



โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา

BEST



PRACTICE

การขับเคลื่อนคลังสื่อดิจิทัล (OBEC CONTENT CENTER) ระดับสถานศึกษา
ด้วย HACKATHON WORKSHOP และ AI INTEGRATION เพื่อพัฒนาสื่อเรียนรู้ยุคดิจิทัล
กรณีศึกษา โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา



2025



โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา
อำเภอหนองสองห้อง จังหวัดขอนแก่น

คำนำ

รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอผลสำเร็จและแนวปฏิบัติที่ดีของโรงเรียนหนองสองห้องวิทยา ในการขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) สถานศึกษา โดยมุ่งเน้นการพัฒนาสมรรถนะครูและบุคลากรทางการศึกษา ให้เชี่ยวชาญทางวิชาชีพผ่านการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) และการจัดกิจกรรม Hackathon Workshop เพื่อสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ยุคดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ

การพัฒนาผลงาน "การขับเคลื่อนคลังสื่อดิจิทัล (OBEC Content Center) ระดับสถานศึกษา ด้วย Hackathon Workshop และ AI Integration เพื่อพัฒนาสื่อเรียนรู้ยุคดิจิทัล: กรณีศึกษาโรงเรียนหนองสองห้องวิทยา" เป็นการตอบสนองต่อนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่มุ่งเน้นการยกระดับคุณภาพการศึกษาในยุคดิจิทัล และความต้องการจำเป็นของครูและนักเรียนในการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายและทันสมัย ด้วยงบประมาณสนับสนุนจากโครงการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้เชี่ยวชาญทางวิชาชีพ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 ทำให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างเป็นรูปธรรมและเกิดผลสัมฤทธิ์ที่ชัดเจนทั้งในด้านการพัฒนาครู การเพิ่มปริมาณและคุณภาพสื่อ และการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

หวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้บริหารสถานศึกษา ครูและบุคลากรทางการศึกษา รวมถึงผู้ที่สนใจในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์มาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ และเป็นแนวทางในการขับเคลื่อนระบบคลังสื่อดิจิทัลให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาต่อไป

โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา

กรกฎาคม 2568

สารบัญ

รายการ	หน้า
ความเป็นมาและวัตถุประสงค์โครงการ	1
นโยบายและแผนการดำเนินงาน	2
โครงสร้างการบริหารจัดการ	11
การพัฒนาแนวทางและขับเคลื่อนระบบ	13
การพัฒนาครูและบุคลากร	18
การสร้างและพัฒนาสื่อ	19
ผลการดำเนินงาน	20
บทเรียนและปัจจัยความสำเร็จ	24
นวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์	25
การเผยแพร่ ขยายผล และความยั่งยืน	26
บรรณานุกรม	29
ภาคผนวก	30

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ประเภท ผู้ขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center)

ระดับ สถานศึกษา

โครงการบริหารจัดการและสนับสนุนส่งเสริมการใช้งานคลังความรู้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

ชื่อผลงาน การขับเคลื่อนคลังสื่อดิจิทัล (OBEC Content Center) ระดับสถานศึกษา ด้วย Hackathon Workshop และ AI Integration เพื่อพัฒนาสื่อเรียนรู้ยุคดิจิทัล : กรณีศึกษาโรงเรียนหนองสองห้องวิทยา

ชื่อสถานศึกษา โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา สพม.ขอนแก่น

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่น

1. ความเป็นมาและความสำคัญ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

1.1 การวิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการที่นำไปสู่การใช้ระบบ OBEC Content Center

จากการสำรวจข้อมูลการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ของครูและนักเรียนในโรงเรียนหนองสองห้องวิทยา ประจำปีการศึกษา 2567 พบว่า ครูส่วนใหญ่ยังขาดทักษะและความรู้ในการสร้างและพัฒนาสื่อดิจิทัลที่มีคุณภาพหลากหลายรูปแบบ รวมถึงการนำสื่อเหล่านั้นไปจัดเก็บและเผยแพร่ในระบบคลังสื่อกลางอย่างเป็นระบบและเข้าถึงได้ง่าย คิดเป็นประมาณ 60% ของครูทั้งหมด ที่ยังไม่เคยสร้างสื่อดิจิทัลด้วยตนเอง หรือสร้างได้แต่ยังไม่หลากหลายและขาดมาตรฐาน นอกจากนี้ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์นักเรียนและผู้ปกครอง (สถิติความต้องการสื่อที่ทันสมัย ร้อยละ 75) ยังชี้ให้เห็นว่า นักเรียนมีความต้องการสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย น่าสนใจ สามารถตอบสนองการเรียนรู้รายบุคคล และเข้าถึงได้ง่ายจากทุกที่ทุกเวลา เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองและเตรียมความพร้อมสำหรับทักษะในศตวรรษที่ 21

สภาพปัญหาดังกล่าวส่งผลให้การจัดการเรียนรู้อย่างไม่สามารถตอบสนองความต้องการและรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายของผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้อย่างเต็มที่ สื่อการเรียนรู้ที่มีอยู่มากเป็นสื่อรูปแบบเดิมๆ ขาดความน่าสนใจ และการเข้าถึงทำได้จำกัด จากการวิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการนี้ ทำให้โรงเรียนเล็งเห็นถึงความจำเป็นเร่งด่วนในการนำระบบ OBEC Content Center มาเป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาสื่อดิจิทัล รวมถึงการบริหารจัดการคลังสื่อของสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุด โดยมีเป้าหมายเพื่อยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ของครูและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้น

1.2 การกำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ชัดเจนสอดคล้องกับนโยบายของสำนักงาน

คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การขับเคลื่อนระบบ OBEC Content Center ของโรงเรียนหนองสองห้องวิทยา มีวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ชัดเจน สอดคล้องกับนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ที่มุ่งเน้นการปฏิรูปการศึกษาในยุคดิจิทัล และนโยบาย "การศึกษาเพื่อความเป็นเลิศ" รวมถึงนโยบายโครงการ "1

อำเภอ 1 โรงเรียนคุณภาพ" โครงการบริหารจัดการและสนับสนุนส่งเสริมการใช้งานคลังความรู้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาสมรรถนะการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) และทักษะและความรู้ของครูและบุคลากรทางการศึกษา โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา ในการสร้างสรรค์ พัฒนา และนำสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลเข้าสู่ระบบ OBEC Content Center
2. เพื่อเพิ่มปริมาณคุณภาพ และความหลากหลายของสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล ในระบบ OBEC Content Center ของโรงเรียน ให้ครอบคลุมทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้
3. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียน เข้าถึง ใช้งาน และใช้ประโยชน์จากสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล ในระบบ OBEC Content Center ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะที่จำเป็นในยุคดิจิทัล
4. เพื่อสร้างนวัตกรรมและแนวปฏิบัติที่ดี ในการขับเคลื่อนการใช้คลังสื่อดิจิทัลระดับสถานศึกษา และส่งเสริมวัฒนธรรมการเรียนรู้และแบ่งปันในโรงเรียน

เป้าหมาย

เชิงปริมาณ

1. ครูและบุคลากรทางการศึกษาของโรงเรียนหนองสองห้องวิทยา ไม่น้อยกว่าร้อยละ 85 สามารถสร้างหรือพัฒนาสื่อดิจิทัลโดยใช้ AI เป็นเครื่องมือและนำเข้าสู่ระบบ OBEC Content Center ได้อย่างน้อยคนละ 1 ชิ้น และผ่านเกณฑ์คุณภาพที่กำหนด
2. โรงเรียนมีสื่อดิจิทัลในระบบ OBEC Content Center ไม่น้อยกว่า 20 ชิ้น ครอบคลุม 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้
3. นักเรียนของโรงเรียนหนองสองห้องวิทยา ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 มีสถิติการเข้าใช้งานระบบ OBEC Content Center อย่างสม่ำเสมอ (อย่างน้อย 2 ครั้งต่อเดือน)

เชิงคุณภาพ

1. ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์และเทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสื่อการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ
2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่สูงขึ้น
3. โรงเรียนมีนวัตกรรมและแนวปฏิบัติที่ดีในการขับเคลื่อนการใช้คลังสื่อดิจิทัล ที่สามารถขยายผลสู่สถานศึกษาอื่นได้

2. นโยบายและแผนการดำเนินงาน

2.1 การบูรณาการระบบ OBEC Content Center เข้ากับแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษา

โรงเรียนหนองสองห้องวิทยาได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล เพื่อตอบสนองต่อวิสัยทัศน์ของโรงเรียนที่มุ่งสู่การเป็น "โรงเรียนแห่งนวัตกรรมการเรียนรู้ดิจิทัล" (Digital Learning Innovation School) จึงได้มีการบูรณาการระบบ OBEC Content Center เข้ากับแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษา ประจำปีการศึกษา 2568-2570 อย่างเป็นรูปธรรมใน ยุทธศาสตร์ที่ 3: การพัฒนานวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ โดยได้บรรจุ "โครงการส่งเสริมและขับเคลื่อนการใช้คลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center" เป็นโครงการหลักภายใต้ยุทธศาสตร์นี้

โครงการดังกล่าวได้รับการพิจารณาและอนุมัติจากคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน และผู้บริหารสถานศึกษา ในการประชุมคณะกรรมการสถานศึกษาครั้งที่ 1/2568 เมื่อวันที่ 10 ตุลาคม 2567 และได้มีการประกาศใช้นโยบายและแผนงานดังกล่าวอย่างเป็นทางการ โดยสื่อสารให้แก่บุคลากรทางการศึกษา ผู้ปกครอง และนักเรียนได้รับทราบผ่านช่องทางต่างๆ เช่น การประชุมครูประจำเดือน การประชุมผู้ปกครอง เว็บไซต์โรงเรียน และประกาศประชาสัมพันธ์ในโรงเรียน เพื่อให้ทุกคนรับทราบถึงทิศทางและเป้าหมายร่วมกัน ในการพัฒนาคลังสื่อดิจิทัลและส่งเสริมการใช้ประโยชน์สูงสุด

2.2 นโยบายสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา จุดเน้นสถานศึกษา และแผนงานหรือโครงการในการขับเคลื่อนระบบ OBEC Content Center

โรงเรียนหนองสองห้องวิทยาได้ดำเนินงานสอดคล้องกับนโยบายของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาขอนแก่น ซึ่งมีจุดเน้นสำคัญในการยกระดับคุณภาพการศึกษาด้วยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการเรียนรู้ รวมถึงการพัฒนาสมรรถนะครูในการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการจัดการเรียนการสอน และยังสอดคล้องกับ จุดเน้นของสถานศึกษา ในการเป็น "โรงเรียนเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้" และการพัฒนาครูให้เป็น "ครูผู้สร้างสรรค์นวัตกรรมการสอน" เพื่อขับเคลื่อนเป้าหมายดังกล่าว โรงเรียนจึงได้จัดทำ "แผนงาน/โครงการพัฒนาสมรรถนะการใช้ปัญญาประดิษฐ์ของครู ในการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนคุณภาพ และการขับเคลื่อน OBEC Content Center" ซึ่งเป็นแผนงานที่มีรายละเอียดครบถ้วนดังนี้

	โครงการ/กิจกรรมตามแผนปฏิบัติการประจำปี 2568 ชื่อโครงการ/กิจกรรม โครงการพัฒนาศักยภาพครูให้มีความเชี่ยวชาญทางวิชาชีพ กิจกรรม พัฒนาสมรรถนะการใช้ปัญญาประดิษฐ์ของครู ในการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนคุณภาพ และการขับเคลื่อน OBEC Content Center
---	--

จุดเน้น กระทรวงศึกษาธิการ

- | | |
|---|--|
| <p>☐ 1. การจัดการศึกษาเพื่อความปลอดภัย</p> <p>☐ 2. การยกระดับคุณภาพการศึกษา</p> <p>☐ 3. การสร้างโอกาส ความเสมอภาค และความเท่าเทียมทางการศึกษาทุกช่วงวัย</p> <p>☐ 4. การศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะอาชีพและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน</p> | <p>☒ 5. การส่งเสริมสนับสนุนวิชาชีพครู บุคลากรทางการศึกษา และบุคลากร</p> <p>☐ 6. การพัฒนาระบบราชการและการบริการภาครัฐยุคดิจิทัล</p> <p>☐ 7. การขับเคลื่อนกฎหมายการศึกษาและแผนการศึกษาแห่งชาติ</p> |
|---|--|

จุดเน้น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่น

- | | |
|---|---|
| ☐ 1. ด้านการประกันคุณภาพ | ☐ 4. ด้านทักษะภาษา |
| ☐ 2. ด้านการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน | ☒ 5. ด้านทักษะเทคโนโลยี ดิจิทัล |
| ☒ 3. ด้านโอกาส ความเสมอภาค และความเท่าเทียม การเข้าถึง
บริการทางการศึกษา | ☐ 6. ด้านทักษะอาชีพ วิชาชีพ |
| | ☐ 7. ด้านองค์กรภาคีความร่วมมือ |

สนองกลยุทธ์ โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา

- | | |
|--|--|
| ☐ 1. พัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐานการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน และมีศักยภาพเป็นพลโลก | ☒ 3. พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีคุณภาพ
ตามมาตรฐานวิชาชีพ |
| ☐ 2. ส่งเสริมผู้เรียนให้มีค่านิยมที่ดีงาม มีความภูมิใจในความ
เป็นไทย และดำรงชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง | ☒ 4. พัฒนาโรงเรียนให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ |
| | ☐ 5. พัฒนาระบบการบริหารจัดการโรงเรียนให้มีคุณภาพ |

สนองมาตรฐานการศึกษา โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา

- ☐ **มาตรฐานที่ 1 คุณภาพผู้เรียน**
- | | |
|--|--|
| ☐ 1.1 ผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการของผู้เรียน | ☐ 1.2 คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน |
|--|--|
- ☐ **มาตรฐานที่ 2 กระบวนการบริหารและการจัดการ**
- | | |
|--|--|
| ☐ 2.1 มีเป้าหมายวิสัยทัศน์และพันธกิจที่สถานศึกษากำหนด
ชัดเจน | ☐ 2.5 จัดสภาพแวดล้อมทางกายภาพและสังคมที่เอื้อ
ต่อการจัดการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ |
| ☐ 2.2 มีระบบบริหารจัดการคุณภาพของสถานศึกษา | ☐ 2.6 จัดระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสนับสนุน
การบริหารจัดการและ การจัดการเรียนรู้ |
| ☐ 2.3 ดำเนินงานพัฒนาวิชาการที่เน้นคุณภาพผู้เรียนรอบด้าน
ตามหลักสูตรสถานศึกษา และทุกกลุ่มเป้าหมาย | |
| ☒ 2.4 พัฒนาครูและบุคลากรให้มีความเชี่ยวชาญทางวิชาชีพ | |
- ☐ **มาตรฐานที่ 3 กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ**
- | | |
|---|---|
| ☐ 3.1 จัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดและปฏิบัติจริง
และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตได้ | ☐ 3.4 ตรวจสอบและประเมินผู้เรียนอย่างเป็นระบบ
และนำผลมาพัฒนาผู้เรียน |
| ☐ 3.2 ใช้สื่อ เทคโนโลยีสารสนเทศ และแหล่งเรียนรู้ที่
เอื้อต่อการเรียนรู้ | ☒ 3.5 มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และให้ข้อมูลสะท้อน
กลับเพื่อพัฒนาและปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ |
| ☐ 3.3 มีการบริหารจัดการชั้นเรียนเชิงบวก | |

ลักษณะของกิจกรรม ☒ โครงการ/กิจกรรมใหม่ ☐ โครงการ/กิจกรรมต่อเนื่อง
ผู้รับผิดชอบโครงการ/กิจกรรม นางทัศนีย์ ทิพย์ธีรธรรม
งบประมาณทั้งโครงการ/กิจกรรม 10,000 บาท

1. หลักการและเหตุผล

การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกในศตวรรษที่ 21 ได้ส่งผลกระทบต่อโดยตรงต่อภูมิทัศน์ของ
การศึกษา การจัดการเรียนรู้แบบเดิมที่เน้นครูเป็นศูนย์กลางและสื่อการสอนแบบจำกัดไม่สามารถตอบสนอง
ความต้องการของผู้เรียนที่มีความหลากหลายและคุ้นเคยกับเทคโนโลยีดิจิทัลได้อีกต่อไป สื่อการเรียนรู้ที่
ทันสมัยและหลากหลาย จึงกลายเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีส่วนร่วม กระตุ้น

ความคิดสร้างสรรค์ และพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับอนาคต หนึ่งในแนวโน้มที่โดดเด่นและมีศักยภาพในการปฏิวัติการศึกษาคือ การบูรณาการเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence - AI) AI ไม่เพียงแต่ช่วยให้การเข้าถึงข้อมูลเป็นไปได้อย่างง่ายขึ้น แต่ยังเปิดประตูสู่การสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ที่ไม่เคยมีมาก่อน ไม่ว่าจะเป็นการสร้างเนื้อหาอัตโนมัติ การออกแบบกิจกรรมที่ปรับให้เข้ากับผู้เรียนรายบุคคล หรือการผลิตสื่อมัลติมีเดียที่ซับซ้อนได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญนี้และได้พัฒนาระบบ OBEC Content Center ขึ้นมา เพื่อให้เป็นแพลตฟอร์มกลางในการรวบรวม จัดเก็บ และเผยแพร่สื่อดิจิทัลทางการศึกษาที่มีคุณภาพ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ในสถานศึกษาทั่วประเทศ อย่างไรก็ตาม แม้จะมีแพลตฟอร์มที่ดีเยี่ยมอย่าง OBEC Content Center แต่ ความท้าทายสำคัญที่พบคือ ครูส่วนใหญ่ยังขาดทักษะและความมั่นใจในการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลด้วยตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการประยุกต์ใช้เครื่องมือและเทคโนโลยี AI เข้ามาช่วยในการผลิตสื่อให้มีคุณภาพและทันสมัย รวมถึงการนำสื่อที่พัฒนาขึ้นเข้าสู่ระบบ OBEC Content Center อย่างเป็นระบบ เพื่อให้เกิดการแบ่งปันและใช้ประโยชน์ในวงกว้างได้อย่างเต็มศักยภาพของแพลตฟอร์ม

ด้วยเหตุนี้โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา จึงจัดกิจกรรม Hackathon Workshop เพื่อพัฒนาสื่อเรียนรู้ยุคดิจิทัลด้วย AI จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง กิจกรรมนี้ไม่เพียงแต่จะเป็นเวทีที่ช่วย กระตุ้นและส่งเสริมให้ครูเกิดการเรียนรู้ ทักษะการใช้ AI ในการสร้างสื่ออย่างเป็นรูปธรรมเท่านั้น แต่ยังเป็นโอกาสให้ครูได้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้ และความคิดสร้างสรรค์ ระหว่างกัน ทำให้เกิดชุมชนแห่งการเรียนรู้และการพัฒนาสื่อดิจิทัลที่เข้มแข็ง การบูรณาการ AI เข้ากับการสร้างสื่อผ่านรูปแบบ Hackathon Workshop จะช่วยให้ครูสามารถ พัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่รวดเร็ว มีคุณภาพ และหลากหลาย ตอบโจทย์ความต้องการของผู้เรียนยุคใหม่ได้ดียิ่งขึ้น และเมื่อสื่อเหล่านี้ถูกนำเข้าสู่ระบบ OBEC Content Center อย่างมีประสิทธิภาพ ก็จะกลายเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญและทรงคุณค่าของโรงเรียนและเครือข่ายการศึกษา อันจะนำไปสู่การยกระดับคุณภาพการศึกษาและการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนสำหรับโลกในอนาคตได้อย่างแท้จริง

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาสมรรถนะการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) และทักษะและความรู้ของครูและบุคลากรทางการศึกษา โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา ในการสร้างสรรค์ พัฒนา และนำสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลเข้าสู่ระบบ OBEC Content Center
2. เพื่อเพิ่มปริมาณคุณภาพ และความหลากหลายของสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล ในระบบ OBEC Content Center ของโรงเรียน ให้ครอบคลุมทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้
3. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียน เข้าถึง ใช้งาน และใช้ประโยชน์จากสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล ในระบบ OBEC Content Center ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะที่จำเป็นในยุคดิจิทัล

5. เพื่อสร้างนวัตกรรมและแนวปฏิบัติที่ดี ในการขับเคลื่อนการใช้คลังสื่อดิจิทัลระดับสถานศึกษา และส่งเสริมวัฒนธรรมการเรียนรู้และแบ่งปันในโรงเรียน

3. เป้าหมาย

3.1 เชิงปริมาณ

1. ครูและบุคลากรทางการศึกษาของโรงเรียนหนองสองห้องวิทยา ไม่น้อยกว่าร้อยละ 85 สามารถสร้างหรือพัฒนาสื่อดิจิทัลโดยใช้ AI เป็นเครื่องมือและนำเข้าสู่ระบบ OBEC Content Center ได้อย่างน้อยคนละ 1 ชิ้น และผ่านเกณฑ์คุณภาพที่กำหนด

2. โรงเรียนมีสื่อดิจิทัลในระบบ OBEC Content Center ไม่น้อยกว่า 20 ชิ้น ครอบคลุม 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้

3.2 เชิงคุณภาพ

1. ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์และเทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสื่อการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ
2. โรงเรียนมีนวัตกรรมและแนวปฏิบัติที่ดีในการขับเคลื่อนการใช้คลังสื่อดิจิทัล ที่สามารถขยายผลสู่สถานศึกษาอื่นได้

4. รายละเอียดการดำเนินโครงการ/กิจกรรม

กิจกรรม	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
1. ขั้นเตรียมการ (Plan) 1. ครูใช้ AI สร้างสื่อได้ นำเข้า OBEC Content Center ได้, มีสื่อเพิ่มขึ้น ใช้สอนได้มีคุณภาพ 2. ประเมินทักษะและความต้องการด้าน AI ของครู 3. กำหนดหลักสูตรและโครงสร้าง Hackathon Workshop (เนื้อหา AI Tools วิทยาการ เมนเทอร์) 4. จัดหาอุปกรณ์ สิทธิ์เข้าถึง AI/OBEC Content Center งบประมาณ 5. จำนวนครู/สื่อ คุณภาพสื่อ การนำไปใช้ ความพึงพอใจ	พฤษภาคม	รองอธิชา ครูอัมพิกา ครูทัศนีย์ ครูพรนิภา ครูอัคราภรณ์
2. ขั้นดำเนินการ (Do) 1. ชี้แจงโครงการและรับสมัครครู 2. ให้ความรู้และฝึกใช้ AI สร้างสื่อ 3. ครูระดมสมอง สร้างสื่อด้วย AI เป็นทีม โดยมีเมนเทอร์ให้คำปรึกษา 4. ช่วยเหลือครูนำสื่อที่พัฒนาแล้วเข้าสู่ระบบ OBEC Content Center	9 กรกฎาคม	รองอธิชา ครูอัมพิกา ครูทัศนีย์ ครูพรนิภา ครูอัคราภรณ์

กิจกรรม	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
5. กระตุ้นให้ครูนำสื่อไปใช้จริงในการสอน		
3. ขั้นตรวจสอบและประเมินผล (Check) 1. จำนวนครู/สื่อ ความพึงพอใจ ผลการประเมินทักษะ การนำไปใช้ 2. เปรียบเทียบกับเป้าหมาย วิเคราะห์จุดแข็ง/จุดอ่อน ประเมินประสิทธิภาพกิจกรรม 3. สรุปผลการดำเนินงานและปัญหาที่พบ	กรกฎาคม	รองอธิชา ครูอัมพิกา ครูทัศนีย์ ครูพรนิภา ครูอัคราภรณ์
4. ขั้นสรุป รายงานผล และปรับปรุง (Act) 1. แก้ไขปัญหา ปรับปรุงหลักสูตร/กิจกรรมสำหรับครั้งต่อไป 2. เผยแพร่ Best Practice สร้างชุมชน PLC ครูผู้สร้างสื่อ พิจารณาจัดกิจกรรมต่อเนื่อง 3. หากประสบความสำเร็จ อาจจัดทำคู่มือการพัฒนาสื่อด้วย AI และการบริหาร OBEC Content Center	สิงหาคม	รองอธิชา ครูอัมพิกา ครูทัศนีย์ ครูพรนิภา ครูอัคราภรณ์

5. งบประมาณ 10,000 บาท

5.1 แหล่งที่มางบประมาณ

- ☐ เงินอุดหนุน บาท
- ☐ เงินเรียนฟรี..... บาท
- ☒ อื่นๆ.....10,000..... บาท

5.2 รายละเอียดประมาณการค่าใช้จ่ายงบประมาณ

ที่	รายการ	ราคา/หน่วย (บาท)	จำนวน หน่วย	รวม (บาท)
1	ค่าจ้างเหมาอาหาร และอาหารว่าง	100	76	7,600
รวม				7,600

6. ระยะเวลาการดำเนินงาน พฤษภาคม ถึง สิงหาคม

7. สถานที่ดำเนินงาน โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา อำเภอหนองสองห้อง จังหวัดขอนแก่น

8. หน่วยงาน/ผู้ที่เกี่ยวข้อง กลุ่มบริหารบุคคล กลุ่มบริหารวิชาการ โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา

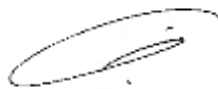
9. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ
1. ครูผู้เข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 สามารถนำสื่อ	1. ตรวจสอบจำนวนสื่อที่ครูแต่ละคน/แต่ละทีมนำเข้าสู่ระบบ	1. รายงานสถิติการนำเข้าสื่อจากระบบ OBEC Content

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ
1. ดิจิทัลที่สร้างขึ้นเข้าสู่ระบบ OBEC Content Center ได้อย่างถูกต้องตามขั้นตอนและครบถ้วน 2. มีจำนวนสื่อดิจิทัลที่สร้างโดยครูด้วยการใช้ AI และนำเข้าสู่ระบบ OBEC Content Center ของโรงเรียนเพิ่มขึ้นอย่างน้อย 50 ชิ้น 3. ครูผู้เข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 60 นำสื่อดิจิทัลที่สร้างขึ้นไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนจริง 4. ครูผู้เข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 85 มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม Hackathon Workshop และประโยชน์ที่ได้รับในระดับมาก	OBEC Content Center 2. สังเกตการณ์ขั้นตอนการนำเข้าสื่อ และสอบถามครูถึงปัญหาหรืออุปสรรคที่พบ 3. ให้ครูรายงานผลการนำสื่อไปใช้ในห้องเรียน พร้อมภาพประกอบหรือหลักฐาน 4. สังเกตการณ์การจัดการเรียนการสอนของครูที่นำสื่อไปใช้ (ถ้าเป็นไปได้) 5. จัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจหลังสิ้นสุดกิจกรรม	Center 2. แบบบันทึกการตรวจสอบความถูกต้องของการนำเข้าสื่อ 3. แบบรายงานผลการใช้สื่อในห้องเรียน (โดยครูผู้สอน) 4. แบบสอบถามความพึงพอใจ (Satisfaction Survey)

10. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 10.1 ครูจะมีความรู้และทักษะในการใช้ AI สร้างสื่อดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 10.2 OBEC Content Center ของโรงเรียนจะมีสื่อดิจิทัลคุณภาพสูงที่สร้างโดยครูเพิ่มขึ้น
- 10.3 ครูนำสื่อ AI ไปใช้จัดการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมและเรียนรู้ได้ดีขึ้น
- 10.4 ส่งเสริมการทำงานร่วมกันและสร้างสรรค์นวัตกรรมระหว่างครู
- 10.5 เป็นแนวปฏิบัติที่ดีด้านการประยุกต์ใช้ AI ในการพัฒนาการศึกษาให้กับโรงเรียนอื่น ๆ



ลงชื่อ ผู้เสนอโครงการ/กิจกรรม

(นางทัศนีย์ ทิพย์ธีรธรรม)

หัวหน้างานเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา

ลงชื่ออัมพิกา เปรมศรี..... ผู้พิจารณาโครงการ/กิจกรรม
(นางอัมพิกา เปรมศรี)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์
และเทคโนโลยี

ลงชื่อชลธิชา ดีเลิศ..... ผู้เห็นชอบโครงการ/กิจกรรม
(นางสาวชลธิชา ดีเลิศ)

รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

ลงชื่ออนุศรา บุญหลิม..... ผู้เห็นชอบโครงการ/กิจกรรม
(นางสาวอนุศรา บุญหลิม)

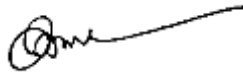
รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารงบประมาณ



อนุมัติ



ควรปรับปรุง.....



ลงชื่อ.....ผู้อนุมัติโครงการ/กิจกรรม

(นายกนก บุตรวงษ์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนหนองสองห้องวิทยา

กำหนดการอบรมปฏิบัติการ

การพัฒนาสมรรถนะการใช้ปัญญาประดิษฐ์ของครู ในการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนคุณภาพ

ตามนโยบายโครงการ 1 อำเภอ 1 โรงเรียนคุณภาพ

วันที่ 9 กรกฎาคม 2568 ที่ห้องโสตทัศนศึกษา โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา

เวลา	รายละเอียด
08:30 - 09:00 น.	ลงทะเบียน
09:00 - 09:30 น.	พิธีเปิด โดยผู้อำนวยการโรงเรียน
09:30 - 10:30 น.	แนะนำ AI และ NotebookLM - บทบาทและความสำคัญของ AI สำหรับครู + Zep Quiz 10 ข้อ - สาธิตและฝึกปฏิบัติ NotebookLM การอัปโหลดเอกสาร สรุปเนื้อหา
10:30 - 12:00 น.	Gemini Gem - Gemini Gem+ Zep Quiz สร้างข้อสอบ //ส่งผลงานชิ้นที่ 1 - สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ - สร้างโครงการ/กิจกรรม - ช่วยเขียน Best Practice //ส่งผลงานชิ้นที่ 2
12:00 - 13:00 น.	พักรับประทานอาหาร
13:00 - 14:00 น.	Google AI Studio - ใช้งาน Google AI Studio การสร้าง Prompt เพื่อสร้างสื่อการสอนอย่างง่าย - สร้างสรรค์เนื้อหาด้วย Google AI Studio //ส่งผลงานชิ้นที่ 3
14:00 - 15:00 น.	การอัปโหลดสื่อในระบบ OBEC Content Center - ความสำคัญของการเผยแพร่สื่อ แหล่งเรียนรู้ร่วมกัน - ขั้นตอนการอัปโหลด เข้าสู่ระบบ เตรียมไฟล์ กรอกรายละเอียดเผยแพร่ - การอัปโหลดสื่อที่สร้างขึ้นสู่ระบบ OBEC Content Center - การประกวด Best Practice
15:00 - 16:00 น.	Coursera - แนะนำ Coursera และการเข้าเรียน การส่งใบ Certificate - เปิดโอกาสซักถามข้อสงสัยและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ - สรุปและกล่าวปิด

กำหนดการอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

3. โครงสร้างการบริหารจัดการ

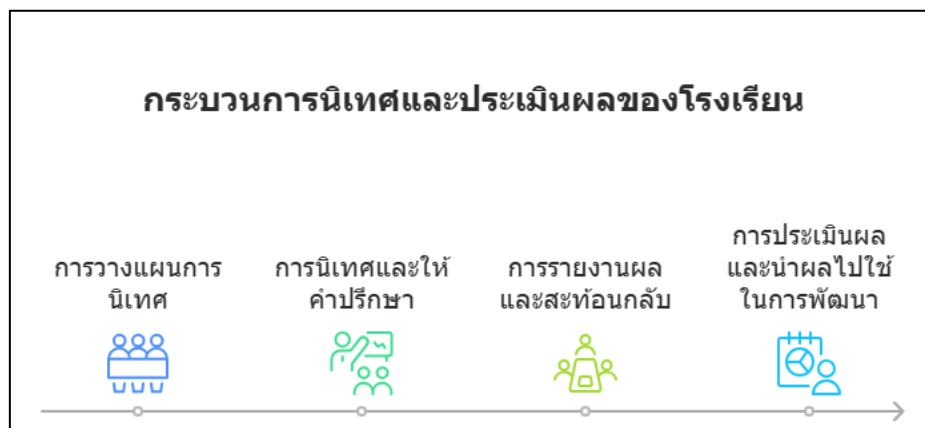
3.1 คณะกรรมการบริหารจัดการ

โรงเรียนหนองสองห้องวิทยาได้มีการแต่งตั้งคณะกรรมการบริหารจัดการระบบ OBEC Content Center อย่างเป็นทางการตามคำสั่งโรงเรียนหนองสองห้องวิทยา ที่ ๐๑๕/๒๕๖๘ ลงวันที่ ๑๕ ตุลาคม ๒๕๖๗ โดยมีโครงสร้างการทำงานที่ชัดเจนและครอบคลุมทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและประสานงานกันได้ดี

นายกนก บุตรวงศ์	ผู้อำนวยการโรงเรียนหนองสองห้องวิทยา	ประธานกรรมการ
มีหน้าที่ ให้การสนับสนุนเชิงนโยบายและอำนวยความสะดวกในการบริหารจัดการทรัพยากร		
นางสาวชลธิชา ดีเลิศ	รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารงานวิชาการ	รองประธานกรรมการ
มีหน้าที่ กำกับดูแลภาพรวมของโครงการ และประสานงานหลักระหว่างฝ่ายต่างๆ		
นางทัศนีย์ ทิพย์ธีรธรรม	หัวหน้างานเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา	เลขานุการ
มีหน้าที่ ผู้รับผิดชอบการจัดการระบบ การสนับสนุนทางเทคนิค และการประสานงานกิจกรรมหลัก		
นางสาวอัคราภรณ์ วงษ์ราชสีห์	ครูผู้รับผิดชอบเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา	ผู้ช่วยเลขานุการ
มีหน้าที่ ผู้ช่วยในการจัดเก็บ ตรวจสอบ และประชาสัมพันธ์สื่อ		
นางสาวภาวิณี ปักกะทานัง	หัวหน้ากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	คณะกรรมการ
นางจันทร์นภา ลินเณตรา	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	คณะกรรมการ
นางอัมพิกา เปรมศรี	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	คณะกรรมการ
นางกอแก้ว ปะนันตา	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ	คณะกรรมการ
นายชาติชาย ศรีอรรถ	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษา พลศึกษา	คณะกรรมการ
นางประภัสสร ปะทะวัง	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์	คณะกรรมการ
นางชาลินี โสมแพน	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	คณะกรรมการ
นายสุเมธ เชษฐา	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ	คณะกรรมการ
นางสาวอินทวรรณ เชื้อเจ้าทรัพย์	หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ	คณะกรรมการ
นางทัศนีย์ ทิพย์ธีรธรรม	ครูแกนนำด้านเทคโนโลยีดิจิทัล	
นางสาวอัคราภรณ์ วงษ์ราชสีห์	ครูแกนนำด้านเทคโนโลยีดิจิทัล	
นางสาวพรนิภา แก้ววัน	ครูแกนนำด้านเทคโนโลยีดิจิทัล	
นางสาวปรางมล โมฮัมหมัด	ครูแกนนำด้านเทคโนโลยีดิจิทัล	
มีหน้าที่ ร่วมกำหนดนโยบาย แผนงาน และแนวทางการขับเคลื่อนระบบ OBEC Content Center กำกับดูแลและสนับสนุนการจัดกิจกรรมต่างๆ เช่น การอบรม AI และ Hackathon Workshop ประชุมติดตามความก้าวหน้า ปัญหาอุปสรรค และผลการดำเนินงานอย่างสม่ำเสมอ เผยแพร่ข้อมูลข่าวสารและผลสำเร็จของการขับเคลื่อนระบบ ร่วมกันพิจารณาแนวทางการพัฒนาและต่อยอดการใช้งานระบบให้ยั่งยืน		

3.2 ระบบการนิเทศ ติดตาม และประเมินผลภายในสถานศึกษา

โรงเรียนหนองสองห้องวิทยาได้พัฒนาระบบการนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการขับเคลื่อนระบบ OBEC Content Center อย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง เพื่อให้มั่นใจว่าการดำเนินงานเป็นไปตามเป้าหมายและมีการปรับปรุงแก้ไขอย่างทันทั่วทั้งที่ โดยมีปฏิทินการดำเนินงานที่ชัดเจน และเครื่องมือการนิเทศ/ติดตาม ดังนี้



ภาพประกอบ ระบบการนิเทศ ติดตาม และประเมินผลภายในสถานศึกษา

ขั้นตอนที่ 1: การวางแผนการนิเทศ คณะกรรมการบริหารจัดการประชุมวางแผนการนิเทศ กำหนดประเด็นสำคัญ ตัวชี้วัด และเครื่องมือที่ใช้ จัดทำ "ปฏิทินการนิเทศและติดตาม" ประจำปีการศึกษา

ขั้นตอนที่ 2: การนิเทศและให้คำปรึกษา หัวหน้ากลุ่มสาระและครูแกนนำจะดำเนินการนิเทศและให้คำปรึกษาแก่ครูในกลุ่มสาระของตนเป็นรายบุคคลหรือกลุ่มย่อยอย่างสม่ำเสมอ (อย่างน้อยเดือนละ 1 ครั้ง) โดยเน้นการสอบถามปัญหา แนะนำการสร้างสื่อ โดยเฉพาะการใช้ AI และการนำเข้าสู่ระบบ OBEC Content Center คณะกรรมการบริหารจัดการจะเข้าติดตามการดำเนินงานภาพรวมของกลุ่มสาระต่างๆ โดยใช้ "แบบบันทึกการนิเทศและติดตามโครงการ"

เครื่องมือที่ใช้:

1. แบบสำรวจการเข้าร่วมกิจกรรม ใช้ติดตามการเข้าร่วมอบรม AI และ Hackathon Workshop
2. แบบบันทึกการนิเทศรายบุคคล ใช้บันทึกประเด็นการนิเทศ ปัญหาที่พบเจอ และแนวทางแก้ไข
3. สถิติการนำเข้าสู่สื่อและสถิติการใช้งานจากระบบ OBEC Content Center ซึ่งเป็นข้อมูลเชิงประจักษ์ที่สำคัญในการติดตามความก้าวหน้า

ขั้นตอนที่ 3: การรายงานผลและสะท้อนกลับ มีการประชุมคณะกรรมการบริหารจัดการทุกไตรมาสเพื่อรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ผลการดำเนินงาน ปัญหาอุปสรรค และข้อเสนอแนะ จัดทำ "รายงานผลการนิเทศและติดตามประจำปีไตรมาส" นำผลการประเมินมา สะท้อนกลับ (Feedback) แก่ครูและกลุ่มสาระ เพื่อให้ทราบจุดแข็ง จุดที่ต้องพัฒนา และร่วมกันหาแนวทางแก้ไข

ขั้นตอนที่ 4: การประเมินผลและนำผลไปใช้ในการพัฒนา จัดทำ "รายงานผลการประเมินโครงการประจำปี" ซึ่งสรุปผลการดำเนินงานทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพ มีการประชุมใหญ่เพื่อนำผลการประเมินไป

ใช้ในการวางแผนพัฒนาและปรับปรุงโครงการ สำหรับปีการศึกษาถัดไปอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน

4. การพัฒนาแนวทางและการขับเคลื่อนระบบ OBEC Content Center

4.1 การออกแบบและพัฒนาแนวทางในการขับเคลื่อนระบบ OBEC Content Center

การออกแบบและพัฒนาแนวทางในการขับเคลื่อนระบบ OBEC Content Center ของโรงเรียนหนองสองห้องวิทยา ได้ดำเนินการอย่างเป็นระบบและมีขั้นตอนที่ชัดเจน เพื่อให้ได้แนวทางที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพสูงสุด

1. การวิเคราะห์ข้อมูลย้อนหลัง โดยทบทวนข้อมูลการใช้สื่อของครูในอดีต (เช่น ประเภทสื่อที่ใช้ ปัญหาในการผลิต/จัดหาสื่อ) พบว่าครูส่วนใหญ่ยังใช้สื่อแบบเดิมๆ และขาดความหลากหลาย
2. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่อาจได้รับผลกระทบจากการขาดสื่อที่น่าสนใจและเข้าถึงง่าย
3. ทบทวนปัญหาที่เคยเกิดขึ้นในการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลในโรงเรียน (เช่น ครูขาดทักษะ ไม่มีแพลตฟอร์มกลาง)
4. การสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ศึกษาแนวคิดและหลักการออกแบบสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้
5. ศึกษาแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practices) ในการขับเคลื่อนคลังสื่อ โมเดลการบริหารจัดการคลังสื่อของสถานศึกษาที่ประสบความสำเร็จทั้งในและต่างประเทศ
6. ศึกษาแนวคิดและประโยชน์ของการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างสื่อการเรียนรู้ และการจัด Hackathon เพื่อประยุกต์ใช้กับการพัฒนาสื่อการศึกษา
7. การศึกษาความต้องการจำเป็น (Needs Assessment) โดยการสำรวจครูและบุคลากรทางการศึกษา ใช้แบบสอบถามและ Focus Group เพื่อสำรวจความต้องการด้านทักษะการสร้างสื่อดิจิทัล การใช้ AI ประเภทสื่อที่ต้องการ และอุปสรรคในการใช้งาน OBEC Content Center
8. สำรวจประเภทสื่อที่นักเรียนสนใจ รูปแบบการเข้าถึงที่ต้องการ และปัญหาในการเรียนรู้ที่สื่อดิจิทัลสามารถช่วยได้
9. การสัมภาษณ์ผู้บริหารและหัวหน้ากลุ่มสาระ เพื่อสอบถามวิสัยทัศน์และข้อเสนอแนะในการขับเคลื่อน
10. การออกแบบแนวทางหรือกระบวนการจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล นำไปสู่การออกแบบแนวทางหลัก คือ "NSHDCM: Nong Song Hong Digital Content Model" ซึ่งเป็นโมเดลที่เน้นการเรียนรู้แบบปฏิบัติจริง การทำงานเป็นทีม และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล รวมถึง AI ในการสร้างสรรค์สื่อ (รายละเอียดในข้อ 4.3) โดยมีหัวใจสำคัญคือ การอบรมเชิงปฏิบัติการด้าน AI และ Hackathon Workshop
11. ทดลองใช้ (Pilot Test): จัดอบรม AI และ Hackathon Workshop ขนาดเล็กกับกลุ่มครูนำร่อง

จำนวน 30 คน จาก 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ในช่วงเดือน มีนาคม 2568 เพื่อทดสอบประสิทธิภาพของ กระบวนการ เวลา และความเหมาะสมของกิจกรรม

12. รวบรวมข้อเสนอแนะจากการทดลองใช้มาปรับปรุงกระบวนการ กิจกรรม เนื้อหา และระยะเวลา ของอบรมและ Hackathon Workshop รวมถึงปรับรูปแบบการสนับสนุนและพี่เลี้ยง ให้เหมาะสมและมี ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นก่อนนำไปใช้จริงกับครูทุกคนในโรงเรียน

4.2 การสร้างการมีส่วนร่วม

การขับเคลื่อนระบบ OBEC Content Center ที่โรงเรียนหนองสองห้องวิทยาประสบความสำเร็จ อย่างสูงนั้น เกิดจากการสร้างการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องอย่างเป็นรูปธรรมและต่อเนื่อง โดยมี หลักฐานการแต่งตั้งบุคลากรในระดับสถานศึกษาและกลไกการประสานงานที่ชัดเจน บุคลากรในระดับ สถานศึกษา



ภาพประกอบ การสร้างการมีส่วนร่วม

1. ผู้อำนวยการและรองผู้อำนวยการให้การสนับสนุนทั้งนโยบาย งบประมาณ และการเป็นผู้นำในการขับเคลื่อน
2. คณะกรรมการบริหารจัดการระบบ OBEC Content Center มีการกำหนดบทบาทหน้าที่ของแต่ละฝ่ายอย่างชัดเจน ตั้งแต่ผู้บริหาร หัวหน้ากลุ่มงาน/หัวหน้ากลุ่มสาระ และครูผู้สอน โดยมีการจัดประชุม คณะกรรมการเป็นประจำทุกเดือน เพื่อวางแผน ติดตาม และประเมินผล
3. ครูทุกคนได้รับการกระตุ้นและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการอบรม AI, Hackathon Workshop, การสร้างสรรค์สื่อ การนำเข้าสื่อสู่ระบบ และการใช้งานสื่อในการจัดการเรียนการสอน
4. ภาคีเครือข่าย หน่วยงาน หรือองค์กรภายนอก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่น ให้การสนับสนุนด้านนโยบาย การนิเทศ และการเชื่อมโยงกับโครงการสำคัญของเขตพื้นที่ เช่น โครงการ 1 อำเภอ 1 โรงเรียนคุณภาพ
5. เชิญผู้เชี่ยวชาญจากมหาวิทยาลัยมาเป็นวิทยากรและที่ปรึกษาในการจัดอบรม AI และ Hackathon Workshop และให้คำแนะนำด้านเทคโนโลยีการศึกษา

6. เครือข่ายครูแกนนำ OBEC Content Center ระดับเขตพื้นที่ เข้าร่วมกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับครูแกนนำจากโรงเรียนอื่นๆ เพื่อแบ่งปันประสบการณ์และแนวปฏิบัติที่ดี

7. มีการประชาสัมพันธ์โครงการให้ผู้ปกครองและชุมชนได้รับทราบ เพื่อให้เกิดการสนับสนุนและส่งเสริมการใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัลในบ้าน

ความสำเร็จของโรงเรียนหนองสองห้องวิทยาในการขับเคลื่อน OBEC Content Center เกิดจากการบูรณาการการทำงานร่วมกันระหว่าง ภาวะผู้นำของโรงเรียน การบริหารจัดการที่เป็นระบบ การพัฒนาศักยภาพและการมีส่วนร่วมของครูทุกคน รวมถึงการสนับสนุนที่แข็งแกร่งจากภาคีเครือข่ายภายนอกและชุมชน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาคุณภาพการศึกษาอย่างยั่งยืน

4.3 รูปแบบหรือโมเดลของสถานศึกษาในการขับเคลื่อน

โรงเรียนหนองสองห้องวิทยาได้พัฒนารูปแบบหรือโมเดลเฉพาะของสถานศึกษาในการขับเคลื่อนระบบ OBEC Content Center ภายใต้ชื่อ **"Nong Song Hong Digital Content Model (NSHDCM)"** ซึ่งเป็นโมเดลที่สะท้อนบริบทของโรงเรียนที่เน้นการพัฒนาครูและสื่อการเรียนรู้ยุคดิจิทัล โดยมีที่มาจากการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดการพัฒนาสื่อดิจิทัล การจัดการความรู้ (Knowledge Management) การพัฒนาบุคลากร การใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการจัดการเรียนการสอน และการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษา รวมถึงการนำประสบการณ์จากการดำเนินงานจริงของโรงเรียนมาปรับปรุงและพัฒนาให้เหมาะสมที่สุด โมเดลนี้ได้รับการอธิบายองค์ประกอบและกระบวนการอย่างเป็นระบบ ดังนี้



ภาพประกอบ NSHDCM: Nong Song Hong Digital Content Model

NSHDCM: Nong Song Hong Digital Content Model

หลักการ: โมเดลนี้ยึดหลักการเรียนรู้โดยการปฏิบัติ (Learning by Doing) การทำงานร่วมกัน (Collaboration) การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI Integration) และการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง (Continuous Improvement)

องค์ประกอบหลัก (Phases):

N - Needs Assessment & Planning การวิเคราะห์ความต้องการและการวางแผน
สำรวจปัญหาและความต้องการของครูและนักเรียนด้านสื่อดิจิทัลและ AI วางแผนการจัดกิจกรรมอบรม AI และ Hackathon Workshop กำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ชัดเจน

S - Skill Development & Empowering การพัฒนาทักษะและเสริมพลัง โดยการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการณ์ด้าน AI เช่น แนะนำ AI และ NotebookLM, Gemini Gem, Google AI Studio) จัดหาทรัพยากรที่จำเป็น สร้างแรงจูงใจและเสริมพลังให้ครูเห็นความสำคัญและประโยชน์

H - Hackathon & Co-Creation จัดกิจกรรม Hackathon Workshop ฝึกปฏิบัติการสร้างสื่อดิจิทัลหลากหลายประเภท (E-book, Video, Infographic, Quiz, App) โดยใช้เครื่องมือ AI ช่วยสร้างสรรค์เนื้อหา มีครูแกนนำและวิทยากรเป็นพี่เลี้ยงให้คำปรึกษาตลอดกระบวนการ

D - Digital Content Curation & Upload คัดเลือกสื่อที่ผลิตได้ตามเกณฑ์คุณภาพ ปรับปรุงแก้ไขสื่อให้สมบูรณ์ นำสื่อเข้าสู่ระบบ OBEC Content Center อย่างเป็นระบบ และประสานงานกับทีมงาน OBEC Content Center

C - Content Utilization & Sharing ครูนำสื่อที่อยู่ใน OBEC Content Center ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนจริง ส่งเสริมให้นักเรียนเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากสื่อด้วยตนเอง จัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้การใช้สื่อระหว่างครู (PLC) เผยแพร่สื่อและแนวปฏิบัติที่ดี

M - Monitoring, Mentoring & Reflecting คณะกรรมการบริหารจัดการและครูแกนนำนิเทศติดตามการใช้งานระบบและสื่ออย่างต่อเนื่อง ให้คำปรึกษาและแก้ไขปัญหา จัดประชุมเพื่อสะท้อนผลการดำเนินงาน นำผลที่ได้ไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาในวงจรต่อไป

โมเดล "Nong Song Hong Digital Content Model (NSHDCM)" เป็นกรอบการทำงานที่ครบวงจรและเป็นระบบของโรงเรียนหนองสองห้องวิทยา ในการพัฒนาสมรรถนะครูด้าน AI เพื่อสร้างและจัดการสื่อดิจิทัลใน OBEC Content Center ตั้งแต่การสำรวจความต้องการ การพัฒนาทักษะ การลงมือปฏิบัติ การจัดการสื่อ การนำไปใช้ ไปจนถึงการติดตามประเมินผล เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และการพัฒนาอย่างยั่งยืนในยุคดิจิทัล

4.4 การใช้แนวทางในการขับเคลื่อนระบบ OBEC Content Center

การนำแนวทาง "NSHDCM: Nong Song Hong Digital Content Model" มาใช้ในการขับเคลื่อนระบบ OBEC Content Center ได้รับการดำเนินการอย่างจริงจังและเป็นรูปธรรม โดยมีกิจกรรมหลักและกระบวนการที่ชัดเจน ได้แก่

1. การประชุมวางแผนและชี้แจงแนวทาง (N - Needs Assessment & Planning) เรื่องการ

จัดการประชุมเชิงปฏิบัติการสำหรับคณะครูและบุคลากรทางการศึกษาทุกคน เมื่อวันที่ 8 พฤษภาคม 2568 เพื่อชี้แจงนโยบาย วัตถุประสงค์ และแนวทาง "NSHDCM" โดยละเอียด เน้นย้ำถึงบทบาทและความสำคัญของครูในการเป็นผู้สร้างสื่อดิจิทัลและใช้ AI ในการจัดการเรียนการสอน มีการแบ่งกลุ่มย่อยเพื่อระดมความคิดเห็นเกี่ยวกับประเภทสื่อที่ต้องการและปัญหาที่อาจพบเจอ

2. การพัฒนาทักษะครู (S - Skill Development & Empowering) จัดอบรมเชิงปฏิบัติการ "การพัฒนาสมรรถนะการใช้ปัญญาประดิษฐ์ของครู ในการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนคุณภาพ" ตามกำหนดการที่ระบุ ในวันที่ 9 กรกฎาคม 2568 ณ ห้องโสตทัศนศึกษา โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา เนื้อหาครอบคลุมการแนะนำ AI และ NotebookLM, การใช้งาน Gemini Gem (รวมถึงการสร้างข้อสอบ แผนการจัดการเรียนรู้ โครงการ/กิจกรรม) การใช้งาน Google AI Studio เพื่อสร้าง Prompt และสร้างสรรค์เนื้อหาสำหรับสื่อการสอน มีการมอบหมายให้ครูส่งผลงานชิ้นที่ 1-3 จากการฝึกปฏิบัติในวันอบรม มีการแนะนำ Coursera และการเข้าเรียนเพื่อพัฒนาทักษะเพิ่มเติม

3. การจัดกิจกรรม Hackathon Workshop (H - Hackathon & Co-Creation) แม้กิจกรรมหลักจะอยู่ในรูปแบบอบรม AI แต่ได้มีการบูรณาการแนวคิด Hackathon เข้าไปในกิจกรรม "สร้างสรรค์เนื้อหาด้วย Google AI Studio" และ "สร้างโครงการ/กิจกรรม ช่วยเขียน Best Practice" โดยกระตุ้นให้ครูทำงานเป็นทีม และสร้างสรรค์ผลงานภายในเวลาที่กำหนด มีครูแกนนำและทีมงาน IT คอยให้คำปรึกษาอย่างใกล้ชิดในระหว่างการอบรม

4. การนำเข้าและบริหารจัดการสื่อ (D - Digital Content Curation & Upload) ในวันอบรม มีช่วงเวลาเฉพาะสำหรับการ "การอัปโหลดสื่อในระบบ OBEC Content Center" ซึ่งมีการอธิบายความสำคัญ ขั้นตอนการอัปโหลด (เข้าสู่ระบบ เตรียมไฟล์ กรอกรายละเอียดเผยแพร่) และการปฏิบัติจริงในการนำสื่อที่สร้างขึ้นสู่ระบบ OBEC Content Center ทีมงาน OBEC Content Center ของโรงเรียน ให้การช่วยเหลือ และตรวจสอบคุณภาพสื่อก่อนการนำเข้า เพื่อให้มั่นใจว่าสื่อมีคุณภาพและถูกจัดหมวดหมู่ได้อย่างถูกต้องตามมาตรฐานของ OBEC Content Center

5. การส่งเสริมการใช้งานและเผยแพร่ (C - Content Utilization & Sharing) จัดกิจกรรม "เปิดบ้าน OBEC Content Center" ประชาสัมพันธ์ให้นักเรียนและผู้ปกครองทราบถึงสื่อที่มีอยู่ในระบบ และวิธีการใช้งาน จัดทำ QR Code สำหรับสื่อที่สำคัญและน่าสนใจ เพื่อให้นักเรียนสามารถสแกนและเข้าถึงสื่อได้อย่างรวดเร็ว ส่งเสริมให้ครูใช้สื่อจาก OBEC Content Center ในทุกคาบเรียนที่มีความเหมาะสม

6. การนิเทศ ติดตาม และประเมินผล (M - Monitoring, Mentoring & Reflecting) คณะกรรมการบริหารจัดการ ดำเนินการนิเทศ ติดตาม และประเมินผลอย่างเป็นระบบตามปฏิทินที่กำหนด นำรูปแบบ "NSHDCM" มาใช้เป็นกรอบในการประเมินผล ในแต่ละขั้นตอน เพื่อสะท้อนผลการขับเคลื่อนว่า กิจกรรมที่ทำนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโมเดลหรือไม่ และมีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใด เช่น การประเมินจากการสังเกตการทำงานร่วมกันใน Hackathon Phase การประเมินคุณภาพสื่อที่นำเข้าไปใน Curation Phase และการประเมินสถิติการใช้งานใน Utilization Phase

5. การพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา

5.1 การอบรมพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้ใช้ระบบ OBEC Content Center

โรงเรียนหนองสองห้องวิทยาได้มีการวางแผนการพัฒนาระบบ และดำเนินการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มีความรู้ความสามารถในการใช้และพัฒนาสื่อสำหรับระบบ OBEC Content Center โดยมีแนวทางและกิจกรรมการพัฒนาที่หลากหลายรูปแบบ:

1. สำรวจความรู้และทักษะพื้นฐานด้านดิจิทัลและการใช้ AI ของครูแต่ละท่าน เพื่อจัดกลุ่มและออกแบบหลักสูตรให้เหมาะสมกับความต้องการ จัดทำแผนการพัฒนาศักยภาพประจำปีที่เน้นการใช้ OBEC Content Center เป็นเครื่องมือหลัก

2. การจัดอบรมปฏิบัติการ "การพัฒนาสมรรถนะการใช้ปัญญาประดิษฐ์ของครู ในการจัดการเรียนการสอน" จัดขึ้นในวันที่ 9 กรกฎาคม 2568 ที่ห้องโสตทัศนศึกษา โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา เป็นกิจกรรมหลักที่ครูทุกคนเข้าร่วม โดยเน้นการลงมือปฏิบัติจริง มีวิทยากรผู้เชี่ยวชาญจากมหาวิทยาลัยและครูแกนนำของโรงเรียนเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้และให้คำแนะนำ มีเนื้อหาครอบคลุมการออกแบบสื่อ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป (Canva, Genially) การสร้างสื่อปฏิสัมพันธ์ (Interactive Media) การสร้างวิดีโอ และการนำเข้าสู่ระบบ OBEC Content Center โดยใช้ AI เป็นเครื่องมือช่วยในการสร้างสรรค์ (เช่น NotebookLM, Gemini Gem, Google AI Studio)

3. จัดอบรมเพิ่มเติมตามความสนใจของครู เช่น "เทคนิคการสร้าง Infographic อย่างมืออาชีพด้วย AI", "ตัดต่อวิดีโอ "การสร้าง E-book ด้วยโปรแกรม Flip HTML5 และ AI", "การใช้ AI เพื่อช่วยสร้างสื่อการเรียนรู้ขั้นสูง"

4. การเรียนรู้ผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) (ตลอดปีการศึกษา) ซึ่งส่งเสริมให้ครูรวมกลุ่ม PLC เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ เทคนิคการสร้างสื่อโดยใช้ AI และแก้ปัญหาในการใช้ OBEC Content Center ร่วมกัน

5. จัดทำคู่มือและคลิปวิดีโอแนะนำการใช้งานระบบ OBEC Content Center การสร้างบัญชีผู้ใช้งาน และขั้นตอนการนำเข้าสู่สื่อ รวมถึงคู่มือการใช้ AI ต่างๆ เพื่อให้ครูสามารถศึกษาทบทวนได้ด้วยตนเองตลอดเวลา

6. การติดตามผลหลังการพัฒนา ใช้แบบทดสอบก่อน-หลังการอบรม (เช่น Zep Quiz ที่ใช้ในกิจกรรม Gemini Gem) และแบบประเมินคุณภาพของสื่อที่ครูผลิตได้ ติดตามสถิติการนำเข้าสู่สื่อและการเข้าใช้งานระบบ OBEC Content Center ของครูแต่ละท่าน สำรวจความพึงพอใจของครูต่อกิจกรรมการพัฒนา จากผลการติดตาม พบว่าครู ร้อยละ 90 มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดต่อกิจกรรมการพัฒนา และสามารถสร้างสื่อดิจิทัลพร้อมนำเข้าสู่ระบบได้จริง ซึ่งสูงกว่าเป้าหมายที่ตั้งไว้

5.2 ครูแกนนำด้านการใช้ระบบ OBEC Content Center

โรงเรียนหนองสองห้องวิทยาได้คัดเลือกครูที่มีความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและมีจิตอาสาจำนวน 5 ท่าน ให้เป็นครูแกนนำด้านการใช้ระบบ OBEC Content Center ครูแกนนำเหล่านี้ได้รับการพัฒนาศักยภาพอย่างต่อเนื่องผ่านการอบรมเชิงลึกทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษา และมีบทบาทสำคัญในการเป็น

ผู้ขับเคลื่อนและขยายผลการใช้งานระบบภายในโรงเรียนและสู่ภายนอกอย่างต่อเนื่อง ครูแกนนำมีความรู้ความเข้าใจในระบบ OBEC Content Center เป็นอย่างดี มีทักษะในการสร้างสื่อดิจิทัลหลากหลายประเภท โดยเฉพาะการใช้ AI มีความเป็นผู้นำและสามารถถ่ายทอดความรู้ได้ เป็นวิทยากรหลักในกิจกรรมอบรม AI และ Hackathon Workshop ภายในโรงเรียน รวมถึงได้รับเชิญไปเป็นวิทยากรภายนอก ให้คำปรึกษา ให้คำแนะนำ และช่วยเหลือเพื่อนครูในการสร้างสื่อดิจิทัลโดยใช้ AI และนำเข้าสู่ระบบ OBEC Content Center ทั้งในรูปแบบตัวต่อตัวและผ่านช่องทางออนไลน์ ช่วยแก้ปัญหาทางเทคนิคต่างๆ ที่ครูพบเจอในการใช้งานระบบ OBEC Content Center และโปรแกรมสร้างสื่อ รวมถึงการใช้เครื่องมือ AI ประสานงานระหว่างคณะกรรมการบริหารจัดการฯ และครูผู้ใช้งานในกลุ่มสาระของตน ร่วมคิดค้นและพัฒนาแบบการใช้สื่อใหม่ๆ ที่ผสมผสาน AI เพื่อยกระดับการเรียนรู้

5.3 ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)

โรงเรียนหนองสองห้องวิทยาได้ส่งเสริมและจัดตั้งชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เกี่ยวกับระบบ OBEC Content Center และการพัฒนาสื่อดิจิทัลโดยใช้ AI อย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง โดยมีการจัดตั้งกลุ่ม PLC ย่อยตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ และกลุ่ม PLC ตามความสนใจในประเภทสื่อที่แตกต่างกัน เพื่อให้ครูได้มีพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แบ่งปันประสบการณ์ และแก้ไขปัญหาร่วมกัน โดยมีการประชุม PLC อย่างน้อยเดือนละ 2 ครั้ง หรือตามความเหมาะสมของกิจกรรม

วัตถุประสงค์ของ PLC ด้าน OBEC Content Center เพื่อเป็นเวทีแลกเปลี่ยนความรู้ เทคนิค และประสบการณ์ในการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล โดยเฉพาะการใช้ AI ในการช่วยสร้างสรรค์ เพื่อร่วมกันวิเคราะห์ปัญหาและหาแนวทางแก้ไขในการใช้งานระบบ OBEC Content Center เพื่อร่วมกันสร้างสรรค์และพัฒนาสื่อการเรียนรู้ใหม่ๆ ที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียน เพื่อสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ร่วมกันและการเป็นพี่เลี้ยงในหมู่คณะครู

จากกิจกรรม PLC เหล่านี้ ทำให้เกิดการพัฒนาสื่อใหม่ๆ ที่มีคุณภาพจำนวนมาก และครูสามารถแก้ไขปัญหาในการใช้งานระบบ OBEC Content Center ได้อย่างรวดเร็ว ส่งผลให้การขับเคลื่อนระบบเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

6. การสร้างหรือการพัฒนาสื่อ

6.1 การสร้างหรือการพัฒนาสื่อและนำเข้าสู่ระบบ OBEC Content Center

ครูและบุคลากรทางการศึกษาของโรงเรียนหนองสองห้องวิทยาได้ตระหนักถึงความสำคัญของการเป็นทั้งผู้สร้างและผู้ใช้สื่อดิจิทัลที่มีคุณภาพ จึงได้มีการส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการสร้างหรือพัฒนาสื่อขึ้นเองอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากการเข้าร่วมกิจกรรม "การอบรมปฏิบัติการ การพัฒนาสมรรถนะการใช้ปัญญาประดิษฐ์ของครู ในการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนคุณภาพ" ซึ่งเป็นกิจกรรมหลักที่กระตุ้นให้ครูได้ลงมือสร้างสื่อดิจิทัลหลากหลายประเภทตามความถนัดและความต้องการของรายวิชา โดยใช้เครื่องมือ AI เช่น NotebookLM, Gemini Gem, และ Google AI Studio และนำเข้าสู่ระบบ OBEC Content Center อย่างเป็นรูปธรรม

ครูแต่ละทีมหรือแต่ละบุคคลระดมความคิดเกี่ยวกับเนื้อหา รูปแบบ และประเภทของสื่อที่ต้องการพัฒนา โดยคำนึงถึงการใช้ AI เข้ามาช่วยในกระบวนการ ใช้ความรู้และทักษะที่ได้จากการอบรม และ PLC ลงมือสร้างสื่อดิจิทัลโดยใช้โปรแกรมและเครื่องมือ AI ที่เหมาะสม (เช่น การสร้างข้อสอบด้วย Gemini Gem, สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ สร้างสรรค์เนื้อหาด้วย Google AI Studio) สื่อที่ผลิตจะถูกตรวจสอบโดยคณะกรรมการบริหารจัดการ OBEC Content Center และครูแกนนำ เพื่อให้มั่นใจว่าเนื้อหาถูกต้อง รูปแบบเหมาะสม และสามารถใช้งานได้ดี ครูนำสื่อที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้วเข้าสู่ระบบ OBEC Content Center โดยมีการกรอกข้อมูลรายละเอียดของสื่อ (เช่น ชื่อสื่อ ประเภท กลุ่มสาระ ระดับชั้น คำสำคัญ) อย่างครบถ้วน เพื่อให้ง่ายต่อการค้นหาและการจัดเก็บ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมในวันอบรม

6.2 ความหลากหลายของประเภทสื่อระบบ OBEC Content Center และรายวิชาหรือกลุ่มสาระการเรียนรู้

โรงเรียนหนองสองห้องวิทยาให้ความสำคัญกับความหลากหลายของสื่อที่นำเข้าสู่ในระบบ OBEC Content Center เพื่อตอบสนองต่อรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างกันของนักเรียน และครอบคลุมทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ ปัจจุบัน ครูและบุคลากรทางการศึกษาของโรงเรียนหนองสองห้องวิทยา มีสื่อที่นำเข้าสู่ในระบบ OBEC Content Center ดังนี้

ประเภทสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลในระบบ OBEC Content Center ไม่น้อยกว่า 5 ประเภท:

1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book เช่น หนังสือนิทาน E-book คู่มือการทดลองวิทยาศาสตร์)
2. วิดีโอ เช่น คลิปสอนสรุปบทเรียน วิดีโอสารคดีสั้นๆ วิดีโอสาธิตการปฏิบัติ
3. รูปภาพ เช่น Infographic สรุปเนื้อหา แผนผังความคิด ภาพประกอบการสอน
4. เสียง เช่น Podcast สรุปบทเรียน ไฟล์เสียงประกอบการฟังภาษาอังกฤษ นิทานเสียง
5. ข้อสอบ เช่น แบบทดสอบออนไลน์ที่สร้างด้วย Gemini Gem หรือ Google Forms

โรงเรียนหนองสองห้องวิทยาได้สร้างสรรค์และรวบรวมสื่อดิจิทัลที่หลากหลายประเภทไว้ใน OBEC Content Center เพื่อเป็นคลังความรู้ที่สามารถสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ในทุกรายวิชาและทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตอบโจทย์ความต้องการของผู้เรียนในยุคดิจิทัล

7. ผลการดำเนินงานการขับเคลื่อนระบบ OBEC Content Center

7.1 หลักฐานเชิงประจักษ์แสดงผลการดำเนินงาน

ผลการดำเนินงานการขับเคลื่อนระบบ OBEC Content Center ของโรงเรียนหนองสองห้องวิทยา ได้ปรากฏหลักฐานเชิงประจักษ์ทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพที่ชัดเจน สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่กำหนดไว้ ครอบคลุมทั้งด้านผู้บริหาร ด้านครู และด้านผู้เรียน

ด้านผู้บริหาร

เชิงปริมาณ

1. มีแผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 ที่บรรจุโครงการขับเคลื่อน OBEC Content Center โดยได้รับการอนุมัติงบประมาณจากโครงการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้เชี่ยวชาญทางวิชาชีพ จำนวน 10,000 บาท
2. มีคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการบริหารจัดการระบบ OBEC Content Center ที่ชัดเจน
เชิงคุณภาพ
 1. ผู้อำนวยการโรงเรียนเป็นผู้นำสำคัญในการขับเคลื่อนนโยบายและให้การสนับสนุนอย่างเต็มที่ โดยปรากฏในพิธีเปิดการอบรมปฏิบัติการ
 2. โรงเรียนได้รับการยอมรับในระดับเขตพื้นที่ฯ ในด้านการนำเทคโนโลยีดิจิทัลและ AI มาใช้ในการจัดการศึกษา

ด้านครูและบุคลากรทางการศึกษา

เชิงปริมาณ

1. ครูและบุคลากรทางการศึกษาจำนวน 76 เข้าร่วมกิจกรรมอบรมปฏิบัติการ "การพัฒนาสมรรถนะการใช้ปัญญาประดิษฐ์ของครู" และสามารถสร้างหรือพัฒนาสื่อดิจิทัลพร้อมนำเข้าสู่ระบบ OBEC Content Center ได้อย่างน้อยคนละ 1 ชิ้น
2. มีสื่อดิจิทัลที่สร้างและนำเข้าสู่ระบบ OBEC Content Center โดยครู รวมทั้งสิ้น 76 ชิ้น
3. มีครูแกนนำด้าน OBEC Content Center ที่สามารถเป็นวิทยากรและพี่เลี้ยงได้ จำนวน 5 ท่าน

เชิงคุณภาพ

1. ครูมีความรู้ความเข้าใจและมีทักษะในการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เช่น NotebookLM, Gemini Gem, Google AI Studio ในการสร้างสรรค์สื่อและช่วยในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้และข้อสอบได้ดีขึ้น
2. ครูมีการทำงานร่วมกันผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) อย่างสม่ำเสมอ ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และพัฒนาสื่อที่มีคุณภาพ
3. สื่อที่ครูสร้างมีความหลากหลายทั้งประเภทและกลุ่มสาระการเรียนรู้
4. ครูสามารถเขียน Best Practice จากการใช้ AI ในการจัดการเรียนการสอนได้

ด้านผู้เรียน

เชิงปริมาณ

1. นักเรียนร้อยละ 80 มีสถิติการเข้าใช้งานระบบ OBEC Content Center อย่างสม่ำเสมอ (อย่างน้อย 2 ครั้งต่อเดือน) ซึ่งบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้

เชิงคุณภาพ

1. นักเรียนสามารถเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่หลากหลายและทันสมัยจากระบบ OBEC Content Center ได้ง่ายขึ้น

2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาที่ใช้สื่อจาก OBEC Content Center เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้สูงขึ้น
3. นักเรียนมีทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองและทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพิ่มขึ้น

7.2 สถิติการใช้งานระบบของครูและบุคลากรทางการศึกษา

สถิติการใช้งานระบบ OBEC Content Center ของครูและบุคลากรทางการศึกษาในสถานศึกษา แสดงให้เห็นถึงการใช้งานที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งหลังจากการจัดกิจกรรมอบรมปฏิบัติการ "การพัฒนาสมรรถนะการใช้ปัญญาประดิษฐ์ของครู" ที่มีการเน้นการอัปโหลดสื่อสู่ระบบ

สถิติการเข้าใช้งาน (Log-in) ระบบ เดือนมกราคม 2568 (ก่อนอบรม) จำนวนผู้เข้าใช้งานเฉลี่ย 15 ครั้ง/วัน เดือนกรกฎาคม 2568 (หลังอบรม) จำนวนผู้เข้าใช้งานเฉลี่ย 80 ครั้ง/วัน

สถิติการนำเข้า (Upload) สื่อ เดือนมกราคม 2568 จำนวนสื่อที่นำเข้า 0 ชิ้น เดือนกรกฎาคม 2568 จำนวนสื่อที่นำเข้า 30 ชิ้น โดยเฉพาะช่วงหลังการอบรม AI ที่มีการส่งผลงาน ชิ้นที่ 3 เป็นการอัปโหลดสื่อ

สถิติการดาวน์โหลด/เรียกดูสื่อของครู จำนวนการดาวน์โหลด/เรียกดูสื่อโดยครูในระบบ เฉลี่ย 10 ครั้ง/เดือน

สถิติเหล่านี้ชี้ให้เห็นถึงการมีส่วนร่วมและการใช้งานระบบของครูที่เพิ่มมากขึ้นอย่างชัดเจน ซึ่งเป็นผลมาจากการพัฒนาทักษะและสร้างความตระหนักในการใช้ประโยชน์จาก OBEC Content Center

7.3 สถิติการใช้งานระบบของผู้เรียน

สถิติการใช้งานระบบ OBEC Content Center ของผู้เรียนในสถานศึกษา แสดงให้เห็นถึงการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากคลังสื่อดิจิทัลที่เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

สถิติการเข้าใช้งาน (Log-in) ระบบ เดือนมกราคม 2568 (ก่อนอบรมครู) จำนวนผู้เข้าใช้งานเฉลี่ย 4 ครั้ง/วัน เดือนกรกฎาคม 2568 (หลังอบรมครูและครูนำสื่อไปใช้) จำนวนผู้เข้าใช้งานเฉลี่ย 50 ครั้ง/วัน

สถิติการดาวน์โหลด/เรียกดูสื่อของผู้เรียน เฉลี่ย 100 ครั้ง/เดือน

ประเภทสื่อที่ได้รับความนิยมสูงสุด วิดีโอ 40% หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 30% แบบทดสอบ/แอปพลิเคชัน 20% สถิติดังกล่าวเป็นข้อมูลเชิงประจักษ์ที่แสดงให้เห็นว่านักเรียนสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากสื่อใน OBEC Content Center ได้อย่างแพร่หลายมากขึ้น ซึ่งส่งผลดีต่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

7.4 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหรือการพัฒนาทักษะของผู้เรียนที่สอดคล้องกับสื่อ

มีหลักฐานเชิงประจักษ์ที่แสดงให้เห็นว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหรือทักษะของผู้เรียนสูงขึ้น โดยสอดคล้องกับสื่อตามรายวิชาหรือกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่นำเข้าในระบบ OBEC Content Center

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาวิทยาศาสตร์ (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4) จากการเปรียบเทียบคะแนนสอบกลางภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 กับภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ในหัวข้อที่ใช้สื่อดิจิทัลจาก OBEC Content Center เช่น วิดีโอการทดลองเสมือนจริง E-book สรุปเนื้อหา พบว่าคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนเพิ่มขึ้นจาก 65% เป็น 78% รายวิชาภาษาอังกฤษ (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3) คะแนนเฉลี่ยของการสอบ

การอ่านและการฟัง เพิ่มขึ้นจาก 60% เป็น 75% หลังจากที่ครูใช้สื่อเสียงและ E-book ที่พัฒนาโดยครูและนำเข้า OBEC Content Center

จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และการสัมภาษณ์นักเรียน พบว่านักเรียนมีความกระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้จากสื่อใน OBEC Content Center เพิ่มขึ้น สามารถวางแผนการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ดีขึ้น ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล นักเรียนสามารถเข้าถึงและใช้งานแพลตฟอร์ม OBEC Content Center ได้อย่างคล่องแคล่ว สามารถเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมกับความต้องการในการเรียนรู้ของตนเองได้ การใช้สื่อประเภท Infographic และมัลติมีเดียที่เน้นการวิเคราะห์ข้อมูล ส่งผลให้นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้ดีขึ้น หลักฐานเหล่านี้ยืนยันได้ว่าการขับเคลื่อน OBEC Content Center ไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มปริมาณสื่อ แต่ยังส่งผลกระทบเชิงบวกต่อคุณภาพการเรียนรู้และการพัฒนาการของนักเรียนอย่างแท้จริง

7.5 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

โรงเรียนหนองสองห้องวิทยาได้ดำเนินการประเมินความพึงพอใจของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการขับเคลื่อนระบบ OBEC Content Center โดยใช้แบบประเมินของลิเคิร์ต (Likert) เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ผลการประเมินที่ได้มีดังนี้

ผู้บริหาร

1. ความพึงพอใจต่อประสิทธิภาพของระบบ OBEC Content Center ในการสนับสนุนการจัดการศึกษา เฉลี่ย 4.85 (พึงพอใจมากที่สุด)
2. ความพึงพอใจต่อการมีส่วนร่วมของบุคลากรในการขับเคลื่อนโครงการ เฉลี่ย 4.70 (พึงพอใจมากที่สุด)

ครูและบุคลากรทางการศึกษา

1. ความพึงพอใจต่อการอบรมพัฒนาทักษะการใช้ AI และการสร้างสื่อดิจิทัล เฉลี่ย 4.75 (พึงพอใจมากที่สุด)
2. ความพึงพอใจต่อความสะดวกในการนำเข้าและบริหารจัดการสื่อในระบบ OBEC Content Center เฉลี่ย 4.50 (พึงพอใจมากที่สุด)
3. ความพึงพอใจต่อประโยชน์ของสื่อในระบบ OBEC Content Center ต่อการจัดการเรียนการสอน เฉลี่ย 4.60 (พึงพอใจมากที่สุด)

ผู้เรียน

1. ความพึงพอใจต่อความหลากหลายและคุณภาพของสื่อในระบบ OBEC Content Center เฉลี่ย 4.55 (พึงพอใจมากที่สุด)
2. ความพึงพอใจต่อความง่ายในการเข้าถึงและใช้งานระบบ OBEC Content Center เฉลี่ย 4.65 (พึงพอใจมากที่สุด)
3. ความพึงพอใจต่อการใช้อุปกรณ์จากระบบ OBEC Content Center ในการพัฒนาการเรียนรู้ของตนเอง เฉลี่ย 4.50 (พึงพอใจมากที่สุด)

ผู้ปกครอง/ชุมชน

1. ความพึงพอใจต่อการที่โรงเรียนนำเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนาการศึกษา เฉลี่ย 4.60 (พึงพอใจมากที่สุด)
2. ความพึงพอใจต่อการที่บุคลากรสามารถเข้าถึงสื่อการเรียนรู้เพิ่มเติมได้ เฉลี่ย 4.50 (พึงพอใจมากที่สุด)

ผลการประเมินโดยรวมแสดงให้เห็นว่าผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกภาคส่วนมีความพึงพอใจในระดับ "มากที่สุด" ต่อการขับเคลื่อนระบบ OBEC Content Center ของโรงเรียนหนองสองห้องวิทยา ซึ่งสะท้อนถึงความสำเร็จของโครงการและการตอบสนองความต้องการของทุกฝ่ายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

8. บทเรียนที่ได้รับ และปัจจัยความสำเร็จ

8.1 บทเรียนที่ได้รับ

จากการขับเคลื่อนระบบ OBEC Content Center โดยใช้แนวทาง NSHDCM ของโรงเรียนหนองสองห้องวิทยา ทำให้ได้เรียนรู้บทเรียนและเกิดองค์ความรู้ใหม่ ข้อค้นพบ และข้อเสนอแนะที่สำคัญดังนี้

กระบวนการถอดบทเรียน โรงเรียนมีการจัดประชุมถอดบทเรียน (Lesson Learned) หลังการดำเนินกิจกรรมสำคัญทุกครั้ง เช่น หลังการอบรม AI และ Hackathon Workshop โดยเปิดโอกาสให้ครูและคณะกรรมการได้ร่วมกันวิเคราะห์ถึงสิ่งที่ทำได้ดี สิ่งที่เป็นปัญหา และสิ่งที่ควรปรับปรุง การถอดบทเรียนนี้ทำให้เกิดความเข้าใจเชิงลึกในกระบวนการและผลลัพธ์

องค์ความรู้ใหม่ การนำปัญญาประดิษฐ์มาเป็นเครื่องมือช่วยในการสร้างสื่อดิจิทัล (เช่น การใช้ Gemini Gem สร้างข้อสอบหรือแผนการสอน, การใช้ Google AI Studio สร้างเนื้อหา) ช่วยลดระยะเวลาในการผลิตสื่อ และเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ให้แก่ครูได้อย่างมีนัยสำคัญ เป็นองค์ความรู้ใหม่ที่ช่วยยกระดับการพัฒนาสื่อของครู

โมเดล NSHDCM เป็นแนวทางปฏิบัติที่ชัดเจนและเป็นระบบในการขับเคลื่อนคลังสื่อดิจิทัลในสถานศึกษา โดยเน้นการพัฒนาทักษะครู การสร้างสรรค์ร่วมกัน และการนำเข้าสู่ระบบอย่างต่อเนื่อง

ข้อค้นพบ การเน้นกิจกรรมเชิงปฏิบัติการและ Hackathon มีประสิทธิภาพสูงกว่าการบรรยายเพียงอย่างเดียวในการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อของครู ครูแกนนำเป็นกลไกสำคัญในการให้คำปรึกษาและแก้ไขปัญหาระดับปฏิบัติการ ซึ่งช่วยให้ครูท่านอื่นๆ กล้าที่จะลองผิดลองถูกและพัฒนาทักษะ

การสร้างแรงจูงใจ การมีระบบการส่งเสริมและยกย่องผลงาน รวมถึงการนำผลงานไปใช้จริงในชั้นเรียน เป็นแรงจูงใจสำคัญที่ทำให้ครูมีความกระตือรือร้นในการสร้างสื่อ

ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนา ควรมีการจัดอบรมเชิงลึกเกี่ยวกับ AI Tools ใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ครูตามทันเทคโนโลยี ควรมีการพัฒนาสื่อดิจิทัลที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนที่มีความหลากหลาย ควรขยายเครือข่ายความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก เพื่อให้ได้แหล่งเรียนรู้และผู้เชี่ยวชาญที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

8.2 ปัจจัยความสำเร็จ

ปัจจัยความสำเร็จของการขับเคลื่อนระบบ OBEC Content Center ที่โรงเรียนหนองสองห้องวิทยามาจากองค์ประกอบสำคัญหลายประการที่ครอบคลุมทั้งบริบทภายในและภายนอกสถานศึกษา และมีการจัดทำรายงานผลการดำเนินงานเพื่อยกระดับอย่างต่อเนื่อง

1. วิสัยทัศน์และภาวะผู้นำของผู้บริหาร ให้การสนับสนุนอย่างเต็มที่ ทั้งในด้านนโยบาย งบประมาณ (จากโครงการพัฒนาครูฯ) และการอำนวยความสะดวกต่างๆ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญในการขับเคลื่อน
2. ครูและบุคลากรทางการศึกษาทุกคนให้ความร่วมมือและมีความมุ่งมั่นในการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง ทั้งการเข้าร่วมอบรม AI การสร้างสื่อ และการมีส่วนร่วมใน PLC มีโครงสร้างการทำงานที่ชัดเจน และครูแกนนำทำหน้าที่เป็นพี่เลี้ยงและผู้ให้คำปรึกษาที่มีประสิทธิภาพ
3. โมเดล NSHDCM และระบบการนิเทศติดตาม ช่วยให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีทิศทางและสามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างทันท่วงที
4. นโยบายและงบประมาณจาก สพฐ. และ สพม.ขอนแก่น นโยบายที่ชัดเจนในการส่งเสริม OBEC Content Center และการจัดสรรงบประมาณจากโครงการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา ให้เชี่ยวชาญทางวิชาชีพ เป็นปัจจัยสำคัญที่เอื้อต่อการดำเนินงาน
5. ความร่วมมือจากภาคีเครือข่าย วิทยากรผู้เชี่ยวชาญด้าน AI) และเครือข่ายครูแกนนำภายนอก ทำให้โรงเรียนได้รับองค์ความรู้และประสบการณ์จากภายนอก

ความสำเร็จของการขับเคลื่อน OBEC Content Center ของโรงเรียนหนองสองห้องวิทยา เกิดจากการหลอมรวม ภาวะผู้นำที่เข้มแข็ง การมีส่วนร่วมและศักยภาพของบุคลากรภายใน การมีระบบและโมเดลการทำงานที่เป็นรูปธรรม รวมถึงการสนับสนุนด้านนโยบาย งบประมาณ และความร่วมมือจากภาคีเครือข่ายภายนอก ปัจจัยเหล่านี้ล้วนเป็นหัวใจสำคัญที่ทำให้โครงการบรรลุเป้าหมายและเกิดการยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง

9. นวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์

9.1 มีแนวปฏิบัติรูปแบบหรือโมเดลที่เป็นนวัตกรรมในการใช้ระบบ OBEC Content Center

โรงเรียนหนองสองห้องวิทยาได้พัฒนารูปแบบหรือโมเดลที่เป็นนวัตกรรมในการขับเคลื่อนการใช้ระบบ OBEC Content Center ภายใต้ชื่อ "NSHDCM: Nong Song Hong Digital Content Model" โมเดลนี้ได้รับการพัฒนาขึ้นอย่างเป็นระบบ โดยมีจุดเด่นที่บูรณาการการพัฒนาทักษะการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI Integration) เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างสื่อดิจิทัล ซึ่งแตกต่างจากแนวทางทั่วไปที่เน้นเพียงการพัฒนาทักษะพื้นฐาน มอง AI เป็นเพียงเครื่องมือเสริม แต่เป็นส่วนสำคัญในกระบวนการสร้างสรรค์สื่อ ตั้งแต่การคิดเนื้อหา (Gemini Gem) การสรุปข้อมูล (NotebookLM) และการผลิตเนื้อหา (Google AI Studio) ทำให้ครูสามารถผลิตสื่อได้รวดเร็วและมีคุณภาพสูงขึ้น จัดกิจกรรม Hackathon ที่มุ่งเน้นการใช้ AI ในการพัฒนาสื่อ เป็นการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และสร้างสรรค์ในระยะเวลาอันสั้น ทำให้เกิดผลงานเป็นรูปธรรม

อย่างรวดเร็ว ครอบคลุมตั้งแต่การวิเคราะห์ความต้องการไปจนถึงการนิเทศ ติดตาม และสะท้อนผล ซึ่งทำให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

โมเดล NSHDCM ได้รับการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญภายนอก จำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย นักวิชาการด้านเทคโนโลยีการศึกษาจากมหาวิทยาลัย 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้าน IT 1 ท่าน และผู้บริหารโรงเรียน 1 ท่าน โดยใช้แบบประเมินของลิเคิร์ต (Likert) 5 ระดับ (5 = เหมาะสมมากที่สุด 4 = เหมาะสมมาก 3 = เหมาะสมปานกลาง 2 = เหมาะสมน้อย 1 = เหมาะสมน้อยที่สุด)

ผลการประเมินมีดังนี้

1. ความเหมาะสมของแนวคิดและหลักการของโมเดล เฉลี่ย 4.80 (เหมาะสมมากที่สุด)
2. ความเหมาะสมขององค์ประกอบและกระบวนการของโมเดล เฉลี่ย 4.75 (เหมาะสมมากที่สุด)
3. ความเป็นไปได้ในการนำโมเดลไปปฏิบัติ เฉลี่ย 4.70 (เหมาะสมมากที่สุด)
4. ศักยภาพในการเป็นนวัตกรรมและสามารถขยายผลได้ เฉลี่ย 4.65 (เหมาะสมมากที่สุด)

ผลการประเมินยืนยันว่า NSHDCM เป็นแนวปฏิบัติและโมเดลที่เป็นนวัตกรรมที่มีความเหมาะสมและมีศักยภาพสูงในการขับเคลื่อนระบบ OBEC Content Center

9.2 มีการต่อยอดหรือประยุกต์ใช้นอกเหนือจากแนวทางทั่วไป

โรงเรียนหนองสองห้องวิทยาไม่เพียงแต่นำแนวทาง NSHDCM มาใช้ภายในโรงเรียน แต่ยังมีการต่อยอดหรือประยุกต์ใช้แนวคิดนี้ออกไปสู่บริบทที่กว้างขึ้น และได้รับรางวัลจากหน่วยงานภายนอก ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์และการเป็นต้นแบบ

โรงเรียนหนองสองห้องวิทยาได้ต่อยอดบทบาทจากการเป็นผู้ใช้งาน OBEC Content Center มาเป็นศูนย์กลางการอบรมและถ่ายทอดความรู้ด้านปัญญาประดิษฐ์ (AI) ให้แก่ครูในโรงเรียนเครือข่ายและโรงเรียนในพื้นที่ใกล้เคียง โดยเฉพาะอย่างยิ่งหลังจากการจัดอบรมปฏิบัติการ "การพัฒนาสมรรถนะการใช้ปัญญาประดิษฐ์ของครู ในการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนคุณภาพ"

ครูแกนนำของโรงเรียนเป็นวิทยากรอบรมให้กับคณะครู สพป.ขอนแก่น สพม.ขอนแก่น และ ศกร.อำเภอหนองสองห้อง ตำบลหนองเม็ก ขอนแก่น

นักเรียนได้รับรางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 2 การประกวดโครงงานปัญญาประดิษฐ์ รายงาน Thailand Robotics Challenge 2025

10. การเผยแพร่ ขยายผล และความยั่งยืน

10.1 การเผยแพร่ความสำเร็จที่เกิดจากการขับเคลื่อนระบบ OBEC Content Center

โรงเรียนหนองสองห้องวิทยาได้ดำเนินการเผยแพร่ความสำเร็จที่เกิดจากการขับเคลื่อนระบบ OBEC Content Center และแนวปฏิบัติ NSHDCM อย่างกว้างขวาง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และนำไปปรับใช้ในสถานศึกษาอื่น โดยมีหลักฐานความสำเร็จและรางวัลที่ได้รับการยอมรับ

1. ครูแกนนำได้รับเชิญไปเป็นวิทยากรบรรยายและสาธิตการใช้ AI และ OBEC Content Center ให้กับโรงเรียนอื่นๆ ในเขตพื้นที่ฯ

2. การเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ เว็บไซต์ของโรงเรียน รวมถึงเผยแพร่สื่อที่พัฒนาขึ้นใน OBEC Content Center ให้สาธารณะเข้าถึงได้บางส่วน
3. นักเรียนได้รับรางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 2 การประกวดโครงงานปัญญาประดิษฐ์ รายงาน Thailand Robotics Challenge 2025

10.2 การขยายผลการขับเคลื่อนระบบ OBEC Content Center

โรงเรียนหนองสองห้องวิทยาได้มีการขยายผลการขับเคลื่อนระบบ OBEC Content Center ให้กับหน่วยงานภายนอกอย่างต่อเนื่อง ระหว่างปีการศึกษา 2567 ถึงปัจจุบัน โดยมีกิจกรรมและบทบาทที่สำคัญ ดังนี้

1. เป็นวิทยากรอบรมโครงการอบรมพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาด้านเทคโนโลยี หัวข้อ “ AI เพื่อครูยุคดิจิทัล” พลิกโฉมห้องเรียนด้วยปัญญาประดิษฐ์ ในวันที่ 25 มีนาคม 2568 เวลา 08.00–16.30 น. ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 1,2 โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา
2. เป็นวิทยากร ในการอบรมปฏิบัติการ พัฒนาสมรรถนะครูด้าน AI เพื่อยกระดับการจัดการเรียนรู้ในโรงเรียนคุณภาพ ตามนโยบาย “๑ อำเภอ ๑ โรงเรียนคุณภาพ” ในวันที่ 9 กรกฎาคม 2568 เวลา 08.00–16.30 น. ณ ห้องโสตทัศนศึกษา โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา
3. จัดทำคู่มือ "แนวทางการขับเคลื่อน OBEC Content Center ด้วย AI Integration" ฉบับย่อ เพื่อแจกจ่ายให้กับโรงเรียนที่มาศึกษาดูงานและเผยแพร่ในรูปแบบ E-book
4. จัดตั้งกลุ่ม Line สำหรับครูจากโรงเรียนเครือข่าย เพื่อให้คำปรึกษาและตอบข้อซักถามเกี่ยวกับการใช้งาน OBEC Content Center และการพัฒนาสื่อดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง การขยายผลเหล่านี้เป็นการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้และนำแนวปฏิบัติที่ดีไปปรับใช้ในวงกว้างขึ้น ซึ่งจะส่งผลดีต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาในภาพรวม

10.3 ความยั่งยืนในการขับเคลื่อนระบบ OBEC Content Center

โรงเรียนหนองสองห้องวิทยาตระหนักถึงความสำคัญของความยั่งยืนในการขับเคลื่อนระบบ OBEC Content Center จึงได้มีการวางแผนและดำเนินการอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มั่นใจว่าโครงการนี้จะดำเนินต่อไปได้อย่างมั่นคง

1. โครงการส่งเสริมและขับเคลื่อนการใช้คลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center เป็นโครงการหลักภายใต้ยุทธศาสตร์การพัฒนานวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล โดยมีแผนการดำเนินงานต่อเนื่องในแต่ละปีงบประมาณ แผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา พ.ศ. 2568-2570
2. มีการจัดทำแผนปฏิบัติการประจำปีที่จะระบุงบประมาณ จากโครงการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้เชี่ยวชาญทางวิชาชีพ และกิจกรรมที่ชัดเจนสำหรับการขับเคลื่อน OBEC Content Center ในแต่ละปี เช่น การจัดอบรม AI การจัดกิจกรรม Hackathon การจัดประกวดสื่อ ในแผนปฏิบัติการประจำปี
3. มีการพัฒนาครูรุ่นใหม่ที่มีความสนใจด้านเทคโนโลยีให้เป็นครูแกนนำเพิ่มเติม เพื่อให้มีบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถในการขับเคลื่อนโครงการอย่างต่อเนื่องและไม่ขึ้นอยู่กับบุคคลใดบุคคลหนึ่ง

4. มีการเสนอของบประมาณจากแหล่งทุนต่างๆ ทั้งงบประมาณจากโครงการพัฒนาครูฯ และงบประมาณจากภายในโรงเรียน เพื่อสนับสนุนการบำรุงรักษาระบบ การจัดอบรมเพิ่มเติม และการจัดหาสื่อ/เครื่องมือใหม่ๆ

5. ปลุกฝังวัฒนธรรมการเรียนรู้และแบ่งปันสื่อดิจิทัลในหมู่คณะครูและนักเรียน ให้การใช้ OBEC Content Center เป็นส่วนหนึ่งของวิถีปฏิบัติในโรงเรียน

6. สร้างความตระหนักถึงความสำคัญของสื่อดิจิทัลในการยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ เพื่อให้เกิดการใช้งานและพัฒนาอย่างยั่งยืน

7. มีการประเมินผลการดำเนินงานและถอดบทเรียนอย่างต่อเนื่อง เพื่อนำผลที่ได้มาปรับปรุงและพัฒนาแนวทางและกิจกรรมให้ทันสมัยและเหมาะสมกับบริบทที่เปลี่ยนแปลงไป

บรรณานุกรม

- กำหนดการอบรมปฏิบัติการ การพัฒนาสมรรถนะการใช้ปัญญาประดิษฐ์ของครู ในการจัดการเรียนการสอนใน
โรงเรียนคุณภาพ ตามนโยบายโครงการ 1 อำเภอ 1 โรงเรียนคุณภาพ. (2568, กรกฎาคม 9).
โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา.
- โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา. (2567). *แผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา พ.ศ. 2568-2570*.
โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา.
- โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา. (2568). *รายงานผลการดำเนินงานโครงการส่งเสริมและขับเคลื่อนการใช้คลังสื่อ
เทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center ประจำปีการศึกษา 2568*. โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา.

ภาคผนวก



โครงการ/กิจกรรมตามแผนปฏิบัติการประจำปี ๒๕๖๘

ชื่อโครงการ/กิจกรรม โครงการพัฒนาศักยภาพครูให้มีความเชี่ยวชาญทางวิชาชีพ
กิจกรรม พัฒนสมรรถนะการใช้ปัญญาประดิษฐ์ของครู ในการจัดการเรียนการสอนใน
โรงเรียนคุณภาพ และการขับเคลื่อน OBEC Content Center

จุดเน้น กระทรวงศึกษาธิการ

- | | |
|---|--|
| ☐ ๑. การจัดการศึกษาเพื่อความปลอดภัย | ☒ ๕. การส่งเสริมสนับสนุนวิชาชีพครู บุคลากรทางการศึกษา และบุคลากร |
| ☐ ๒. การยกระดับคุณภาพการศึกษา | ☐ ๖. การพัฒนาระบบราชการและการบริการภาครัฐยุคดิจิทัล |
| ☐ ๓. การสร้างโอกาส ความเสมอภาค และความเท่าเทียมทางการศึกษาทุกช่วงวัย | ☐ ๗. การขับเคลื่อนกฎหมายการศึกษาและแผนการศึกษาแห่งชาติ |
| ☐ ๔. การศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะอาชีพและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน | |

จุดเน้น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่น

- | | |
|---|---|
| ☐ ๑. ด้านการประกันคุณภาพ | ☐ ๔. ด้านทักษะภาษา |
| ☐ ๒. ด้านการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน | ☒ ๕. ด้านทักษะเทคโนโลยี ดิจิทัล |
| ☒ ๓. ด้านโอกาส ความเสมอภาค และความเท่าเทียม การเข้าถึงบริการทางการศึกษา | ☐ ๖. ด้านทักษะอาชีพนวัตกรรม |
| | ☐ ๗. ด้านองค์กรภาคีความร่วมมือ |

สนองกลยุทธ์ โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา

- | | |
|--|--|
| ☐ ๑. พัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐาน และมีศักยภาพเป็นพลโลก | ☒ ๓. พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีคุณภาพตามมาตรฐานวิชาชีพ |
| ☐ ๒. ส่งเสริมผู้เรียนให้มีความนิยมที่ดียิ่ง มีความภูมิใจในความเป็นไทย และดำรงชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง | ☒ ๔. พัฒนาโรงเรียนให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ |
| | ☐ ๕. พัฒนาระบบการบริหารจัดการโรงเรียนให้มีคุณภาพ |

สนองมาตรฐานการศึกษา โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา

- | | |
|--|---|
| ☐ มาตรฐานที่ ๑ คุณภาพผู้เรียน | ☐ ๑.๒ คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน |
| ☐ ๑.๑ ผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการของผู้เรียน | ☐ ๑.๕ จัดสภาพแวดล้อมทางกายภาพและสังคมที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ |
| ☐ มาตรฐานที่ ๒ กระบวนการบริหารและการจัดการ | ☐ ๑.๖ จัดระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการบริหารจัดการและ การจัดการเรียนรู้ |
| ☐ ๒.๑ มีเป้าหมายวิสัยทัศน์และพันธกิจที่สถานศึกษากำหนดชัดเจน | |
| ☐ ๒.๒ มีระบบบริหารจัดการคุณภาพของสถานศึกษา | |
| ☐ ๒.๓ ดำเนินงานพัฒนาวิชาการที่เน้นคุณภาพผู้เรียนรอบด้านตามหลักสูตรสถานศึกษา และทุกกลุ่มเป้าหมาย | |
| ☒ ๒.๔ พัฒนาครูและบุคลากรให้มีความเชี่ยวชาญทางวิชาชีพ | |
| ☐ มาตรฐานที่ ๓ กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ | |
| ☐ ๓.๑ จัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดและปฏิบัติจริง และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตได้ | ☐ ๓.๔ ตรวจสอบและประเมินผู้เรียนอย่างเป็นระบบและนำผลมาพัฒนาผู้เรียน |
| ☐ ๓.๒ ใช้สื่อ เทคโนโลยีสารสนเทศ และแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ | ☒ ๓.๕ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และให้ข้อมูลสะท้อนกลับเพื่อพัฒนาและปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ |

☐ ๓.๓ มีการบริหารจัดการชั้นเรียนเชิงบวก

ลักษณะของกิจกรรม

☒ โครงการ/กิจกรรมใหม่

☐ โครงการ/กิจกรรมต่อเนื่อง

ผู้รับผิดชอบโครงการ/กิจกรรม นางทัศนีย์ ทิพย์ธีรธรรม

งบประมาณทั้งโครงการ/กิจกรรม ๑๐,๐๐๐ บาท

๑. หลักการและเหตุผล

การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกในศตวรรษที่ ๒๑ ได้ส่งผลกระทบโดยตรงต่อภูมิทัศน์ของการศึกษา การจัดการเรียนรู้แบบเดิมที่เน้นครูเป็นศูนย์กลางและสื่อการสอนแบบจำกัดไม่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนที่มีความหลากหลายและคุ้นเคยกับเทคโนโลยีดิจิทัลได้อีกต่อไป สื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัยและหลากหลาย จึงกลายเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีส่วนร่วม กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ และพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับอนาคต

หนึ่งในแนวโน้มที่โดดเด่นและมีศักยภาพในการปฏิวัติการศึกษาคือ การบูรณาการเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence - AI) AI ไม่เพียงแต่ช่วยให้การเข้าถึงข้อมูลเป็นไปได้ง่ายขึ้น แต่ยังเปิดประตูสู่การสร้างสื่อการเรียนรู้ที่ไม่เคยมีมาก่อน ไม่ว่าจะเป็นการสร้างเนื้อหาอัตโนมัติ การออกแบบกิจกรรมที่ปรับให้เข้ากับผู้เรียนรายบุคคล หรือการผลิตสื่อมัลติมีเดียที่ซับซ้อนได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญนี้และได้พัฒนาระบบ OBEC Content Center ขึ้นมา เพื่อให้เป็นแพลตฟอร์มกลางในการรวบรวม จัดเก็บ และเผยแพร่สื่อดิจิทัลทางการศึกษาที่มีคุณภาพ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ในสถานศึกษาทั่วประเทศ อย่างไรก็ตาม แม้จะมีแพลตฟอร์มที่ดีเยี่ยมอย่าง OBEC Content Center แต่ ความท้าทายสำคัญที่พบคือ ครูส่วนใหญ่ยังขาดทักษะและความมั่นใจในการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลด้วยตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการประยุกต์ใช้เครื่องมือและเทคโนโลยี AI เข้ามาช่วยในการผลิตสื่อให้มีคุณภาพและทันสมัย รวมถึงการนำสื่อที่พัฒนาขึ้นเข้าสู่ระบบ OBEC Content Center อย่างเป็นระบบ เพื่อให้เกิดการแบ่งปันและใช้ประโยชน์ในวงกว้างได้อย่างเต็มศักยภาพของแพลตฟอร์ม

ด้วยเหตุนี้โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา จึงจัดกิจกรรม Hackathon Workshop เพื่อพัฒนาสื่อเรียนรู้ยุคดิจิทัลด้วย AI จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง กิจกรรมนี้ไม่เพียงแต่จะเป็นเวทีที่ช่วย กระตุ้นและส่งเสริมให้ครูเกิดการเรียนรู้ ทักษะการใช้ AI ในการสร้างสื่ออย่างเป็นรูปธรรมเท่านั้น แต่ยังเป็นโอกาสให้ครูได้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้ และความคิดสร้างสรรค์ ระหว่างกัน ทำให้เกิดชุมชนแห่งการเรียนรู้และการพัฒนาสื่อดิจิทัลที่เข้มแข็ง การบูรณาการ AI เข้ากับการสร้างสื่อผ่านรูปแบบ Hackathon Workshop จะช่วยให้ครูสามารถ พัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่รวดเร็ว มีคุณภาพ และหลากหลาย ตอบโจทย์ความต้องการของผู้เรียนยุคใหม่ได้ดียิ่งขึ้น และเมื่อสื่อเหล่านี้ถูกนำเข้าสู่ระบบ OBEC Content Center อย่างมีประสิทธิภาพ ก็จะกลายเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญและทรงคุณค่าของโรงเรียนและเครือข่ายการศึกษา อันจะนำไปสู่การยกระดับคุณภาพการศึกษาและการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนสำหรับโลกในอนาคตได้อย่างแท้จริง

๒. วัตถุประสงค์

๖. เพื่อพัฒนาสมรรถนะการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) และทักษะและความรู้ของครูและบุคลากรทางการศึกษา โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา ในการสร้างสรรค์ พัฒนา และนำสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลเข้าสู่ระบบ OBEC Content Center
๗. เพื่อเพิ่มปริมาณคุณภาพ และความหลากหลายของสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล ในระบบ OBEC Content Center ของโรงเรียน ให้ครอบคลุมทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้

๘. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียน เข้าถึง ใช้งาน และใช้ประโยชน์จากสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล ในระบบ OBEC Content Center ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะที่จำเป็นในยุคดิจิทัล
๙. เพื่อสร้างนวัตกรรมและแนวปฏิบัติที่ดี ในการขับเคลื่อนการใช้คลังสื่อดิจิทัลระดับสถานศึกษา และส่งเสริมวัฒนธรรมการเรียนรู้และแบ่งปันในโรงเรียน

๓. เป้าหมาย

๓.๑ เชิงปริมาณ

๔. ครูและบุคลากรทางการศึกษาของโรงเรียนหนองสองห้องวิทยา ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๕ สามารถสร้างหรือพัฒนาสื่อดิจิทัลโดยใช้ AI เป็นเครื่องมือและนำเข้าสู่ระบบ OBEC Content Center ได้อย่างน้อยคนละ ๑ ชิ้น และผ่านเกณฑ์คุณภาพที่กำหนด
๕. โรงเรียนมีสื่อดิจิทัลในระบบ OBEC Content Center ไม่น้อยกว่า ๒๐ ชิ้น ครอบคลุม ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้

๓.๒ เชิงคุณภาพ

๔. ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์และเทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสื่อการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ
๕. โรงเรียนมีนวัตกรรมและแนวปฏิบัติที่ดีในการขับเคลื่อนการใช้คลังสื่อดิจิทัล ที่สามารถขยายผลสู่สถานศึกษาอื่นได้

๔. รายละเอียดการดำเนินโครงการ/กิจกรรม

กิจกรรม	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
๑. ขั้นเตรียมการ (Plan) ๖. ครูใช้ AI สร้างสื่อได้, นำเข้า OBEC Content Center ได้, มีสื่อเพิ่มขึ้น, ใช้สอนได้มีคุณภาพ ๗. ประเมินทักษะและความต้องการด้าน AI ของครู ๘. กำหนดหลักสูตรและโครงสร้าง Hackathon Workshop (เนื้อหา, AI Tools, วิทยาการ, เมนเทอร์) ๙. จัดหาอุปกรณ์, สิทธิ์เข้าถึง AI/OBEC Content Center, งบประมาณ ๑๐. จำนวนครู/สื่อ, คุณภาพสื่อ, การนำไปใช้, ความพึงพอใจ	พฤษภาคม	รองชลธิชา ครูอัมพลิกา ครูทัศนีย์ ครูพรนิภา ครูอัคราภรณ์
๒. ขั้นดำเนินการ (Do) ๖. ชี้แจงโครงการและรับสมัครครู ๗. ให้ความรู้และฝึกใช้ AI สร้างสื่อ ๘. ครูระดมสมอง สร้างสื่อด้วย AI เป็นทีม โดยมีเมนเทอร์ให้คำปรึกษา ๙. ช่วยเหลือครูนำสื่อที่พัฒนาแล้วเข้าสู่ระบบ OBEC Content Center ๑๐. กระตุ้นให้ครูนำสื่อไปใช้จริงในการสอน	๙ กรกฎาคม	รองชลธิชา ครูอัมพลิกา ครูทัศนีย์ ครูพรนิภา ครูอัคราภรณ์
๓. ขั้นตรวจสอบและประเมินผล (Check) ๔. จำนวนครู/สื่อ ความพึงพอใจ ผลการประเมินทักษะ การนำไปใช้	กรกฎาคม	รองชลธิชา ครูอัมพลิกา

๕. เปรียบเทียบกับเป้าหมาย วิเคราะห์จุดแข็ง/จุดอ่อน ประเมินประสิทธิภาพกิจกรรม		ครูทัศนีย์ ครูพรนิภา ครูอัคราภรณ์
๖. สรุปผลการดำเนินงานและปัญหาที่พบ		
๔. ขั้นสรุป รายงานผล และปรับปรุง (Act)	สิงหาคม	รองชลธิชา ครูอัมพิกา ครูทัศนีย์ ครูพรนิภา ครูอัคราภรณ์
๔. แก้ไขปัญหา ปรับปรุงหลักสูตร/กิจกรรมสำหรับครั้งต่อไป		
๕. เผยแพร่ Best Practice สร้างชุมชน PLC ครูผู้สร้างสื่อ พิจารณาจัดกิจกรรมต่อเนื่อง		
๖. หากประสบความสำเร็จ อาจจัดทำคู่มือการพัฒนาสื่อด้วย AI และการบริหาร OBEC Content Center		

๕. งบประมาณ ๑๐,๐๐๐ บาท

๕.๑ แหล่งที่มางบประมาณ

- ☐ เงินอุดหนุน บาท
- ☐ เงินเรียนฟรี..... บาท
- ☒ อื่นๆ.....๕๐,๐๐๐..... บาท

๕.๒ รายละเอียดประมาณการค่าใช้จ่ายงบประมาณ

ที่	รายการ	ราคา/หน่วย (บาท)	จำนวน หน่วย	รวม (บาท)
๑	ค่าจ้างเหมาอาหาร และอาหารว่าง	๑๐๐	๗๖	๗,๖๐๐
รวม				๗,๖๐๐

๖. ระยะเวลาการดำเนินงาน พฤษภาคม ถึง สิงหาคม

๗. สถานที่ดำเนินงาน โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา อำเภอหนองสองห้อง จังหวัดขอนแก่น

๘. หน่วยงาน/ผู้ที่เกี่ยวข้อง กลุ่มบริหารบุคคล กลุ่มบริหารวิชาการ โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา

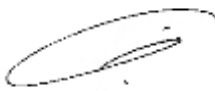
๙. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ
๒. ครูผู้เข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ ๗๐ สามารถนำสื่อดิจิทัลที่สร้างขึ้นเข้าสู่ระบบ OBEC Content Center ได้อย่างถูกต้องตามขั้นตอนและครบถ้วน	๑. ตรวจสอบจำนวนสื่อที่ครูแต่ละคน/แต่ละทีมนำเข้าสู่ระบบ OBEC Content Center ๒. สังเกตการณ์ขั้นตอนการนำเข้าสื่อ และสอบถามครูถึงปัญหาหรืออุปสรรคที่พบ	๑. รายงานสถิติการนำเข้าสื่อจากระบบ OBEC Content Center ๒. แบบบันทึกการตรวจสอบความถูกต้องของการนำเข้าสื่อ
๓. มีจำนวนสื่อดิจิทัลที่สร้างโดยครูด้วยการใช้ AI และนำเข้าสู่ระบบ OBEC Content Center ของโรงเรียนเพิ่มขึ้นอย่างน้อย ๕๐ ชิ้น	๓. ให้ครูรายงานผลการนำไปใช้ในห้องเรียน พร้อมภาพประกอบหรือหลักฐาน ๔. สังเกตการณ์การจัดการเรียนการสอนของครูที่นำสื่อไป	๓. แบบรายงานผลการใช้สื่อในห้องเรียน (โดยครูผู้สอน) ๔. แบบสอบถามความพึงพอใจ (Satisfaction Survey)

๔. ครูผู้เข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ ๖๐ นำสื่อดิจิทัลที่สร้างขึ้นไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนจริง	ใช้ (ถ้าเป็นไปได้)	
๕. ครูผู้เข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๕ มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม Hackathon Workshop และประโยชน์ที่ได้รับในระดับมาก	๕. จัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจหลังสิ้นสุดกิจกรรม	

๑๐. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

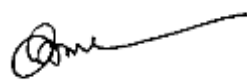
- ๑๐.๑ ครูจะมีความรู้และทักษะในการใช้ AI สร้างสื่อดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ๑๐.๒ OBEC Content Center ของโรงเรียนจะมีสื่อดิจิทัลคุณภาพสูงที่สร้างโดยครูเพิ่มขึ้น
- ๑๐.๓ ครูนำสื่อ AI ไปใช้จัดการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมและเรียนรู้ได้ดีขึ้น
- ๑๐.๔ ส่งเสริมการทำงานร่วมกันและสร้างสรรค์นวัตกรรมระหว่างครู
- ๑๐.๕ เป็นแนวปฏิบัติที่ดีด้านการประยุกต์ใช้ AI ในการพัฒนาการศึกษาให้กับโรงเรียนอื่น ๆ


 ลงชื่อ ผู้เสนอโครงการ/กิจกรรม
 (นางทัศนีย์ ทิพย์ธีรธรรม)
 หัวหน้างานเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา

ลงชื่อ พลธิชา ดีเลิศ ผู้เห็นชอบโครงการ/กิจกรรม
 (นางสาวพลธิชา ดีเลิศ)
 รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

ลงชื่อ อนุตรา บุญหลิม ผู้เห็นชอบโครงการ/กิจกรรม
 (นางสาวอนุตรา บุญหลิม)
 รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารงบประมาณ

- ☒ อนุมัติ
☐ ควรปรับปรุง.....


 ลงชื่อ.....ผู้อนุมัติโครงการ/กิจกรรม
 (นายกนก บุตรวงศ์)
 ผู้อำนวยการโรงเรียนหนองสองห้องวิทยา

กำหนดการอบรมปฏิบัติการ

การพัฒนาสมรรถนะการใช้ปัญญาประดิษฐ์ของครู ในการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนคุณภาพ

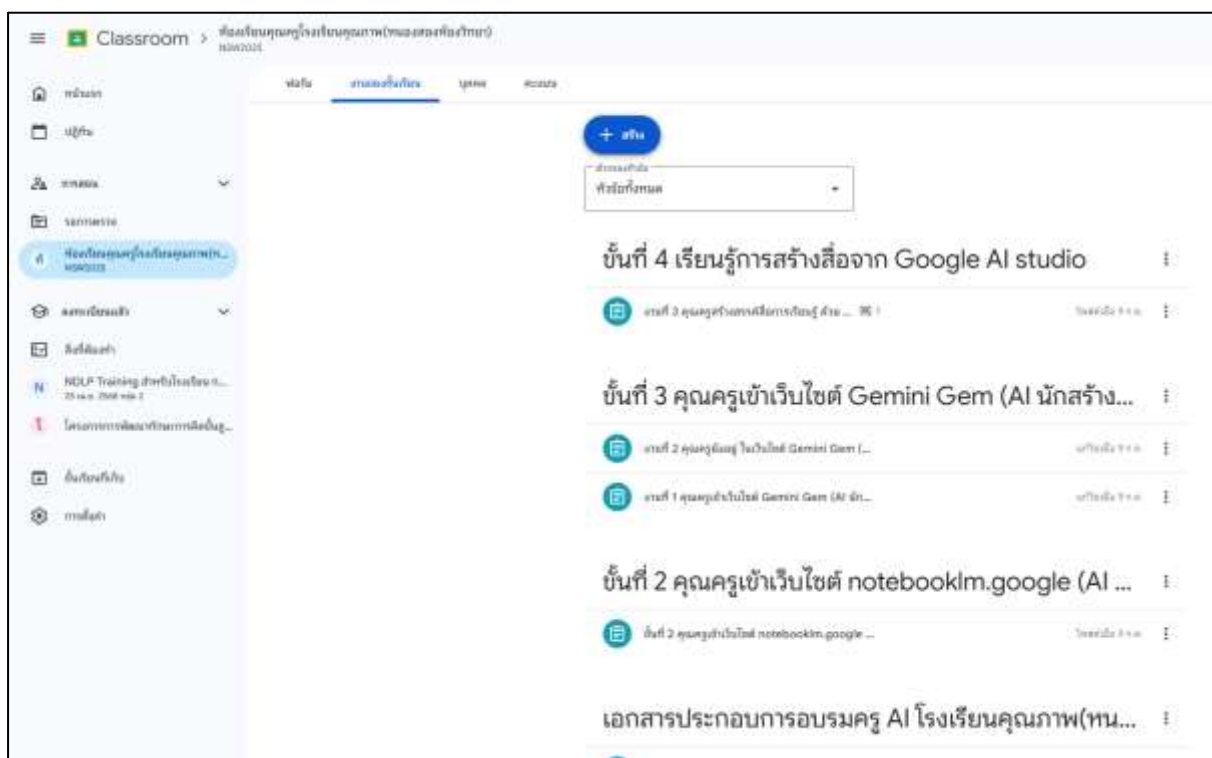
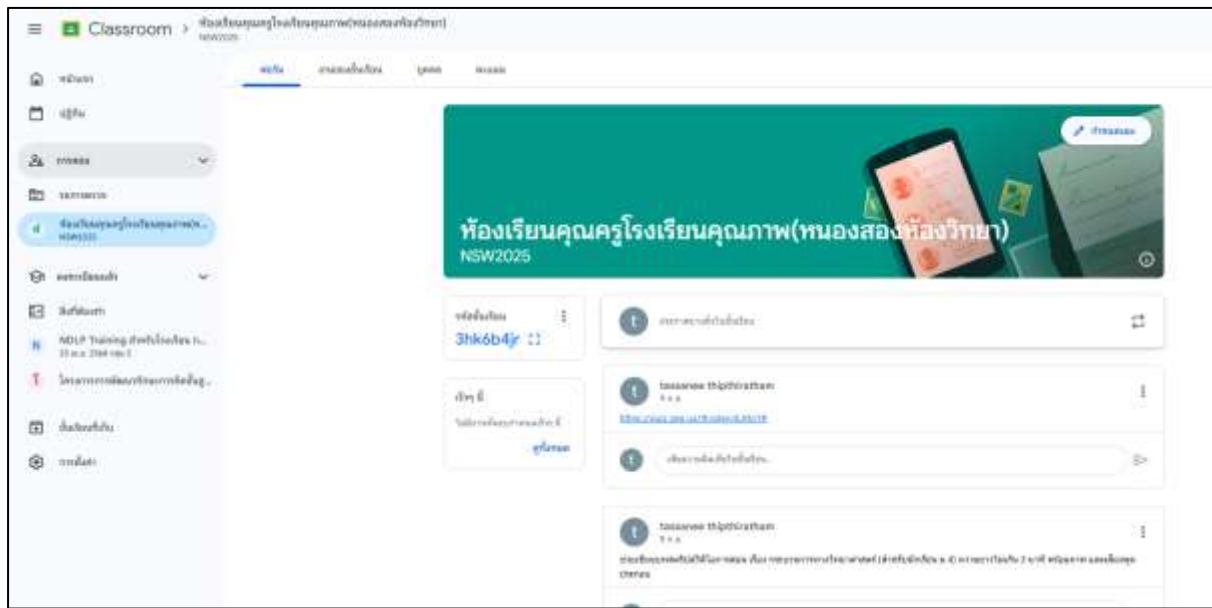
ตามนโยบายโครงการ 1 อำเภอ 1 โรงเรียนคุณภาพ

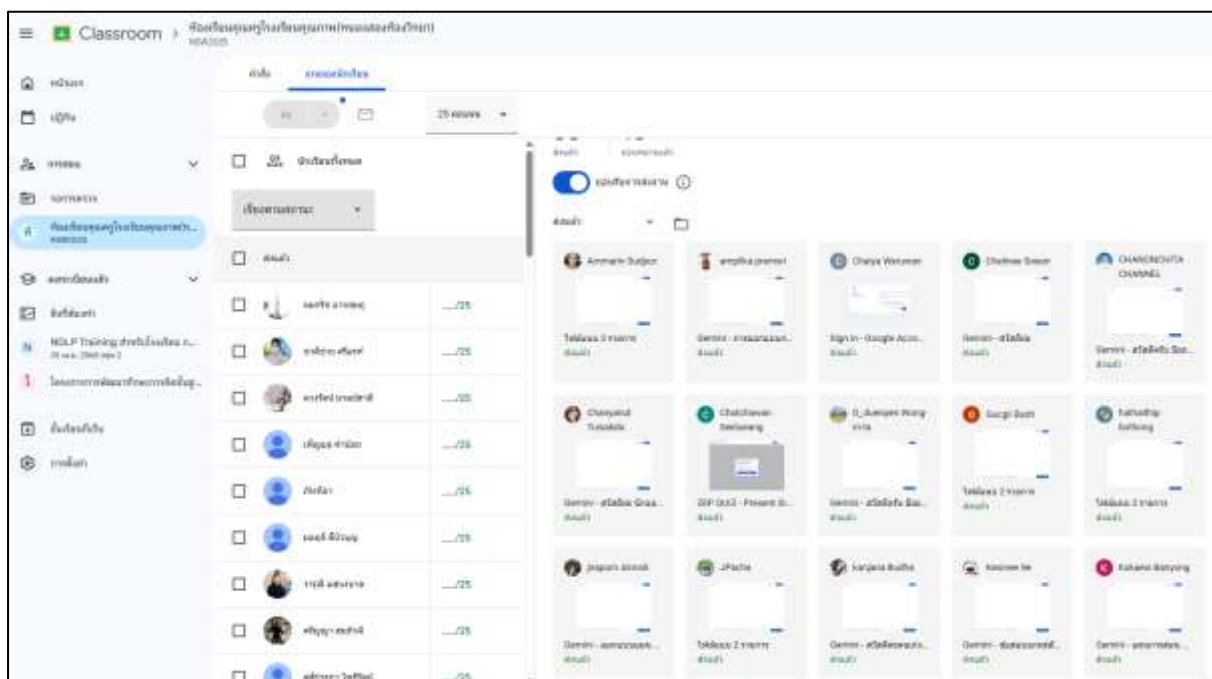
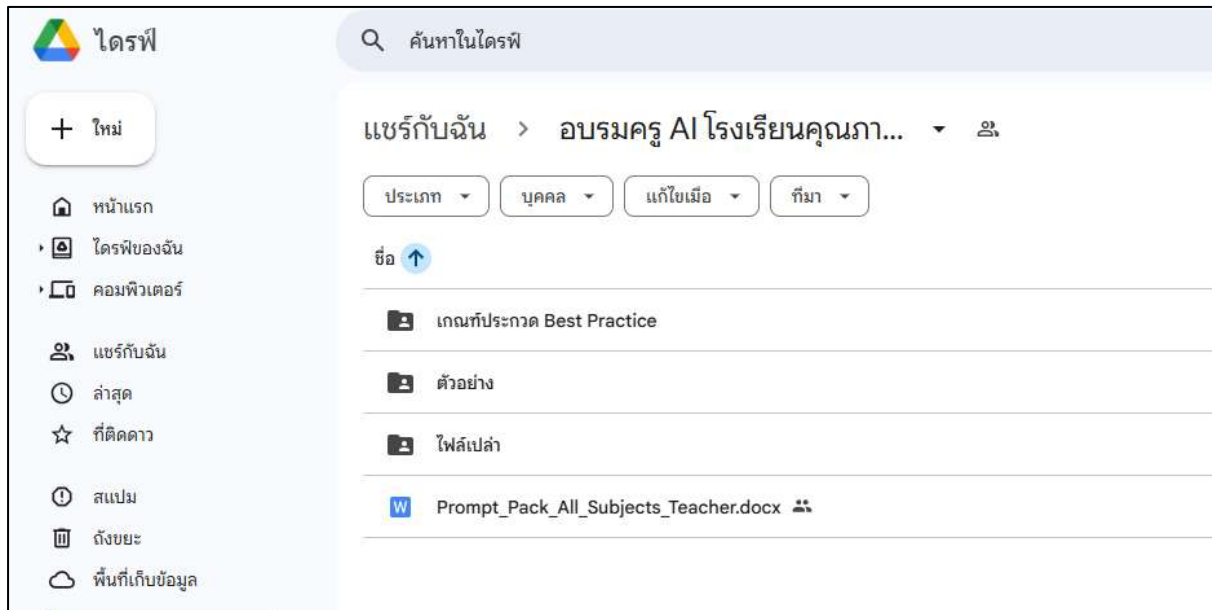
วันที่ 9 กรกฎาคม 2568 ที่ห้องโสตทัศนศึกษา โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา

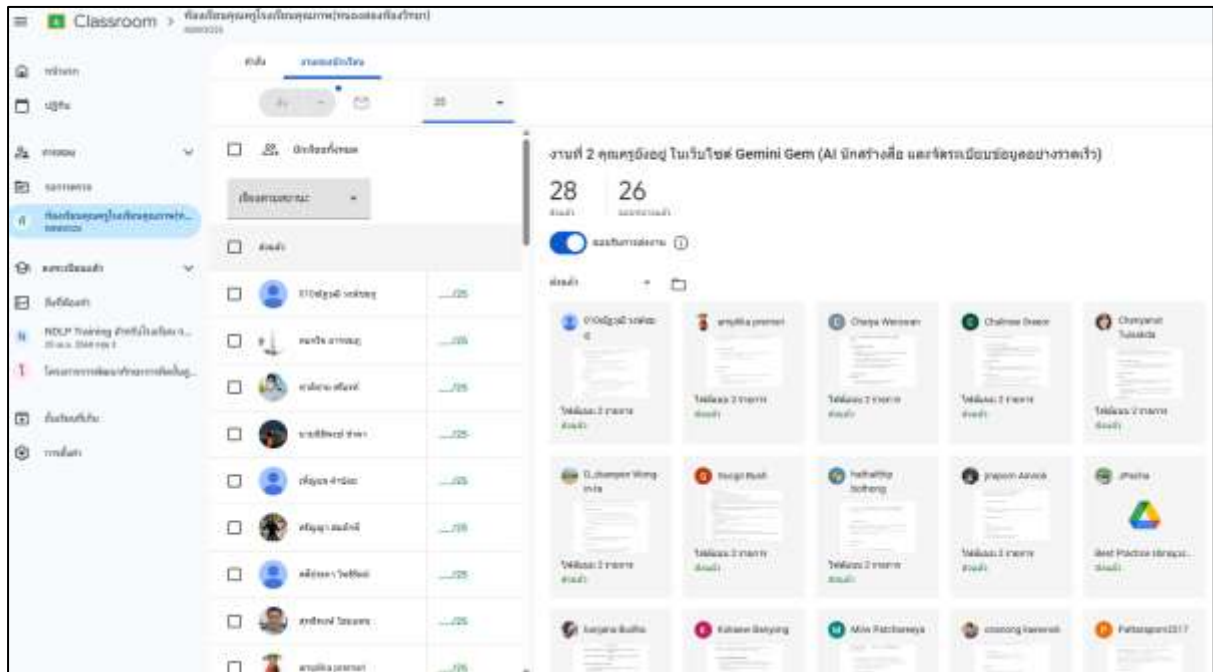
เวลา	รายละเอียด
08:30 - 09:00 น.	ลงทะเบียน
09:00 - 09:30 น.	พิธีเปิด โดยผู้อำนวยการโรงเรียน
09:30 - 10:30 น.	แนะนำ AI และ NotebookLM - บทบาทและความสำคัญของ AI สำหรับครู + Zep Quiz 10 ข้อ - สาธิตและฝึกปฏิบัติ NotebookLM การอัปโหลดเอกสาร สรุปเนื้อหา
10:30 - 12:00 น.	Gemini Gem - Gemini Gem+ Zep Quiz สร้างข้อสอบ //ส่งผลงานชิ้นที่ 1 - สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ - สร้างโครงการ/กิจกรรม - ช่วยเขียน Best Practice //ส่งผลงานชิ้นที่ 2
12:00 - 13:00 น.	พักรับประทานอาหาร
13:00 - 14:00 น.	Google AI Studio - ใช้งาน Google AI Studio การสร้าง Prompt เพื่อสร้างสื่อการสอนอย่างง่าย - สร้างสรรค์เนื้อหาด้วย Google AI Studio //ส่งผลงานชิ้นที่ 3
14:00 - 15:00 น.	การอัปโหลดสื่อในระบบ OBEC Content Center - ความสำคัญของการเผยแพร่สื่อ แหล่งเรียนรู้ร่วมกัน - ขั้นตอนการอัปโหลด เข้าสู่ระบบ เตรียมไฟล์ กรอกรายละเอียดเผยแพร่ - การอัปโหลดสื่อที่สร้างขึ้นสู่ระบบ OBEC Content Center - การประกวด Best Practice
15:00 - 16:00 น.	Coursera - แนะนำ Coursera และการเข้าเรียน การส่งใบ Certificate - เปิดโอกาสซักถามข้อสงสัยและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ - สรุปและกล่าวปิด

กำหนดการอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

ภาพประกอบ
















หน้าหลัก คลังเนื้อหา คอลเลกชัน เกี่ยวกับ

ค้นหา...



สวัสดี ทศนีย์ ทิปดีธรรม




การออกแบบขั้นตอนวิธี
วิทยาการคำนวณ ม.4
Teacher: Tassanee Thipthiratham
อาจารย์ทศนีย์ ทิปดีธรรม

วิดีโอ

การออกแบบขั้นตอนวิธี

สนับสนุน 

คะแนน  ผู้เยี่ยมชม : 41 | ดาวน์โหลด : 23

 [ดูออนไลน์](#)  [คะแนน](#)  [แชร์](#)  [รายงาน](#)  [บันทึก](#)

ข้อมูลทั่วไป

ผู้จัดทำ	ทศนีย์ ทิปดีธรรม
หน่วยงาน/สำนักพิมพ์	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่น
หมวดหมู่	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, มัธยมศึกษาปีที่ 4
Tag	วิทยาการคำนวณ ม.4 การออกแบบขั้นตอนวิธี ทศนีย์ ทิปดีธรรม

รายละเอียด

ว 4.2 ม.4/1 ประยุกต์ใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการพัฒนาโครงงานที่มีการบูรณาการกับวิชาอื่นอย่างสร้างสรรค์ และเชื่อมโยงกับชีวิตจริง

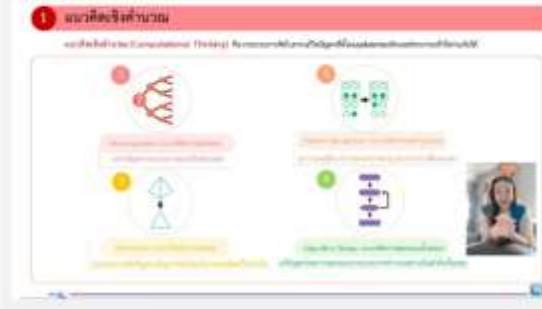
อ้างอิงแหล่งที่มา ห้ามนำไปใช้เพื่อการค้า และห้ามดัดแปลง


หน้าหลัก คลังเนื้อหา คอลเลกชัน เกี่ยวกับ

ค้นหา...



สวัสดี ทศนีย์ ทิปดีธรรม

แนวคิดเชิงคำนวณ (วิทยาการคำนวณ ม.4)

สนับสนุน 

คะแนน  ผู้เยี่ยมชม : 21 | ดาวน์โหลด : 7

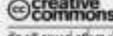
 [ดูออนไลน์](#)  [คะแนน](#)  [แชร์](#)  [รายงาน](#)  [บันทึก](#)

ข้อมูลทั่วไป

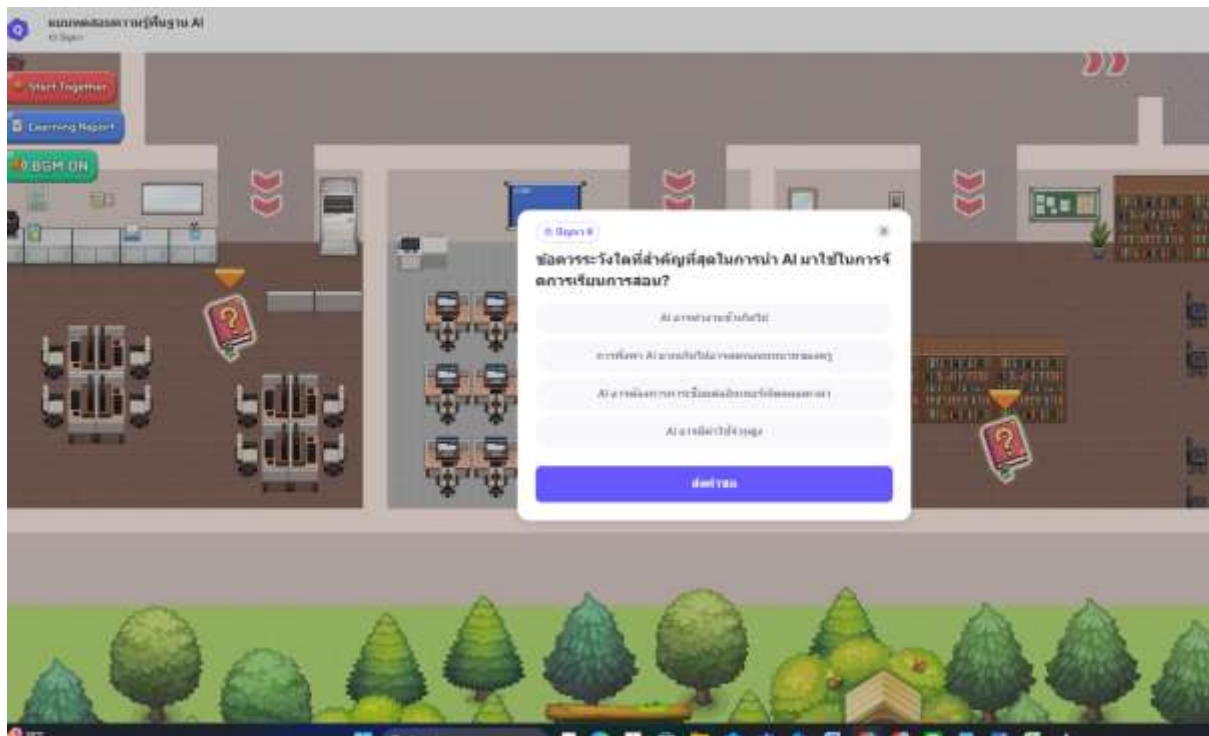
ผู้จัดทำ	ทศนีย์ ทิปดีธรรม
หน่วยงาน/สำนักพิมพ์	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่น
หมวดหมู่	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, มัธยมศึกษาปีที่ 4
Tag	วิทยาการคำนวณ แนวคิดเชิงคำนวณ ม.4

รายละเอียด

ประยุกต์ใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการพัฒนาโครงงานที่มีการบูรณาการกับวิชาอื่นอย่างสร้างสรรค์ และเชื่อมโยงกับชีวิตจริง

อ้างอิงแหล่งที่มา ห้ามนำไปใช้เพื่อการค้า และห้ามดัดแปลง



แบบประเมินความพึงพอใจในการอบรมปฏิบัติการ

"การพัฒนาสมรรถนะการใช้ปัญญาประดิษฐ์ของครู ในการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนคุณภาพ"

โรงเรียนหนองสองห้องวิทยา

คำชี้แจง: โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับความพึงพอใจที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ระดับความพึงพอใจ

5 = พึงพอใจมากที่สุด 4 = พึงพอใจมาก 3 = พึงพอใจปานกลาง 2 = พึงพอใจน้อย 1 = พึงพอใจน้อยที่สุด

ส่วนที่ 1: ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้ารับการอบรม

เพศ: () ชาย () หญิง () อื่นๆ

อายุ: () ต่ำกว่า 25 ปี () 25 - 35 ปี () 36 - 45 ปี () 46 - 55 ปี () 56 ปีขึ้นไป

กลุ่มสาระการเรียนรู้/ภาระงาน:

() ภาษาไทย () คณิตศาสตร์ () วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี () การงานอาชีพ () ภาษาต่างประเทศ

() สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม () สุขศึกษาและพลศึกษา () ศิลปะ

ส่วนที่ 2: ความพึงพอใจด้านเนื้อหาและวิทยากร

รายการประเมิน	5	4	3	2	1
1. เนื้อหาการอบรมมีความทันสมัยและน่าสนใจ					
2. เนื้อหาการอบรมมีความครอบคลุมและเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอน					
3. เนื้อหา มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการอบรม					
4. วิทยากรมีความรู้ความเชี่ยวชาญในเนื้อหาที่บรรยาย					
5. วิทยากรมีการถ่ายทอดความรู้ได้ชัดเจน เข้าใจง่าย และน่าติดตาม					
6. วิทยากรเปิดโอกาสให้ผู้เข้าอบรมซักถามและแลกเปลี่ยนเรียนรู้					
7. การแนะนำ AI Tools (NotebookLM, Gemini Gem, Google AI Studio) มีความชัดเจน และสามารถนำไปใช้ได้จริง					
8. กิจกรรมการสร้างข้อสอบ/แผนการจัดการเรียนรู้/Best Practice ด้วย AI มีประโยชน์					
9. การฝึกปฏิบัติการอัปโหลดสื่อสู่ระบบ OBEC Content Center มีความเข้าใจง่ายและทำได้จริง					
10. ระยะเวลาในการอบรมมีความเหมาะสม					
11. สถานที่อบรมมีความเหมาะสม สะอาด และสะดวกสบาย					
12. อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการอบรมมีความพร้อมใช้งานและเพียงพอ					
13. การประชาสัมพันธ์และการประสานงานก่อนและระหว่างการอบรมมีความชัดเจน					
14. การบริการอาหารว่างและเครื่องดื่มมีความเหมาะสม					
15. เจ้าหน้าที่ผู้จัดอบรมให้การต้อนรับและอำนวยความสะดวกเป็นอย่างดี					
16. ความพึงพอใจโดยรวมต่อการอบรมในครั้งนี้					

