้นการตั้งคำถาม
“เกิดอะไรขึ้น” “รู้สึกอย่างไร” และ “จะพัฒนาต่อไปอย่างไร”
เพื่อเปลี่ยนประสบการณ์ให้เป็นบทเรียนและการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ที่มา : <https://www.starfishlabz.com/>

Enhancing Teacher Profession through Reflective Teaching And Practices: A means To Teach

 **CAELA**
NETWORK Brief

Reflective Practice in the Profession of Adult English Language Learners

Thomas S. C. Farrell, Brock University, Ontario, Canada

Background on Adult Learners

Adult education programs serve both native English speakers and learners whose first, or native, language is not English. Native English speakers attend adult basic education (ABE) classes to learn basic skills needed to improve their literacy levels, and adult secondary education (ASE) classes to earn high school equivalency certificates. Both ABE and ASE instruction help learners achieve other goals related to job, family, or further education. English language learners attend English as a second language (ESL), ABE, or workforce preparation classes to improve their oral and literacy skills in English and to achieve goals similar to those of native English speakers.

Audience for This Brief

This brief is written for teachers, program administrators, education researchers, and policy makers. It describes the foundations for and components of reflective practice to facilitate the use of this approach among educators who

Introduction

Reflective practice is usually considered a form of cyclical and systematic inquiry where teachers carefully collect evidence about their teaching practice in order to analyze, interpret, and evaluate their experiences with the intention to improve their future teaching (Farrell, 2016a; Mathew & Peechattu, 2017). It is also a meaning-making process that enables teachers to grow (Rodgers, 2002). Reflective teachers not only aim at gaining better solutions; they also attempt to deepen their understanding of themselves as well as how the solutions

Reflective Thinking

Definition

Reflective thinking requires that an individual critically and carefully examine an actual experience in relation to a different experience, or to prior, relevant knowledge (Van der Schaaf et al., 2013^[1]). The *VIA Inventory of Strengths*¹ classifies 24 character traits that are predictive for a successful life and well-being (Peterson and Seligman, 2004^[2]). In the *VIA*, reflective thinking is identified as one of these characteristics and includes the following attributes: thinking things through and examining them from all angles; refraining from jumping to conclusions; being able to change one's mind in light of new evidence; and being able to evaluate all evidence fairly (Peterson and Seligman, 2004^[2]). Additionally, when an individual engages in reflective thinking, they also use meta-cognitive skills as they actively evaluate their own thinking and learning (Van der Schaaf et al., 2013^[1]).

Relevance for 2030

Reflective thinking is a critical skill for educators to develop in order to meet the challenges of the future.



แหล่งข้อมูล



+ เพิ่มแหล่งข้อมูล

ค้นหาแหล่งข้อมูลใหม่บนเว็บ



เว็บ



ค้นคว้าข้อมูลอย่างรวดเร็ว



เลือกแหล่งข้อมูลทั้งหมด



ED505394.pdf



EJ1334998.pdf



Reflective Learning



ReflectiveThinking.pdf



แชท



Reflective Practice for Adult English Language Teacher Development

แหล่งที่มา 4 แห่ง

แหล่งข้อมูลเหล่านี้อธิบายถึง การคิดเชิงสะท้อน (Reflective Thinking) ซึ่งเป็นกระบวนการวิเคราะห์ประสบการณ์อย่างถี่ถ้วนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้และการแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเน้นความสำคัญของการ ประเมินความเชื่อและพิจารณาหลักฐาน อย่างรอบด้านแทนการด่วนสรุป สำหรับบทบาทในวิชาชีพครู การฝึกฝนนี้ช่วยให้ผู้สอนสามารถ ปรับปรุงวิธีการสอน ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การวิจัยเชิงปฏิบัติการ การเขียนบันทึกประจำวัน และการรวมกลุ่มพัฒนาวิชาชีพ นอกจากนี้ การคิดเชิงสะท้อนยังเป็นทักษะพื้นฐานที่ช่วยให้บุคคล เชื่อมโยงบทเรียนในอดีตเพื่อวางแผนอนาคต และส่งเสริมการเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ ทักษะดังกล่าวยังส่งผลบวกต่อ ผลลัพธ์ทางวิชาการและสังคม โดยช่วยให้ผู้เรียนสามารถจัดการกับความขัดแย้งและสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ ได้ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้ แหล่งข้อมูลยืนยันว่าการคิดเชิงสะท้อนเป็นทักษะที่ สามารถสอนและฝึกฝนได้ ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงวัยผู้ใหญ่ เพื่อสร้างความรับผิดชอบและการเติบโตทางปัญญาอย่างยั่งยืน

บันทึกลงในโน้ต



การคิดเชิงสะท้อนช่วยแก้ปัญหาคือความขัดแย้งในสังคมและห้องเรียนได้อย่างไร?

เริ่มพิมพ์...

แหล่งข้อมูล 4 รายการ



สตูดิโอ



ภาพรวมแบบเสียง



เบต้า

ชุดสไลด์



ภาพรวมแบบวิดีโอ



เบต้า

แผนผังความคิด



รายงาน



เบต้า

แฟลชการ์ด



แบบทดสอบ



เบต้า

อินโฟกราฟิก



ตารางข้อมูล



ระบบจะบันทึกเอาต์พุตจาก Studio ที่นี่

หลังจากเพิ่มแหล่งข้อมูลแล้ว ให้คลิกเพื่อเพิ่มภาพรวมแบบเสียง คู่มือการเรียนรู้ แผนผังความคิด และอื่นๆ



เพิ่มโน้ต



แหล่งข้อมูล

[+ เพิ่มแหล่งข้อมูล](#)[เว็บ](#)[ค้นคว้าข้อมูลอย่างรวดเร็ว](#)

เลือกแหล่งข้อมูลทั้งหมด



ED505394.pdf



EJ1334998.pdf



Reflective Learning



ReflectiveThinking.pdf



แชท



แหล่งที่มา 4 แห่ง

แหล่งข้อมูลเหล่านี้อธิบายถึง **การคิดเชิงสะท้อน (Reflective Thinking)** ซึ่งเป็นกระบวนการวิเคราะห์ประสบการณ์อย่างถี่ถ้วนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้และการแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเน้นความสำคัญของการ **ประเมินความเชื่อและพิจารณาหลักฐาน** อย่างรอบด้านแทนการด่วนสรุป สำหรับบทบาทในวิชาชีพครู การฝึกฝนนี้ช่วยให้ผู้สอนสามารถ **ปรับปรุงวิธีการสอน** ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การวิจัยเชิงปฏิบัติการ การเขียนบันทึกประจำวัน และการรวมกลุ่มพัฒนาวิชาชีพ นอกจากนี้ การคิดเชิงสะท้อนยังเป็นทักษะพื้นฐานที่ช่วยให้บุคคล **เชื่อมโยงบทเรียนในอดีตเพื่อวางแผนอนาคต** และส่งเสริมการเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ ทักษะดังกล่าวยังส่งผลบวกต่อ **ผลลัพธ์ทางวิชาการและสังคม** โดยช่วยให้ผู้เรียนสามารถจัดการกับความขัดแย้งและสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ ได้ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้ แหล่งข้อมูลยืนยันว่าการคิดเชิงสะท้อนเป็นทักษะที่ **สามารถสอนและฝึกฝนได้** ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงวัยผู้ใหญ่ เพื่อสร้างความรับผิดชอบและการเติบโตทางปัญญาอย่างยั่งยืน



บันทึกลงในโน้ต



การคิดเชิงสะท้อนช่วยแก้ปัญหความขัดแย้งในสังคมและห้องเรียนได้อย่างไร?

อธิบายวิธีการเขียนอนุทินการสอนเพื่อพัฒนาทักษะวิชาชีพสำหรับครูมือใหม่

ความแตกต่างระหว่างการคิดแบบ System 1 และ System 2 คืออะไร?

แหล่งข้อมูล 4 รายการ



สตูดิโอ



ภาพรวมแบบเสียง



เบต้า

ชุดสไลด์



ภาพรวมแบบวิดีโอ



แผนผังความคิด



รายงาน



แฟลชการ์ด



แบบทดสอบ



เบต้า

อินโฟกราฟิก



ตารางข้อมูล



ระบบจะบันทึกเอาต์พุตจาก Studio ที่นี้

หลังจากเพิ่มแหล่งข้อมูลแล้ว ให้คลิกเพื่อเพิ่มภาพรวมแบบเสียง คู่มือการเรียนรู้ แผนผังความคิด และอื่นๆ



เพิ่มโน้ต



แหล่งข้อมูล



+ เพิ่มแหล่งข้อมูล



ค้นหาแหล่งข้อมูลใหม่บนเว็บ



เว็บ



ค้นคว้าข้อมูลอย่างรวดเร็ว



เลือกแหล่งข้อมูลทั้งหมด



ED505394.pdf



EJ1334998.pdf



Reflective Learning



ReflectiveThinking.pdf



แชท



แหล่งที่มา 4 แห่ง

แหล่งข้อมูลเหล่านี้อธิบายถึง **การคิดเชิงสะท้อน (Reflective Thinking)** ซึ่งเป็นกระบวนการวิเคราะห์ประสบการณ์อย่างถี่ถ้วนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้และการแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเน้นความสำคัญของการ **ประเมินความเชื่อและพิจารณาหลักฐาน** อย่างรอบด้านแทนการด่วนสรุป สำหรับบทบาทในวิชาชีพครู การฝึกฝนนี้ช่วยให้ผู้สอนสามารถ **ปรับปรุงวิธีการสอน** ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การวิจัยเชิงปฏิบัติการ การเขียนบันทึกประจำวัน และการรวมกลุ่มพัฒนาวิชาชีพ นอกจากนี้ การคิดเชิงสะท้อนยังเป็นทักษะพื้นฐานที่ช่วยให้บุคคล **เชื่อมโยงบทเรียนในอดีตเพื่อวางแผนอนาคต** และส่งเสริมการเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ ทักษะดังกล่าวยังส่งผลบวกต่อ **ผลลัพธ์ทางวิชาการและสังคม** โดยช่วยให้ผู้เรียนสามารถจัดการกับความขัดแย้งและสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ ได้ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้ แหล่งข้อมูลยืนยันว่าการคิดเชิงสะท้อนเป็นทักษะที่ **สามารถสอนและฝึกฝนได้** ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงวัยผู้ใหญ่ เพื่อสร้างความรับผิดชอบและการเติบโตทางปัญญาอย่างยั่งยืน



บันทึกลงในโน้ต



การคิดเชิงสะท้อนช่วยแก้ปัญหาความขัดแย้งในสังคมและห้องเรียนได้อย่างไร?

อธิบายวิธีการเขียนอนุทินการสอนเพื่อพัฒนาทักษะวิชาชีพสำหรับครูมือใหม่

ความแตกต่างระหว่างการคิดแบบ System 1 และ System 2 คืออะไร?

เริ่มพิมพ์...

แหล่งข้อมูล 4 รายการ



สตูดิโอ



ภาพรวมแบบเสียง



เบต้า

ชุดสไลด์



ภาพรวมแบบวิดีโอ



เบต้า

แผนผังความคิด



รายงาน



เบต้า

แฟลชการ์ด



แบบทดสอบ



เบต้า

อินโฟกราฟิก



ตารางข้อมูล



ศาสตราจารย์การคิดสะท้อนเพื่อการเรียน...
1 นาทีที่ผ่านมา



เพิ่มโน้ต

📌 บันทึกลงในโน้ต



การคิดเชิงสะท้อนช่วยแก้ปัญหาคความขัดแย้งในสังคมและห้องเรียนได้อย่างไร?

อธิบายวิธีการเขียนอนุทินการสอนเพื่อพัฒนาทักษะวิชาชีพสำหรับครูมือใหม่

ความแตกต่างระหว่างการคิดแบบ System 1 และ System 2 คืออะไร?

ช่วยปรับการอธิบายให้เข้าใจง่าย โดยการเปรียบเทียบกับโลกจริง|

แหล่งข้อมูล 4 รายการ



+ เพิ่มแหล่งข้อมูล

ค้นหาแหล่งข้อมูลใหม่บนเว็บ



เว็บ



ค้นคว้าข้อมูลอย่างรวดเร็ว



เลือกแหล่งข้อมูลทั้งหมด



ED505394.pdf



EJ1334998.pdf



Reflective Learning



ReflectiveThinking.pdf



ช่วยปรับการอธิบายให้เข้าใจง่าย โดยการเปรียบเทียบกับโลกจริง

เพื่อให้เข้าใจเรื่อง "การคิดและปฏิบัติแบบสะท้อนคิด" (Reflective Practice/Thinking) ได้ง่ายขึ้น เราสามารถเปรียบเทียบกับเหตุการณ์ในชีวิตจริงได้ดังนี้ครับ:

1. เปรียบเหมือน "การติดกล้องหน้ารถ" และ "การดูภาพย้อนหลัง"

ในแหล่งข้อมูลมีการพูดถึงการสะท้อนคิดสองแบบหลักๆ คือ:

- การสะท้อนขณะปฏิบัติ (Reflection-in-action): เปรียบเหมือน การที่คุณขับรถอยู่แล้วคอยสังเกตทาง หากเจอหลุมหรือสิ่งกีดขวาง คุณจะตัดสินใจหักหลบหรือเหยียบเบรกในทันที **1** เป็นการคิดและตัดสินใจในขณะที่เหตุการณ์กำลังดำเนินอยู่เพื่อให้งานผ่านพ้นไปได้ **1**
- การสะท้อนหลังการปฏิบัติ (Reflection-on-action): เปรียบเหมือน การกลับมาดูภาพจากกล้องหน้ารถหลังจากถึงบ้านแล้ว **1** คุณมานั่งวิเคราะห์ว่า "ทำไมจุดนั้นเราถึงเกือบชน?" หรือ "ถ้าคราวหน้าเจอแบบนี้อีก เราจะขยับยังไงให้ปลอดภัยกว่าเดิม?" **2** **3**

2. เปรียบเหมือน "การปอกหัวหอม" (The Onion Model)

แหล่งข้อมูลอธิบายความลึกของการสะท้อนคิดผ่าน "แบบจำลองหัวหอม" (The Onion Model) เพื่อให้เห็นว่าการเข้าใจตัวเองมีหลายชั้น **4** **5** :

- เปลือกนอก: คือสิ่งแวดล้อมหรือสถานการณ์ที่เราเจอ (เช่น วันนี้รถติด) **5**
- ชั้นถัดมา: คือพฤติกรรมและความสามารถของ  (เช่น เราขับรถยังไง เราเก่งแค่ไหน) **5**



แหล่งข้อมูล



EJ1334998.pdf

คำแนะนำเกี่ยวกับแหล่งที่มา

1.1 Evolution of the Reflective Practice Paradigm

When addressing the term “reflective practice,” two of the most influential theorists, Dewey (1933) and Schön (1983), have provided some basic ideas for a common understanding of the term. Dewey sees reflective practice as a systematic thinking task where teachers use evidence obtained from past experience and their knowledge or beliefs

to make sensible decisions about their teaching instead of reaching

poor decisions based on routine. In other words, reflective practice and

problem-solving tasks are similar in Dewey’s view. Building on Dewey’s

work, Schön (1983) extends the concept of reflective practice to account

for the continuity of the thinking process by introducing the aspect of

แชท



ความแตกต่างระหว่างการคิดแบบ System 1 และ System 2 คืออะไร?

วันศุกร์ที่ 6 มีนาคม

ช่วยปรับการอธิบายให้เข้าใจง่าย โดยการเปรียบเทียบกับโลกจริง

เพื่อให้เข้าใจเรื่อง "การคิดและปฏิบัติแบบสะท้อนคิด" (Reflective Practice/Thinking) ได้ง่ายขึ้น เราสามารถเปรียบเทียบกับเหตุการณ์ในชีวิตจริงได้ดังนี้ครับ:

1. เปรียบเหมือน "การติดกล้องหน้ารถ" และ "การดูภาพย้อนหลัง"

ในแหล่งข้อมูลมีการพูดถึงการสะท้อนคิดสองแบบหลักๆ คือ:

- **การสะท้อนขณะปฏิบัติ (Reflection-in-action):** เปรียบเหมือน การที่คุณขับรถอยู่แล้วคอยสังเกตทาง หากเจอหลุมหรือสิ่งกีดขวาง คุณจะตัดสินใจหักหลบหรือเหยียบเบรกในทันที 1 เป็นการคิดและตัดสินใจ ในขณะที่เหตุการณ์กำลังดำเนินอยู่เพื่อให้งานผ่านพ้นไปได้ 1
- **การสะท้อนหลังการปฏิบัติ (Reflection-on-action):** เปรียบเหมือน การกลับมาดูภาพจากกล้องหน้ารถหลังจากถึงบ้านแล้ว 1 คุณมานั่งวิเคราะห์ว่า "ทำไมจุดนั้นเราถึงเกือบ..." หรือ "ถ้าคราวหน้าเจอแบบนี้ อีก เราจะขยับยังไงให้ปลอดภัยกว่าได้..." 2 3

เริ่มพิมพ์...

แหล่งข้อมูล 4 รายการ



สตูดิโอ



ภาพรวมแบ...



ชุดสไลด์



ภาพรวมแบ...



แผนผังคว...



รายงาน



แฟลชการ์ด



แบบทดสอบ



อินโฟกราฟิก



ตารางข้อมูล



ศาสตร์แห่งการคิดสะท้อน...
1 นาทีที่ผ่านมา



เพิ่มโน้ต



แหล่งข้อมูล

[+ เพิ่มแหล่งข้อมูล](#)[เว็บ](#)[ค้นคว้าข้อมูลอย่างรวดเร็ว](#)

เลือกแหล่งข้อมูลทั้งหมด

[ED505394.pdf](#)[EJ1334998.pdf](#)[Reflective Learning](#)[ReflectiveThinking.pdf](#)

แชท



แหล่งข้อมูลอธิบายว่าการคิดมี 2 ระบบ 11 12 :

- **System 1 (อัตโนมัติ):** เหมือน สัญชาตญาณ เช่น การเดินหลบสิ่งกีดขวางโดยไม่ต้องคิด 12 ในการสอนอาจเป็นการสอนตามความเคยชินหรือทำไปตามสัญชาตญาณ 1 13
- **System 2 (ไตร่ตรอง):** เหมือน การคำนวณเลขยากๆ ที่ต้องใช้สมาธิและเวลา 12 การสะท้อนคิดคือการดึงตัวเองจากระบบที่เข้าไปโดยอัตโนมัติ มาสู่การคิดที่รอบคอบและเป็นระบบมากขึ้นเพื่อวางแผนสำหรับอนาคต 12

สรุปสั้นๆ: การสะท้อนคิดไม่ใช่แค่การนึกถึงอดีตเฉยๆ แต่คือ "การหยุดเพื่อมองตัวเองในกระจก" อย่างเป็นระบบ เพื่อให้เราเข้าใจ "ตัวตน" ของเราจริงๆ และสามารถ "ปรับปรุง" การกระทำในอนาคตให้ดีกว่าเดิมได้ครับ 14 ...

🔗 บันทึกลงในโน้ต



เจาะลึก 5 ระดับการสะท้อนคิดของ Farrell มีอะไรบ้าง?

การเขียนบันทึกช่วยพัฒนาทักษะการสะท้อนคิดอย่างไร?

ความแตกต่างระหว่างการคิดระบบที่ 1 และ 2 คืออะไร?

วันนี้ • 23:49

เริ่มพิมพ์...

แหล่งข้อมูล 4 รายการ



สตูดิโอ



ภาพรวมแบบเสียง



เบต้า

ชุดสไลด์



ภาพรวมแบบวิดีโอ



เบต้า

แผนผังความคิด



รายงาน



เบต้า

แฟลชการ์ด



แบบทดสอบ



เบต้า

อินโฟกราฟิก



ตารางข้อมูล



ศิลปะการสะท้อนคิด: เปลี่ยน...
1 นาทีที่ผ่านมา



ศาสตร์แห่งการคิดสะท้อนเพื่อการเรียน...
5 นาทีที่ผ่านมา



📝 เพิ่มโน้ต



แหล่งข้อมูล



+ เพิ่มแหล่งข้อมูล



ค้นหาแหล่งข้อมูลใหม่บนเว็บ



เว็บ



ค้นคว้าข้อมูลอย่างรวดเร็ว



เลือกแหล่งข้อมูลทั้งหมด



ED505394.pdf



EJ1334998.pdf



Reflective Learning



ReflectiveThinking.pdf



แชท



แหล่งข้อมูลอธิบายว่าการคิดมี 2 ระบบ 11 12 :

- **System 1 (อัตโนมัติ):** เหมือน สัญชาตญาณ เช่น การเดินหลบสิ่งกีดขวางโดยไม่ต้องคิด 12 ในการสอนอาจเป็นการสอนตามความเคยชินหรือทำตามสัญชาตญาณ 1 13
- **System 2 (ไตร่ตรอง):** เหมือน การคำนวณเลขยากๆ ที่ต้องใช้สมาธิและเวลา 12 การสะท้อนคิดคือการดึงตัวเองจากระบบที่ทำงานโดยอัตโนมัติ มาสู่การคิดที่รอบคอบและเป็นระบบมากขึ้นเพื่อวางแผนสำหรับอนาคต 12

สรุปสั้นๆ: การสะท้อนคิดไม่ใช่แค่การนึกถึงอดีตเฉยๆ แต่คือ "การหยุดเพื่อบมองตัวเองในกระจก" อย่างเป็นระบบ เพื่อให้เราเข้าใจ "ตัวตน" ของเราจริงๆ และสามารถ "ปรับปรุง" การกระทำในอนาคตให้ดีกว่าเดิมได้ครับ 14 ...



บันทึกลงในโน้ต



เจาะลึก 5 ระดับการสะท้อนคิดของ Farrell มีอะไรบ้าง?

การเขียนบันทึกช่วยพัฒนาทักษะการสะท้อนคิดอย่างไร?

ความแตกต่างระหว่างการคิดระบบที่ 1 และ 2 คืออะไร?

วันนี้ • 23:49

เริ่มพิมพ์...

แหล่งข้อมูล 4 รายการ



สตูดิโอ



ภาพรวมแบบเสียง



เบต้า

ชุดสไลด์



ภาพรวมแบบวิดีโอ



แผนผังความคิด



...

รายงาน

แฟลชการ์ด



แบบทดสอบ



แปลงให้เป็นแหล่งข้อมูล



แปลงโน้ตทั้งหมดเป็นแหล่งข้อมูล



ตารางข้อมูล



ส่งออกไปยัง Google เอกสาร



ส่งออกไปที่ซีด



ศิลปะ



1 นา

ลบ



ศาสตร์แห่งการคิดสะท้อนเพื่อการเรียน...
5 นาทีที่ผ่านมา



เพิ่มโน้ต



แหล่งข้อมูล

[+ เพิ่มแหล่งข้อมูล](#)[เว็บ](#)[ค้นคว้าข้อมูลอย่างรวดเร็ว](#)

เลือกแหล่งข้อมูลทั้งหมด

[ED505394.pdf](#)[EJ1334998.pdf](#)[Reflective Learning](#)[ReflectiveThinking.pdf](#)[ศาสตร์แห่งการคิดสะท้อนเพื่อการเรียนรู้...](#)

แชท



แหล่งข้อมูลอธิบายว่าการคิดมี 2 ระบบ 11 12 :

- **System 1 (อัตโนมัติ):** เหมือน สัญชาตญาณ เช่น การเดินหลบสิ่งกีดขวางโดยไม่ต้องคิด 12 ในการสอนอาจเป็นการสอนตามความเคยชินหรือทำไปตามสัญชาตญาณ 1 13
- **System 2 (ไตร่ตรอง):** เหมือน การคำนวณเลขยากๆ ที่ต้องใช้สมาธิและเวลา 12 การสะท้อนคิดคือการดึงตัวเองจากระบบที่เข้าไปโดยอัตโนมัติ มาสู่การคิดที่รอบคอบและเป็นระบบมากขึ้นเพื่อวางแผนสำหรับอนาคต 12

สรุปสั้นๆ: การสะท้อนคิดไม่ใช่แค่การนึกถึงอดีตเฉยๆ แต่คือ "การหยุดเพื่อมองตัวเองในกระจก" อย่างเป็นระบบ เพื่อให้เราเข้าใจ "ตัวตน" ของเราจริงๆ และสามารถ "ปรับปรุง" การกระทำในอนาคตให้ดีกว่าเดิมได้ครับ 14 ...

[บันทึกลงในโน้ต](#)

เจาะลึก 5 ระดับการสะท้อนคิดของ Farrell มีอะไรบ้าง?

การเขียนบันทึกช่วยพัฒนาทักษะการสะท้อนคิดอย่างไร?

ความแตกต่างระหว่างการคิดระบบที่ 1 และ 2 คืออะไร?

วันนี้ • 23:49

แหล่งข้อมูล 5 รายการ



สตูดิโอ

[ภาพรวมแบบเสียง](#)[เบต้า](#)[ชุดสไลด์](#)[ภาพรวมแบบวิดีโอ](#)[แผนผังความคิด](#)[รายงาน](#)[แฟลชการ์ด](#)[แบบทดสอบ](#)[เบต้า](#)[อินโฟกราฟิก](#)[ตารางข้อมูล](#)[ศิลปะการสะท้อนคิด: เปลี่ยน...](#)

1 นาทีที่ผ่านมา

[ศาสตร์แห่งการคิดสะท้อนเพื่อการเรียน...](#)

5 นาทีที่ผ่านมา

[เพิ่มโน้ต](#)



แหล่งข้อมูล



+ เพิ่มแหล่งข้อมูล



ค้นหาแหล่งข้อมูลใหม่บนเว็บ



เว็บ



ค้นคว้าข้อมูลอย่างรวดเร็ว



เลือกแหล่งข้อมูลทั้งหมด



ED505394.pdf



EJ1334998.pdf



Reflective Learning



ReflectiveThinking.pdf



ศาสตร์แห่งการคิดสะท้อนเพื่อการเรียนรู้...



แชท



แหล่งข้อมูลอธิบายว่าการคิดมี 2 ระบบ 11 12 :

- **System 1 (อัตโนมัติ):** เหมือน สัญชาตญาณ เช่น การเดินหลบสิ่งกีดขวางโดยไม่ต้องคิด 12 ในการสอนอาจเป็นการสอนตามความเคยชินหรือทำไปตามสัญชาตญาณ 1 13
- **System 2 (ไตร่ตรอง):** เหมือน การคำนวณเลขยากๆ ที่ต้องใช้สมาธิและเวลา 12 การสะท้อนคิดคือการดึงตัวเองจากระบบที่ทำได้โดยอัตโนมัติ มาสู่การคิดที่รอบคอบและเป็นระบบมากขึ้นเพื่อวางแผนสำหรับอนาคต 12

สรุปสั้นๆ: การสะท้อนคิดไม่ใช่แค่การนึกถึงอดีตเฉยๆ แต่คือ "การหยุดเพื่อบมองตัวเองในกระจก" อย่างเป็นระบบ เพื่อให้เราเข้าใจ "ตัวตน" ของเราจริงๆ และสามารถ "ปรับปรุง" การกระทำในอนาคตให้ดีกว่าเดิมได้ครับ 14 ...



บันทึกลงในโน้ต



เจาะลึก 5 ระดับการสะท้อนคิดของ Farrell มีอะไรบ้าง?

การเขียนบันทึกช่วยพัฒนาทักษะการสะท้อนคิดอย่างไร?

ความแตกต่างระหว่างการคิดระบบที่ 1 และ 2 คืออะไร?

วันนี้ • 23:49

เริ่มพิมพ์...

แหล่งข้อมูล 1 รายการ



สตูดิโอ



ภาพรวมแบบเสียง



เบต้า

ชุดสไลด์



ภาพรวมแบบวิดีโอ



แผนผังความคิด



รายงาน



แฟลชการ์ด



แบบทดสอบ



เบต้า

อินโฟกราฟิก



ตารางข้อมูล



ศิลปะการสะท้อนคิด: เปลี่ยน...

1 นาทีที่ผ่านมา



ศาสตร์แห่งการคิดสะท้อนเพื่อการเรียน...

5 นาทีที่ผ่านมา



เพิ่มโน้ต



แหล่งข้อมูล

+ เพิ่มแหล่งข้อมูล

ค้นหาแหล่งข้อมูลใหม่บนเว็บ

เว็บ [↻](#) ค้นหาข้อมูลอย่างรวดเร็ว

เลือกแหล่งข้อมูลทั้งหมด

PDF ED505394.pdf

PDF EJ1334998.pdf

Reflective Learning

PDF ReflectiveThinking.pdf

ศาสตราจารย์การคิดสะท้อนเพื่อการ

ปรับแต่งภาพรวมแบบเสียง

ข้อมูลเจาะลึก

การสนทนาอย่างออกรส
ระหว่างพิธีกร 2 คนที่เกาะ
ประเด็นและเชื่อมโยงหัวข้อ
ต่างๆ ในแหล่งข้อมูลของคุณ

สรุป



ภาพรวมสั้นๆ ที่ช่วยให้คุณ
เข้าใจแนวคิดหลักจากแหล่ง
ข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว

วิจารณ์

การตรวจสอบแหล่งข้อมูลโดย
ผู้เชี่ยวชาญพร้อมแสดงความ
คิดเห็นที่สร้างสรรค์เพื่อช่วย
คุณปรับปรุงเนื้อหา

โต้เถียง

การโต้เถียงอย่างมีเหตุผล
ระหว่างพิธีกร 2 คน ซึ่งจะให้คุณ
มองที่แตกต่างเกี่ยวกับ
แหล่งข้อมูลของคุณ

เลือกภาษา

ไทย

ผู้บรรยายที่เป็น AI ควรมุ่งเน้นอะไรในตอนนี้

อธิบายว่าการคิดสะท้อนเป็นทักษะที่ฝึกได้ สำหรับผู้เริ่มต้นที่ไม่มีพื้นฐานมาก่อน

+ ครูผู้สอน

+ ลำดับเรื่อง

+ สำหรับมือใหม่

สร้าง

เพิ่มโน้ต



เบต้า
ชุดสไลด์



เบต้า
แผนผังความคิด



เบต้า
แฟลชการ์ด



เบต้า
อินโฟกราฟิก



ระสะท้อนคิด: เปลี่ยน...

านมา



หังการคิดสะท้อนเพื่อการเรีย...

านมา





แหล่งข้อมูล

[+ เพิ่มแหล่งข้อมูล](#)[เว็บ](#)[ค้นคว้าข้อมูลอย่างรวดเร็ว](#)

เลือกแหล่งข้อมูลทั้งหมด

[ED505394.pdf](#)[EJ1334998.pdf](#)[Reflective Learning](#)[ReflectiveThinking.pdf](#)[ศาสตร์แห่งการคิดสะท้อนเพื่อการ](#)

ปรับแต่งภาพรวมแบบเสียง

ข้อมูลเจาะลึก

การสนทนาอย่างออกรสระหว่างพิธีกร 2 คนที่เกาะประเด็นและเชื่อมโยงหัวข้อต่างๆ ในแหล่งข้อมูลของคุณ

สรุป



ภาพรวมสั้นๆ ที่จะช่วยให้คุณเข้าใจแนวคิดหลักจากแหล่งข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว

วิจารณ์

การตรวจสอบแหล่งข้อมูลโดยผู้เชี่ยวชาญพร้อมแสดงความคิดเห็นที่สร้างสรรค์เพื่อช่วยคุณปรับปรุงเนื้อหา

โต้เถียง

การโต้เถียงอย่างมีเหตุผลระหว่างพิธีกร 2 คน ซึ่งจะให้มุมมองที่แตกต่างกันเกี่ยวกับแหล่งข้อมูลของคุณ

เลือกภาษา

ไทย

ผู้บรรยายที่เป็น AI ควรมุ่งเน้นอะไรในตอนนี้

เน้นเฉพาะส่วนที่เกี่ยวกับการนำการคิดสะท้อนไปใช้ปรับปรุงการสอนของครูโดยยกตัวอย่างจริง และเน้นว่าทักษะนี้ช่วยเพิ่มผลลัพธ์ทางวิชาการของนักเรียนได้อย่างไร

ก

[+ กระบวนการและผลลัพธ์](#)[+ สำหรับครูผู้เชี่ยวชาญ](#)[+ วางแผนอนาคต](#)[สร้าง](#)[เพิ่มโน้ต](#)



แหล่งข้อมูล



+ เพิ่มแหล่งข้อมูล

ค้นหาแหล่งข้อมูลใหม่บนเว็บ

เว็บ ค้นหาข้อมูลอย่างรวดเร็ว

เลือกแหล่งข้อมูลทั้งหมด



ED505394.pdf



EJ1334998.pdf



Reflective Learning



ReflectiveThinking.pdf



ศาสตร์แห่งการคิดสะท้อนเพื่อการเรียนรู้...



แชท



แหล่งข้อมูลอธิบายว่าการคิดมี 2 ระบบ 11 12 :

- **System 1 (อัตโนมัติ):** เหมือน สัญชาตญาณ เช่น การเดินหลบสิ่งกีดขวางโดยไม่ต้องคิด 12 ในการสอนอาจเป็นการสอนตามความเคยชินหรือทำไปตามสัญชาตญาณ 1 13
- **System 2 (ไตร่ตรอง):** เหมือน การคำนวณเลขยากๆ ที่ต้องใช้สมาธิและเวลา 12 การสะท้อนคิดคือการดึงตัวเองจากระบบที่ทำได้โดยอัตโนมัติ มาสู่การคิดที่รอบคอบและเป็นระบบมากขึ้นเพื่อวางแผนสำหรับอนาคต 12

สรุปสั้นๆ: การสะท้อนคิดไม่ใช่แค่การนึกถึงอดีตเฉยๆ แต่คือ "การหยุดเพื่อมองตัวเองในกระจก" อย่างเป็นระบบ เพื่อให้เราเข้าใจ "ตัวตน" ของเราจริงๆ และสามารถ "ปรับปรุง" การกระทำในอนาคตให้ดีกว่าเดิมได้ครับ 14 ...

บันทึกลงในโน้ต



เจาะลึก 5 ระดับการสะท้อนคิดของ Farrell มีอะไรบ้าง?

การเขียนบันทึกช่วยพัฒนาทักษะการสะท้อนคิดอย่างไร?

ความแตกต่างระหว่างการคิดระบบที่ 1 และ 2 คืออะไร?

วันนี้ • 23:49

เริ่มพิมพ์...

แหล่งข้อมูล 1 รายการ



สตูดิโอ



ภาพรวมแบบเสียง



เบต้า
ชุดสไลด์



ภาพรวมแบบวิดีโอ

แผนผังความคิด

รายงาน

แฟลชการ์ด

แบบทดสอบ

เบต้า
อินโฟกราฟิก

ตารางข้อมูล

กำลังสร้างภาพรวมแบบเสียง...
โปรดกลับมาใหม่ในอีกสักครู่

ศิลปะการสะท้อนคิด: เปลี่ยน...
3 นาทีที่ผ่านมา

ศาสตร์แห่งการคิดสะท้อนเพื่อการเรียน...
9 นาทีที่ผ่านมา

เพิ่มโน้ต



แหล่งข้อมูล



+ เพิ่มแหล่งข้อมูล

ค้นหาแหล่งข้อมูลใหม่บนเว็บ



เว็บ



ค้นคว้าข้อมูลอย่างรวดเร็ว



เลือกแหล่งข้อมูลทั้งหมด



ED505394.pdf



EJ1334998.pdf



Reflective Learning



ReflectiveThinking.pdf



ศาสตร์แห่งการคิดสะท้อนเพื่อการเรียนรู้...



แชท



แหล่งข้อมูลอธิบายว่าการคิดมี 2 ระบบ 11 12 :

- **System 1 (อัตโนมัติ):** เหมือน สัญชาตญาณ เช่น การเดินหลบสิ่งกีดขวางโดยไม่ต้องคิด 12 ในการสอนอาจเป็นการสอนตามความเคยชินหรือทำไปตามสัญชาตญาณ 1 13
- **System 2 (ไตร่ตรอง):** เหมือน การคำนวณเลขยากๆ ที่ต้องใช้สมาธิและเวลา 12 การสะท้อนคิดคือการดึงตัวเองจากระบบที่ทำได้โดยอัตโนมัติ มาสู่การคิดที่รอบคอบและเป็นระบบมากขึ้นเพื่อวางแผนสำหรับอนาคต 12

สรุปสั้นๆ: การสะท้อนคิดไม่ใช่แค่การนึกถึงอดีตเฉยๆ แต่คือ "การหยุดเพื่อบมองตัวเองในกระจก" อย่างเป็นระบบ เพื่อให้เราเข้าใจ "ตัวตน" ของเราจริงๆ และสามารถ "ปรับปรุง" การกระทำในอนาคตให้ดีกว่าเดิมได้ครับ 14 ...

บันทึกลงในโน้ต



เจาะลึก 5 ระดับการสะท้อนคิดของ Farrell มีอะไรบ้าง?

การเขียนบันทึกช่วยพัฒนาทักษะการสะท้อนคิดอย่างไร?

ความแตกต่างระหว่างการคิดระบบที่ 1 และ 2 คืออะไร?



วันนี้ • 23:49

เริ่มพิมพ์...

แหล่งข้อมูล 1 รายการ



สตูดิโอ



ภาพรวมแบบเสียง



เบต้า

ชุดสไลด์



ภาพรวมแบบวิดีโอ



รายงาน



แบบทดสอบ



ตารางข้อมูล



เปลี่ยนชื่อ



ดาวน์โหลด



แชร์



ดูพร้อมแบบกำหนดเอง



ลบ



ปรับการสอนให้ตรงกับชุดตัวอย่าง...
สรุป • แหล่งข้อมูล 1 แห่ง • 1 นาทีที่ผ่าน
มา



ศิลปะการสะท้อนคิด: เปลี่ยน...
3 นาทีที่ผ่านมา



ศาสตร์แห่งการคิดสะท้อนเพื่อการเรียน...
9 นาทีที่ผ่านมา



เพิ่มโน้ต



แหล่งข้อมูล

[+ เพิ่มแหล่งข้อมูล](#)

เว็บ



ค้นคว้าข้อมูลอย่างรวดเร็ว



เลือกแหล่งข้อมูลทั้งหมด



ED505394.pdf



EJ1334998.pdf



Reflective Learning



ReflectiveThinking.pdf



ศาสตร์แห่งการคิดสะท้อนเพื่อการเรียนรู้...



แชท



Reflective Practice for Adult English Language Teacher Development

แหล่งที่มา 5 แห่ง

แหล่งข้อมูลเหล่านี้อธิบายถึง การคิดเชิงสะท้อน (Reflective Thinking) ซึ่งเป็นกระบวนการวิเคราะห์ประสบการณ์อย่างถี่ถ้วนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้และการแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเน้นความสำคัญของการ ประเมินความเชื่อและพิจารณาหลักฐาน อย่างรอบด้านแทนการด่วนสรุป สำหรับบทบาทในวิชาชีพครู การฝึกฝนนี้ช่วยให้ผู้สอนสามารถ ปรับปรุงวิธีการสอน ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การวิจัยเชิงปฏิบัติการ การเขียนบันทึกประจำวัน และการรวมกลุ่มพัฒนาวิชาชีพ นอกจากนี้ การคิดเชิงสะท้อนยังเป็นทักษะพื้นฐานที่ช่วยให้บุคคล เชื่อมโยงบทเรียนในอดีตเพื่อวางแผนอนาคต และส่งเสริมการเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ ทักษะดังกล่าวยังส่งผลบวกต่อ ผลลัพธ์ทางวิชาการและสังคม โดยช่วยให้ผู้เรียนสามารถจัดการกับความขัดแย้งและสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ ได้ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้ แหล่งข้อมูลยืนยันว่าการคิดเชิงสะท้อนเป็นทักษะที่ สามารถสอนและฝึกฝนได้ ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงวัยผู้ใหญ่ เพื่อสร้างความรับผิดชอบและการเติบโตทางปัญญาอย่างยั่งยืน

บันทึกลงในโน้ต



เริ่มพิมพ์...

แหล่งข้อมูล 1 รายการ



สตูดิโอ



ภาพรวมแบบเสียง



เบต้า

ชุดสไลด์



ภาพรวมแบบวิดีโอ



แผนผังความคิด



รายงาน



แฟลชการ์ด



แบบทดสอบ



เบต้า

อินโฟกราฟิก



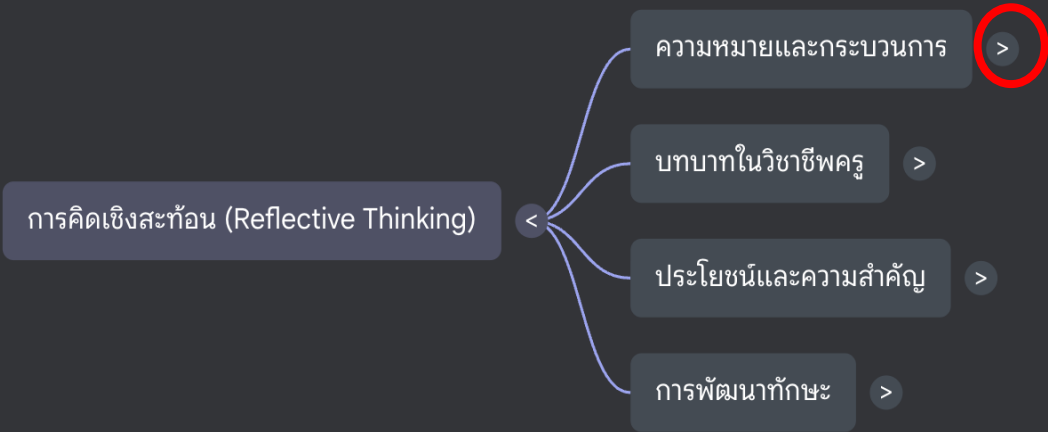
ตารางข้อมูล

แก่นแท้และการประยุกต์ใช้การคิดเชิง...
แหล่งข้อมูล 1 แห่ง · 1 นาทีที่ผ่านมาปรับการสอนให้ตรงจุดด้วยการคิด...
สรุป · แหล่งข้อมูล 1 แห่ง · 12 นาทีที่ผ่านมาศิลปะการสะท้อนคิด: เปลี่ยน...
20 นาทีที่ผ่านมาศาสตร์แห่ง...
26 นาทีที่ผ่านมา

เพิ่มโน้ต

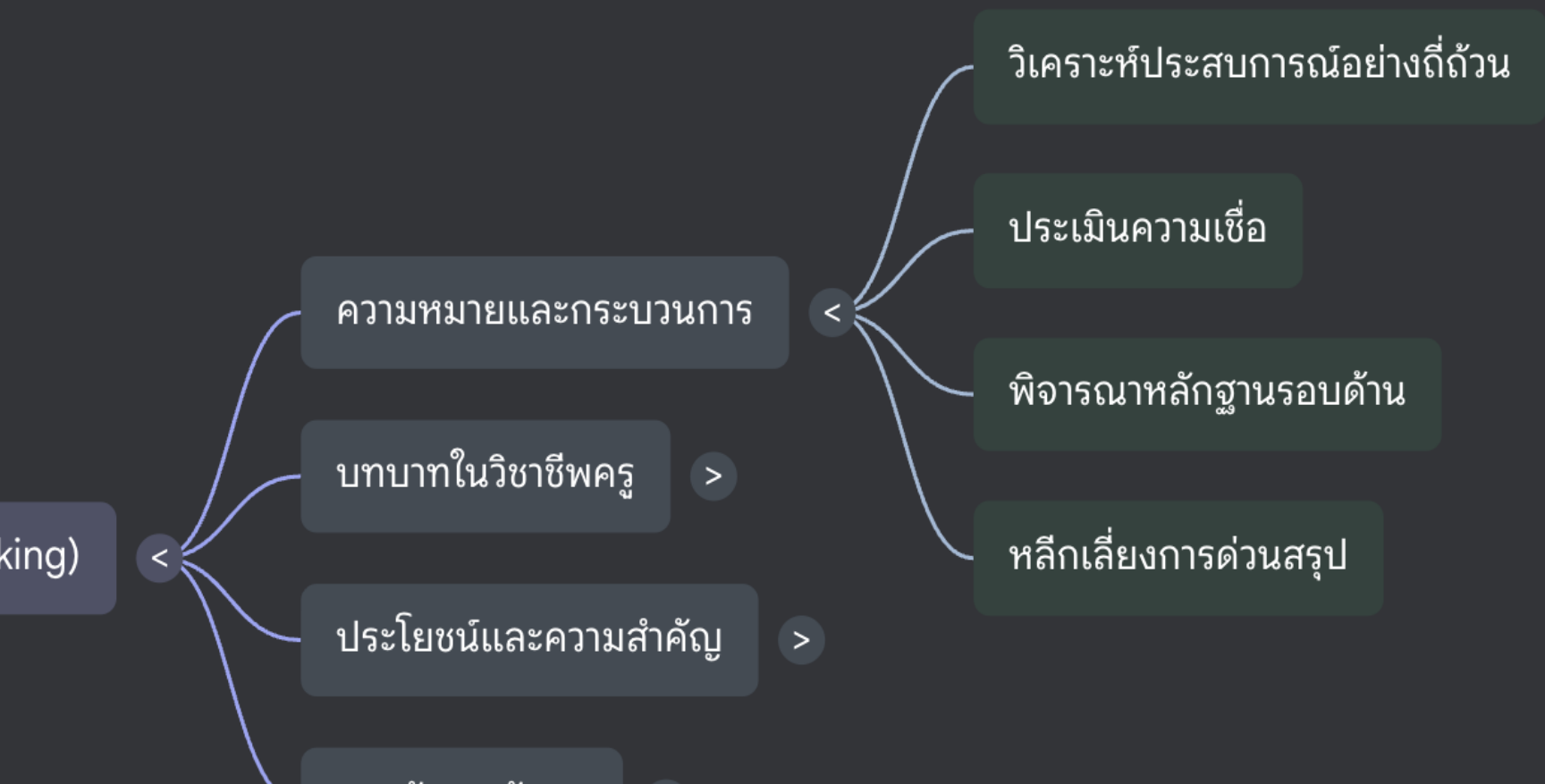
แก่นแท้และการประยุกต์ใช้การคิดเชิงสะท้อน

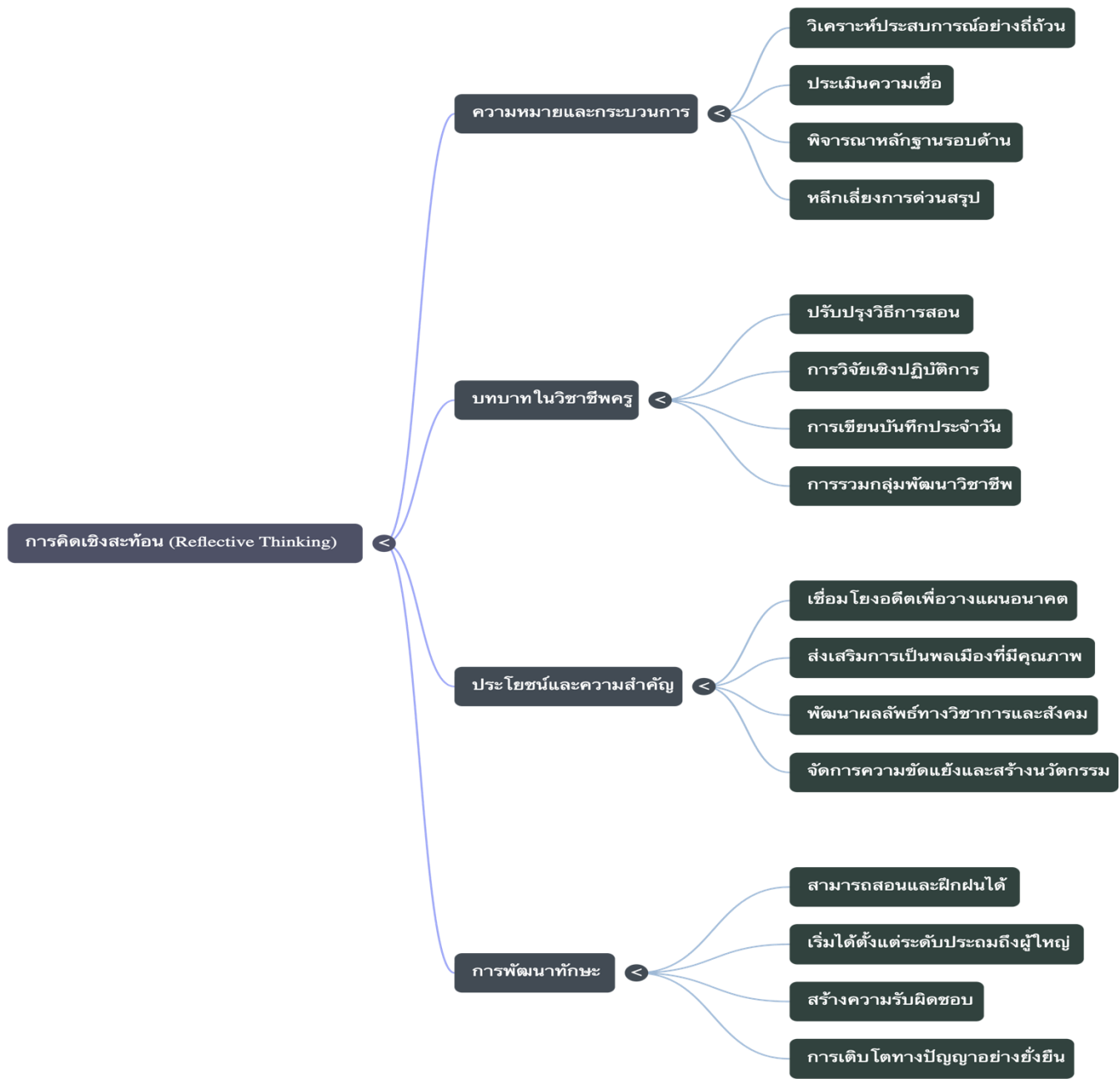
อิงตามแหล่งข้อมูล 1 แห่ง



👍 เนื้อหาดี 🗣️ เนื้อหาแย่









แหล่งข้อมูล

[+ เพิ่มแหล่งข้อมูล](#)[เว็บ](#)[ค้นคว้าข้อมูลอย่างรวดเร็ว](#)

เลือกแหล่งข้อมูลทั้งหมด

[ED505394.pdf](#)[EJ1334998.pdf](#)[Reflective Learning](#)[ReflectiveThinking.pdf](#)[ศาสตร์แห่งการคิดสะท้อนเพื่อการเรียนรู้...](#)

แชท



Reflective Practice for Adult English Language Teacher Development

แหล่งที่มา 5 แห่ง

แหล่งข้อมูลเหล่านี้อธิบายถึง การคิดเชิงสะท้อน (Reflective Thinking) ซึ่งเป็นกระบวนการวิเคราะห์ประสบการณ์อย่างถี่ถ้วนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้และการแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเน้นความสำคัญของการ **ประเมินความเชื่อและพิจารณาหลักฐาน** อย่างรอบด้านแทนการด่วนสรุป สำหรับบทบาทในวิชาชีพครู การฝึกฝนนี้ช่วยให้ผู้สอนสามารถ **ปรับปรุงวิธีการสอน** ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การวิจัยเชิงปฏิบัติการ การเขียนบันทึกประจำวัน และการรวมกลุ่มพัฒนาวิชาชีพ นอกจากนี้ การคิดเชิงสะท้อนยังเป็นทักษะพื้นฐานที่ช่วยให้บุคคล **เชื่อมโยงบทเรียนในอดีตเพื่อวางแผนอนาคต** และส่งเสริมการเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ ทักษะดังกล่าวยังส่งผลบวกต่อ **ผลลัพธ์ทางวิชาการและสังคม** โดยช่วยให้ผู้เรียนสามารถจัดการกับความขัดแย้งและสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ ได้ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้ แหล่งข้อมูลยืนยันว่าการคิดเชิงสะท้อนเป็นทักษะที่ **สามารถสอนและฝึกฝนได้** ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงวัยผู้ใหญ่ เพื่อสร้างความรับผิดชอบและการเติบโตทางปัญญาอย่างยั่งยืน

[บันทึกลงในโน้ต](#)

แหล่งข้อมูล 1 รายการ



สตูดิโอ

[ภาพรวมแบบเสียง](#)[ชุดสไลด์](#)[ภาพรวมแบบวิดีโอ](#)[แผนผังความคิด](#)[รายงาน](#)[แฟลชการ์ด](#)[แบบทดสอบ](#)[อินโฟกราฟิก](#)[ตารางข้อมูล](#)[แก่นแท้และการประยุกต์ใช้การคิดเชิง...](#)

แหล่งข้อมูล 1 แห่ง · 1 นาทีที่ผ่านมา

[ปรับการสอนให้ตรงจุดด้วยการคิด...](#)

สรุป · แหล่งข้อมูล 1 แห่ง · 12 นาทีที่ผ่านมา

[ศิลปะการสะท้อนคิด: เปลี่ยน...](#)

20 นาทีที่ผ่านมา

[ศาสตร์แห่ง...](#)

26 นาทีที่ผ่านมา

[เพิ่มโน้ต](#)



แหล่งข้อมูล

+ เพิ่มแหล่งข้อมูล

ค้นหาแหล่งข้อมูลใหม่บนเว็บ



เว็บ



ค้นคว้าข้อมูลอย่างรวดเร็ว

เลือกแหล่งข้อมูลทั้งหมด



ED505394.pdf



EJ1334998.pdf



Reflective Learning



ReflectiveThinking.pdf



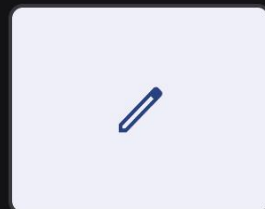
ศาสตร์แห่งการคิดสะท้อนเพื่อการ



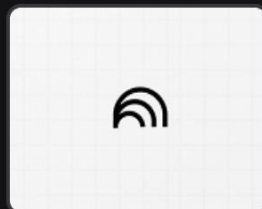
ปรับแต่งภาพรวมแบบวิดีโอ



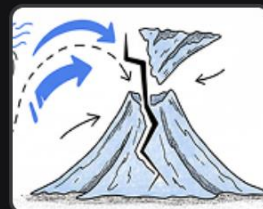
เลือกสไตล์ภาพ



กำหนดเอง



คลาสสิก



ไวท์บอร์ด



Kawaii



อะนิเมะ

ผู้บรรยายที่เป็น AI ควรมุ่งเน้นอะไร

ให้อธิบายแนวคิดการคิดเชิงสะท้อนโดยใช้การเปรียบเทียบกับกระบวนการตรวจสอบแผนที่ก่อนการเดินทางครั้งใหม่

Tab →

+ สำหรับครู

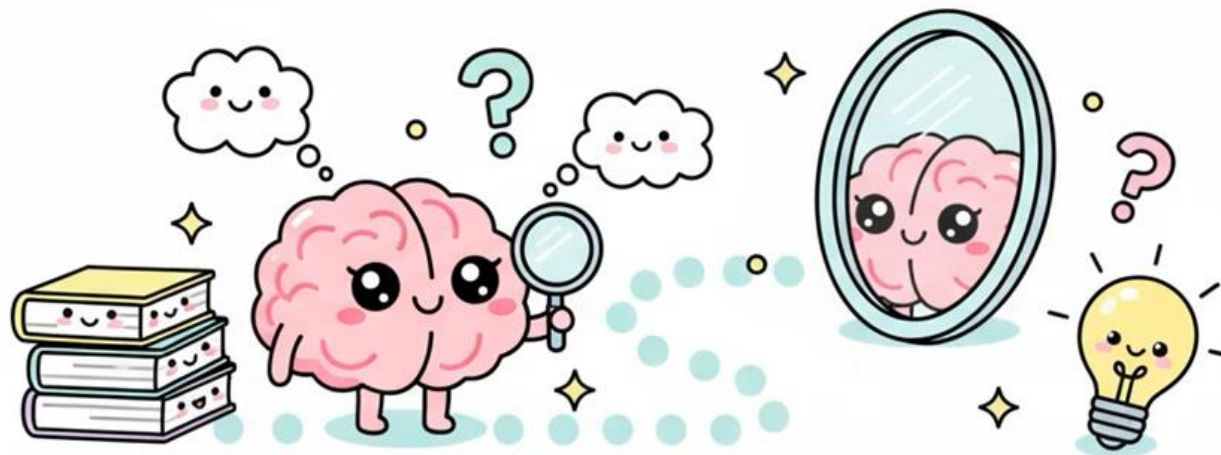
+ อุปมาง่าย ๆ

+ ประโยชน์การเรียนรู้

สร้าง

เพิ่มโน้ต

แผนที่ความคิด: การคิด เชิงสะท้อน



กิจกรรมสร้างอินโฟกราฟฟิคด้วย NotebookLM

📌 ตัวอย่างการสรุปการอบรม

คำอธิบายอินโฟกราฟฟิคที่ต้องการสร้าง

ออกแบบอินโฟกราฟฟิคในสไตล์ทางการและเป็นมืออาชีพ เหมาะสำหรับการนำเสนอผู้บริหาร โครงสร้างชัดเจน อ่านง่าย ใช้โทนสีสุภาพและคุมโทน เช่น น้ำเงิน เทา ขาว หรือสีราชการ เน้นความเรียบง่าย ไม่ใช้สีฉูดฉาด ใช้ไอคอนแบบเรียบ (minimal icons) และกราฟฟิคที่ดูเป็นทางการ จัดวางองค์ประกอบแบบสมดุล มีหัวข้อหลัก ตัวเลขสำคัญ และประเด็นสรุปที่โดดเด่น ฟอนต์ดูเป็นทางการ อ่านง่าย มีลำดับชั้นของข้อมูลชัดเจน (Heading / Subheading / Key points) ภาพรวมต้องให้ความรู้สึก น่าเชื่อถือ เป็นระบบ และเหมาะกับงานราชการหรือการประชุมระดับผู้บริหาร

แหล่งข้อมูล

+ เพิ่มแหล่งข้อมูล

ค้นหาแหล่งข้อมูลใหม่บนเว็บ

เว็บ ↕ ค้นหาข้อมูลอย่างรวดเร็ว ↕ →

📄

แหล่งข้อมูลที่บันทึกไว้จะปรากฏที่นี่

คลิก "เพิ่มแหล่งข้อมูล" ด้านบนเพื่อเพิ่มไฟล์ PDF, เว็บไซต์, ข้อความ, วิดีโอ หรือเสียง หรือนำเข้าไฟล์จาก Google ไดรฟ์โดยตรง

แชท

สร้างภาพรวมแบบเสียงและแบบวิดีโอจากเอกสารของคุณ

ค้นหาแหล่งข้อมูลใหม่บนเว็บ

เว็บ ↕ ค้นหาข้อมูลอย่างรวดเร็ว ↕ →

หรือวางไฟล์

pdf, รูปภาพ, เอกสาร, เสียง และอื่นๆ

อัปโหลดไฟล์

เว็บไซต์

ไดรฟ์

ข้อความที่คัดลอก

อัปโหลดแหล่งข้อมูลเพื่อเริ่มต้น

แหล่งข้อมูล 0 รายการ →

สตูดิโอ

🔊 ภาพรวมแบบเสียง

📺 ภาพรวมแบบวิดีโอ

📄 รายงาน

📝 แบบทดสอบ

📁 ตารางข้อมูล

🗂️ ชุดสไลด์

🧠 แผนผังความคิด

📌 แฟลชการ์ด

📊 อินโฟกราฟิก

🖋️

ระบบจะบันทึกเอาต์พุตจาก Studio ที่นี้

หลังจากเพิ่มแหล่งข้อมูลแล้ว ให้คลิกเพื่อเพิ่มภาพรวมแบบเสียง คู่มือการเรียนรู้ แผนผังความคิด และอื่นๆ

เพิ่มโน้ต

+ เพิ่มแหล่งข้อมูล

ค้นหาแหล่งข้อมูลใหม่บนเว็บ

เว็บ ค้นหาข้อมูลอย่างรวดเร็ว

ค้นหา

ค้นหาแหล่งข้อมูลใหม่บนเว็บ

ค้นหาข้อมูลอย่างรวดเร็ว

แหล่งข้อมูลที่บันทึกไว้จะปรากฏที่นี่

คลิก "เพิ่มแหล่งข้อมูล" ด้านบนเพื่อเพิ่มเว็บไซต์, ข้อความ, วิดีโอ หรือเสียง หรือนำเข้าจาก Google ไดรฟ์โดยตรง

อัปโหลดแหล่งข้อมูลเพื่อเริ่มต้น

แหล่งข้อมูล 0 รายการ

เพิ่มโน้ต

สร้างภาพรวมแบบเสียงและแบบวิดีโอจาก

ล่าสุด

แชร์อยู่

ตำแหน่ง

iCloud Drive

Google Drive

urachanuchluab

แท็ก

รายการโปรด

รายการดาวน์โหลด

แอปพลิเคชัน

เอกสาร

เดสก์ท็อป

สื่อ

ชื่อ

ขนาด

ชนิด

วันที่เพิ่ม

ภาพถ่ายหน้าจอ 256...-06 เวลา 02.47.51 666 KB ภาพประเภท PNG วันนี้ 02:47

> > ไม่มีชื่อโฟลเดอร์ -- โฟลเดอร์ วันนี้ 00:36

สรุปรายการอบรม 18 KB Micros...(docx) วันนี้ 02:41

สรุปรายการอบรม 36 KB เอกสาร PDF วันนี้ 02:41

NotebookLM.pptx 47.2 MB PowerP...(pptx) วันนี้ 02:03

แสดงตัวเลือก

ยกเลิก

เปิด

บันทึกจะบันทึกเอาต์พุตจาก Studio ที่นี้ หลังจากเพิ่มแหล่งข้อมูลแล้ว ให้คลิกเพื่อเพิ่มภาพรวมแบบเสียง คู่มือการเรียนรู้ แผนผังความคิด และอื่นๆ

แหล่งข้อมูล

+ เพิ่มแหล่งข้อมูล

ค้นหาแหล่งข้อมูลใหม่บนเว็บ

เว็บ คั่นคว้าข้อมูลอย่างรวดเร็ว

เลือกแหล่งข้อมูลทั้งหมด

สรุปการอบรม.pdf

แชท

Untitled notebook

แหล่งที่มา 1 แห่ง

เอกสารฉบับนี้สรุปผลการอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง การนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มาพัฒนากระบวนการเรียนรู้ สำหรับบุคลากรทางการศึกษาในช่วงปี พ.ศ. 2569 โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ นวัตกรรม AI ในฐานะเครื่องมือสนับสนุนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เนื้อหาสำคัญครอบคลุมถึงการใช้ AI เพื่อ ออกแบบสื่อการสอน และการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างการเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล ซึ่งช่วยลดภาระงานของครูได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังเน้นย้ำถึงการพัฒนาทักษะ การคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์ ของผู้เรียนเพื่อให้ก้าวทันความเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 ทั้งนี้ ผู้เข้าอบรมตั้งเป้าที่จะนำองค์ความรู้ไป ขยายผลภายในองค์กร และเสนอแนะให้มีการสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่องเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาไทยในอนาคต

บันทึกลงในโน้ต

แนวทางในการนำ AI มาช่วยลดภาระงานและเพิ่มประสิทธิภาพให้แก่ครู

การใช้ AI สนับสนุนการเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคลและทักษะศตวรรษที่ 21

เริ่มพิมพ์...

แหล่งข้อมูล 1 รายการ

สตูดิโอ

ภาพรวมแบบเสียง

บทสไลด์

ภาพรวมแบบวิดีโอ

แผนผังความคิด

รายงาน

แฟลชการ์ด

แบบทดสอบ

อินโฟกราฟิก

ตารางข้อมูล

ระบบจะบันทึกเอาต์พุตจาก Studio ที่นี่

หลังจากเพิ่มแหล่งข้อมูลแล้ว ให้คลิกเพื่อเพิ่มภาพรวมแบบเสียง คู่มือการเรียนรู้ แผนผังความคิด และอื่นๆ

เพิ่มโน้ต

แหล่งข้อมูล

+ เพิ่มแหล่งข้อมูล

ค้นหาแหล่งข้อมูลใหม่บนเว็บ

เว็บ ค้นหา ค้นคว้าข้อมูลอย่างรวดเร็ว

เลือกแหล่งข้อมูลทั้งหมด

สรุปการอบรม.pdf

ปรับแต่งอินโฟกราฟิก

เลือกภาษา

ไทย

เลือกการวางแนว

แนวนอน แนวตั้ง สี่เหลี่ยมจัตุรัส

เลือกสไตล์ภาพ



เลือกอัตโนมัติ โน้ตแบบภาพร่าง คาวาอิ ผู้เชี่ยวชาญ วิทยาศาสตร์ อะนิเมะ

ระดับรายละเอียด

กระชับ มาตรฐาน โดยละเอียด

อธิบายอินโฟกราฟิกที่ต้องการสร้าง

กำหนดสไตล์ สี หรือโฟกัส เช่น "ใช้ธีมสีน้ำเงินและไฮไลต์สถิติสำคัญ 3 รายการ"

สร้าง

เบต้า ชุดสไลด์

แผนผังความคิด

แฟลชการ์ด

เบต้า อินโฟกราฟิก

บันทึกเอาต์พุตจาก Studio ที่นี้

ข้อมูลแล้ว ให้คลิกเพื่อเพิ่มภาพรวมแบบ

การเรียนรู้ แผนผังความคิด และอื่นๆ

เพิ่มโน้ต

แหล่งข้อมูล

+ เพิ่มแหล่งข้อมูล

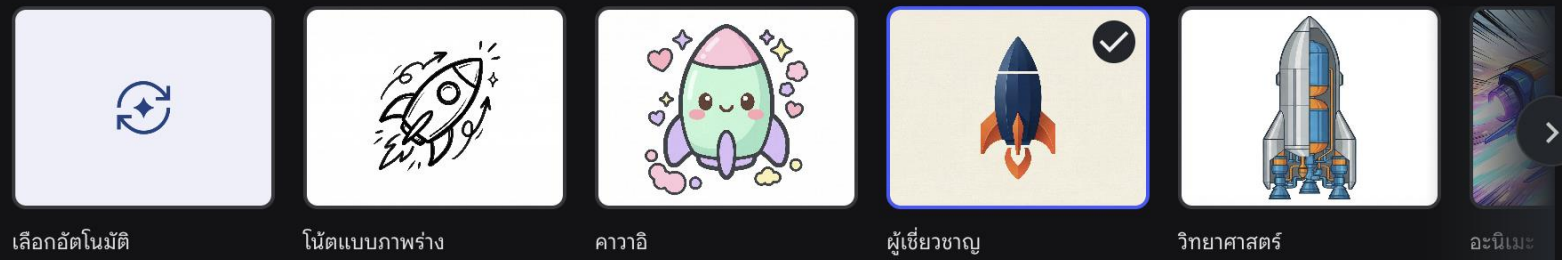
ค้นหาแหล่งข้อมูลใหม่บนเว็บ

เว็บ ค้นคว้าข้อมูลอย่างรวดเร็ว

เลือกแหล่งข้อมูลทั้งหมด

สรุปรการอบรม.pdf

ปรับแต่งอินโฟกราฟิก



เลือกอัตโนมัติ โน้ตแบบภาพร่าง คาวาอิ ผู้เชี่ยวชาญ วิทยาศาสตร์ อะนิเมะ

ระดับรายละเอียด

กระชับ ☒ มาตรฐาน ☐ โดยละเอียด

อธิบายอินโฟกราฟิกที่ต้องการสร้าง

ออกแบบอินโฟกราฟิกในสไตล์ทางการและเป็นมืออาชีพ เหมาะสำหรับการนำเสนอผู้บริหาร โครงสร้างชัดเจน อ่านง่าย ใช้โทนสีสุภาพและคุมโทน เช่น น้ำเงิน เทา ขาว หรือสีราชการ เน้นความเรียบร้อย ไม่ใช้สีฉูดฉาด ใช้ไอคอนแบบเรียบ (minimal icons) และกราฟิกที่ดูเป็นทางการ จัดวางองค์ประกอบแบบสมดุล มีหัวข้อหลัก ตัวเลขสำคัญ และประเด็นสรุปที่โดดเด่น ฟอนต์ดูเป็นทางการ อ่านง่าย มีลำดับชั้นของข้อมูลชัดเจน (Heading / Subheading / Key points) ภาพรวมต้องให้ความรู้สึก น่าเชื่อถือ เป็นระบบ และเหมาะกับงานราชการหรือการประชุมระดับผู้บริหาร

สร้าง

เพิ่มโน้ต

เบต้า ชุดสไลด์

แผนผังความคิด

แฟลชการ์ด

เบต้า อินโฟกราฟิก

บันทึกเอาต์พุตจาก Studio ที่นี่

ใส่ข้อมูลแล้ว ให้คลิกเพื่อเพิ่มภาพรวมแบบ

การเรียนรู้ แผนผังความคิด และอื่นๆ

แหล่งข้อมูล

+ เพิ่มแหล่งข้อมูล

ค้นหาแหล่งข้อมูลใหม่บนเว็บ

เว็บ คั่นคว่ำข้อมูลอย่างรวดเร็ว

เลือกแหล่งข้อมูลทั้งหมด

สรุปการอบรม.pdf

แชท

Untitled notebook

แหล่งที่มา 1 แห่ง

เอกสารฉบับนี้สรุปผลการอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง การนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มาพัฒนากระบวนการเรียนรู้ สำหรับบุคลากรทางการศึกษาในช่วงปี พ.ศ. 2569 โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ นวัตกรรม AI ในฐานะเครื่องมือสนับสนุนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เนื้อหาสำคัญครอบคลุมถึงการใช้ AI เพื่อ ออกแบบสื่อการสอน และการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างการเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล ซึ่งช่วยลดภาระงานของครูได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังเน้นย้ำถึงการพัฒนาทักษะ การคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์ ของผู้เรียนเพื่อให้ก้าวทันความเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 ทั้งนี้ ผู้เข้าอบรมตั้งเป้าที่จะนำองค์ความรู้ไป ขยายผลภายในองค์กร และเสนอแนะให้มีการสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่องเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาไทยในอนาคต

บันทึกลงในโน้ต

แนวทางในการนำ AI มาช่วยลดภาระงานและเพิ่มประสิทธิภาพให้แก่ครู

การใช้ AI สนับสนุนการเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคลและทักษะศตวรรษที่ 21

เริ่มพิมพ์...

แหล่งข้อมูล 1 รายการ

สตูดิโอ

ภาพรวมแบบเสียง

เบต้า

ชุดสไลด์

ภาพรวมแบบวิดีโอ

แผนผังความคิด

รายงาน

แฟลชการ์ด

แบบทดสอบ

อินโฟกราฟิก

ตารางข้อมูล

กำลังสร้างอินโฟกราฟิก...
อิงตามแหล่งข้อมูล 1 แห่ง

เพิ่มโน้ต

การใช้ AI ในการศึกษา

Based on 1 source



แสดงพรอมต์

ดาวน์โหลด

การประยุกต์ใช้ AI เพื่อยกระดับการจัดการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21

สรุปผลการอบรมเชิงปฏิบัติการด้านปัญญาประดิษฐ์ (AI) สำหรับบุคลากรทางการศึกษา 120 ท่าน โดยเน้นการเปลี่ยนผ่านสู่การเรียนรู้ยุคดิจิทัลที่ใช้ AI เป็นเครื่องมือสนับสนุนการสอน และการพัฒนาทักษะสำคัญของผู้เรียน

ยุทธศาสตร์และแนวโน้มการศึกษาในยุค AI



การเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล (Personalized Learning)

ใช้ AI วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อออกแบบการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์ความแตกต่างและศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน



พัฒนาทักษะผู้เรียนผ่านแนวคิด 4Cs

มุ่งใช้ AI เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และความคิดสร้างสรรค์



พัฒนาบุคลากรทางการศึกษา 120 คน

ยกระดับทักษะครูและผู้บริหารในการออกแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยเทคโนโลยี

การนำไปปฏิบัติและประโยชน์เชิงรูปธรรม



3 แนวทางหลักในการเพิ่มประสิทธิภาพการสอน

ใช้ AI สร้างสื่อการสอน ออกแบบกิจกรรม Active Learning และจัดทำเครื่องมือวัดประเมินผล



ลดภาระงานครู (Workload Reduction)

AI ช่วยลดเวลาในงานธุรการและการเตรียมสื่อ เพื่อให้ครูมีเวลาดูแลพัฒนาผู้เรียนได้มากขึ้น



แนวทางการขยายผลระดับองค์กร

ถ่ายทอดองค์ความรู้สู่บุคลากรในหน่วยงานและสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง

สรุปวัตถุประสงค์หลักในการประยุกต์ใช้ AI ในสถานศึกษา

หัวข้อหลัก	แนวทางการดำเนินงาน
การจัดการเรียนรู้	ออกแบบแผนการสอนที่หลากหลายและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
การพัฒนาสื่อ	ใช้เครื่องมือ AI สร้างสื่อและเครื่องมือวัดผลที่มีประสิทธิภาพ
นโยบายสนับสนุน	ส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพครูและโครงสร้างพื้นฐานต่อเนื่อง

NotebookLM



เนื้อหาดี



เนื้อหาแย่



เคล็ดลับ ประทับใจ



ให้ครูแต่ละคนลองเขียน Prompt จากหัวข้อที่ตัวเองสอน
แลกเปลี่ยนผลลัพธ์ และ**ให้ข้อเสนอแนะ**ซึ่งกันและกัน
เริ่มต้นของ**ชุมชนครู**ที่เรียนรู้การเขียน Prompt ร่วมกัน
เพื่อสร้างกิจกรรมดี ๆ ที่ออกแบบมา โดยครู เพื่อนักเรียนจริง ๆ



น้องเรียนดี และ น้องฟ้า



◀ อยากรู้เรื่อง AI Literacy มาคุยกับ "น้องฟ้า" ได้เลยนะคะ มาอัปเดต เรื่องราวใหม่ ๆ ไปพร้อมกัน

อยากรู้เรื่องหลักสูตร 68 หรืออยากให้ "น้องฟ้า" ช่วยออกแบบการเรียนรู้ หรือการวัดประเมินผลเพื่อให้ พี่ ๆ ไปปรับใช้ต่อ "น้องฟ้า" ยินดีช่วยพี่ ๆ มากเลยคะ ▶



◀ อยากรู้เรื่องหลักสูตร 51 รวมทั้งการออกแบบการจัดการเรียนรู้และการวัดประเมินผล มาร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันได้หะครับ "น้องเรียนดี" พร้อมช่วยเสมอ

คุณสบายใจ

ผมอยู่ตรงนี้
เพื่อรับฟังคุณเสมอ





LITERACY
UNBOXED

เปิดกล่องความรู้ ครูยุค AI



Gifted OBEC

Gifted Education Development Unit
OBEC MoE THAILAND



Eakasit Piyasangtong

ผู้ติดตาม 4.3 พัน คน · กำลังติดตาม 373 คน





สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

AI Draft & Human Craft

รู้จัก เข้าใจ ใช้เป็น

ใช้อย่างมีเป้าหมาย



โครงการขับเคลื่อนการใช้หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2568 สำหรับเด็กอายุ 3- 6 ปี และหลักสูตรการศึกษาประถมศึกษาตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1- 3)
พุทธศักราช 2568 สำหรับโรงเรียนที่มีความพร้อมและสมัครใจ ปีการศึกษา 2568