



สรุปผลการประเมินการพัฒนางานตามข้อตกลง (PA)

สำหรับข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา

ตำแหน่ง พนักงานราชการ(ครู)

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘



ผู้รับการประเมิน

ชื่อ-นามสกุล | นางสาวแพรวพรรณ ในเมือง

เกิดวันที่ | 16 กันยายน พ.ศ.2518

เชื้อชาติ | ไทย สัญชาติ | ไทย ศาสนา | พุทธ

ที่อยู่ปัจจุบัน | วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

11 ม.11ต.หนองละลอก อ.บ้านค่าย

จ.ระยอง 21120

เบอร์ติดต่อ 092-5510770

ประวัติการศึกษา

ปริญญาโท | คณะบริหารธุรกิจ สาขาการจัดการทั่วไป มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ระดับปริญญาตรี | คณะศิลปศาสตร์บัณฑิต สาขาการจัดการทั่วไป มหาวิทยาลัย

ราชภัฏรำไพพรรณี



ประวัติการทำงาน

บรรจุลูกจ้างชั่วคราว | เจ้าหน้าที่งานทะเบียน

วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

บรรจุลูกจ้างชั่วคราว | ครูพิเศษสอน

-บรรจุข้าราชการปัจจุบัน | พนักงานข้าราชการครู

วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย



ส่วนที่ 1 ข้อตกลงในการพัฒนางานตามมาตรฐานตำแหน่ง

1. ภาระงาน จะมีภาระงานเป็นไปตามที่ ก.ค.ศ. กำหนด

1. ภาระงาน จะมีภาระงานเป็นไปตามที่ ก.ค.ศ. กำหนด

1.1 ชั่วโมงสอนตามตารางสอน รวมจำนวน 33 ชั่วโมง/สัปดาห์ดังนี้

วิชา ธุรกิจเบื้องต้น จำนวน 3 ชั่วโมง/สัปดาห์

วิชา โปรแกรมประมวลผลคำ จำนวน 3 ชั่วโมง/สัปดาห์

วิชา การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในยานอาชีพ จำนวน 8 ชั่วโมง/สัปดาห์

วิชา การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพ จำนวน 12 ชั่วโมง/สัปดาห์

วิชา โปรแกรมฐานข้อมูล จำนวน 4 ชั่วโมง/สัปดาห์

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

กิจกรรมลูกเสือวิสามัญ 2 ชั่วโมง/สัปดาห์

กิจกรรมโฮมรูม จำนวน 1 ชั่วโมง/สัปดาห์

ตารางสอนรายบุคคล วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ของครูณพพรพรรณ ในเมือง ตำแหน่ง พนักงานราชการ ทำหน้าที่ ผู้ช่วยหัวหน้างานหลักสูตรการเรียนการสอน

วัน	เวลา	08:00 08:30	08:30 09:30	09:30 10:30	10:30 11:30	11:30 12:30	12:30 13:30	13:30 14:30	14:30 15:30	15:30 16:30	16:30 17:30	17:30 18:30	18:30 19:30	19:30 20:30
	คาบที่	กิจกรรม	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
จันทร์	วิชา		Homeroom	ธุรกิจเบื้องต้น										
	ระดับชั้น		คส.1/1-2 (41)	บข.1/1 (31)										
	ห้องเรียน		424	424										
อังคาร	วิชา		โปรแกรมประมวลผลคำ				การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอาชีพ				PLC			
	ระดับชั้น		ทช.1/1-2(41)				ส.ชย.1/2 (20)							
	ห้องเรียน		EEC 113				424				433			
พุธ	วิชา		การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพ						กิจกรรมลูกเสือวิสามัญ 1					
	ระดับชั้น		ชย.2/1(30)						คส.1/1-2 (41)					
	ห้องเรียน		EEC 113						สนาม					
พฤหัสบดี	วิชา		การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพ						การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพ					
	ระดับชั้น		ชย.2/2(30)						ชย.2/3 (17)					
	ห้องเรียน		431						EEC 113					
ศุกร์	วิชา		โปรแกรมฐานข้อมูล						การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอาชีพ					
	ระดับชั้น		คส.2/1-2 (40)						ส.ชส.2/-2 (12)					
	ห้องเรียน		LAB com						424					
เสาร์	วิชา													
	ระดับชั้น													
	ห้องเรียน													
รหัสวิชา	รายวิชา	ท-ป-น	รหัสวิชา	รายวิชา	ท-ป-น	รหัสวิชา	รายวิชา	ท-ป-น	รหัสวิชา	รายวิชา	ท-ป-น	รหัสวิชา	รายวิชา	ท-ป-น
20001-1003	Homeroom													
21910-2012	ธุรกิจเบื้องต้น	1-2-2												
21910-2004	โปรแกรมฐานข้อมูล	2-2-3												
30001-1003	โปรแกรมประมวลผลคำ	1-2-2												
	การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในงานอาชีพ	2-2-3												

* รวมคาบการสอนทั้งสิ้น

33

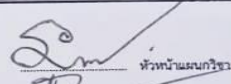
คาบ

* จำนวนคาบสอนที่ขอเบิกค่าสอนพิเศษทั้งหมด

11

คาบ

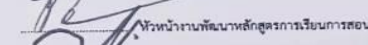
ลงชื่อ

 หัวหน้าแผนกวิชา

* จำนวนคาบสอนที่ขอเบิกค่าสอนพิเศษระดับ ปวช. (140)

คาบ

ลงชื่อ

 หัวหน้างานพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอน

* จำนวนคาบสอนที่ขอเบิกค่าสอนพิเศษระดับ ปวส. (200)

คาบ

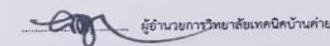
ลงชื่อ

 รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

* จำนวนคาบสอนที่ขอเบิกค่าสอนพิเศษระดับ ปวส.

คาบ

ลงชื่อ

 ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

** คาบที่แนบมาคือคาบที่ขอเบิกค่าสอนพิเศษ**

ระดับชั้น	คาบสอนทั้งหมด	การงานที่สอนปกติ	คาบสอนที่เบิกได้
ปวช.	25	14	11
ปวส.	8	8	
รวม	33	21	11

1.2 งานส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ จำนวน5... ชั่วโมง/สัปดาห์

- งานมีส่วนร่วมในชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)
- วิจัยในชั้นเรียน
- งานสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนการสอน

1.3 งานพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษา จำนวน1.... ชั่วโมง/สัปดาห์

- ครูที่ปรึกษานักเรียน ปวช.1 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล



งานวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง

การใช้วีดิทัศน์เป็นสื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะในการเรียน
วิชาโปรแกรมฐานข้อมูลของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ระดับชั้นปวช.2/1

จัดทำโดย

นางสาวแพรวพรรณ ไบเมือง
แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568
วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย อาชีวศึกษาจังหวัดระยอง
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

ด้านที่ 1 ด้านการจัดการเรียนรู้

1.1 การสร้างและหรือการพัฒนาหลักสูตร

- จัดทำหลักสูตรและหน่วยการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดหรือผลการเรียนรู้ ตามหลักสูตรเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาสมรรถนะ และการเรียนรู้เต็มตามศักยภาพ

[illegible]

ที่	ชื่อ - สกุล	รหัสวิชา	รายวิชา	ส่งสาร ผ่าน	ส่งไม่ผ่าน ผ่าน	ไม่ส่ง	หมายเหตุ
1	นางสาวปณิศา จำเริญ	31910-2003	การวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ	✓			อนุมัติแผนการจัดการเรียนรู้นับเป็นที่ยอมรับแล้ว
2	นางสาวพรพรรณ ไฉเมือง	20001-1003	ธุรกิจเบื้องต้น		✓		อนุมัติแผนการจัดการเรียนรู้นับเป็นที่ยอมรับแล้ว
3	นางสาวธนวัน สุเมศ	20200-1004	พิมพ์อิเล็กทรอนิกส์	✓			อนุมัติแผนการจัดการเรียนรู้นับเป็นที่ยอมรับแล้ว
4	นางสาวอริฎิชา จันทโรทัย	31910-1002	ธุรกิจดิจิทัล	✓			อนุมัติแผนการจัดการเรียนรู้นับเป็นที่ยอมรับแล้ว
5	นายสุชินันท์ กลิ่นขาว	20000-1006	กฎหมายอาญา	✓			อนุมัติแผนการจัดการเรียนรู้นับเป็นที่ยอมรับแล้ว
6	นายศุภกร นวนกมล	21910-2018	คอมพิวเตอร์และการนำธุรกิจ	✓			อนุมัติแผนการจัดการเรียนรู้นับเป็นที่ยอมรับแล้ว

18 ก.ย. 2568

8



แผนการจัดการเรียนรู้
หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567
สาขาวิชา เทคโนโลยีดิจิทัล
กลุ่มอาชีพธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์
ประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ

รหัสวิชา 21000 – 2003 วิชา ธุรกิจเบื้องต้น
โดย
นางสาวแพรวพรรณ นโมเมือง
แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

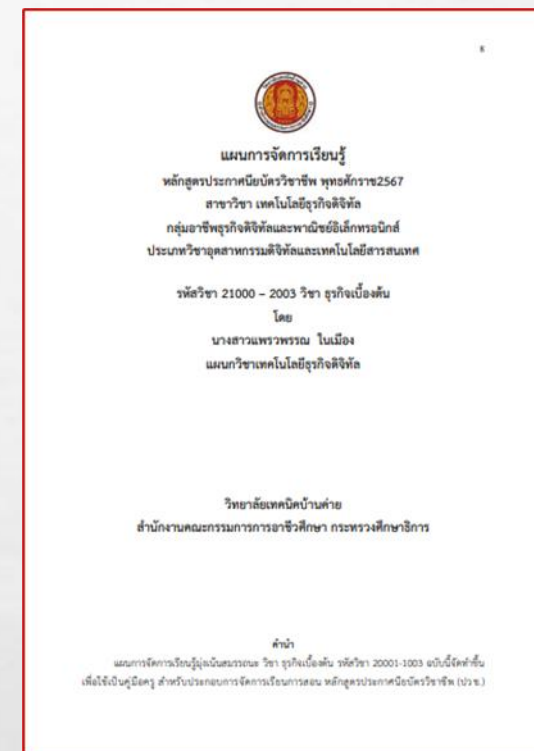
คำนำ

แผนการจัดการเรียนรู้ฉบับนี้ขึ้นสนทนาร่วม วิชา ธุรกิจเบื้องต้น รหัสวิชา 200001-2003 ฉบับนี้จัดทำขึ้น
เพื่อใช้เป็นคู่มือครู สำหรับประกอบการจัดการเรียนการสอน หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

ด้านที่ 1 ด้านการจัดการเรียนรู้

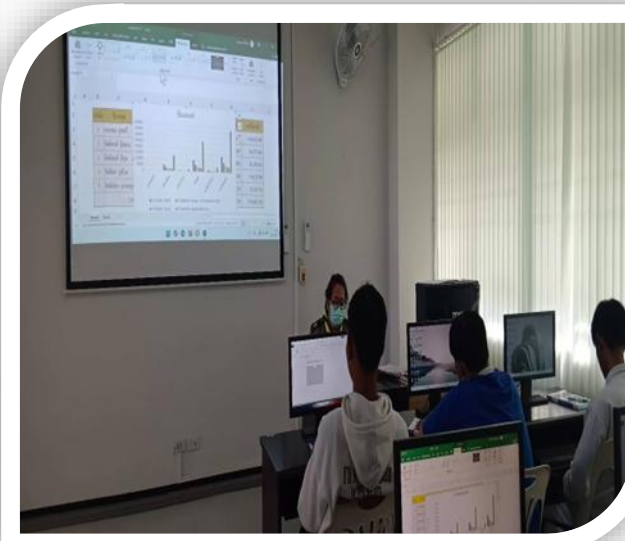
1.1 การสร้างและหรือการพัฒนาหลักสูตร

- จัดทำแผนการเรียนการสอน เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติงานสอน
- เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการการเขียนแผนการฝึกอาชีพในสถานประกอบการ



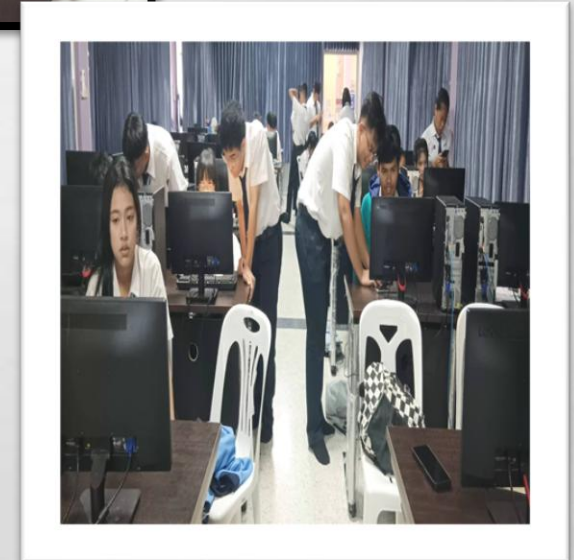
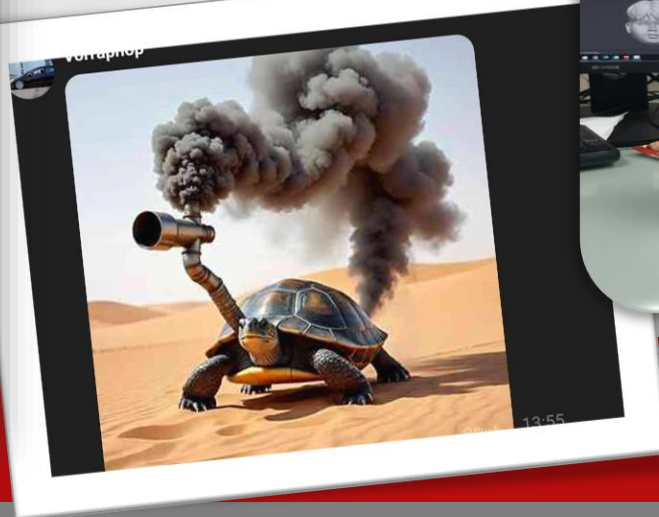
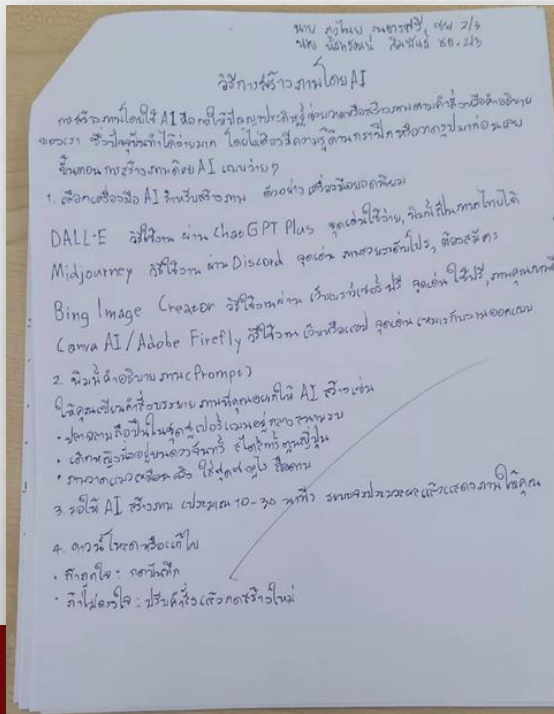
1.2 การออกแบบการจัดการเรียนรู้

- เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะ คุณลักษณะอันพึงประสงค์และสมรรถนะ ที่สำคัญตามหลักสูตร โดยมีการปรับประยุกต์ให้ สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา ผู้เรียนและ ชุมชน
- การสอนแบบ Active Learning ผู้เรียนทำงานใน โปรแกรมคอมพิวเตอร์ไปพร้อมครูผู้สอน โดยมีสื่อ การสอนเป็นโปรเจคเตอร์ กับโทรทัศน์



1.2 การออกแบบการจัดการเรียนรู้

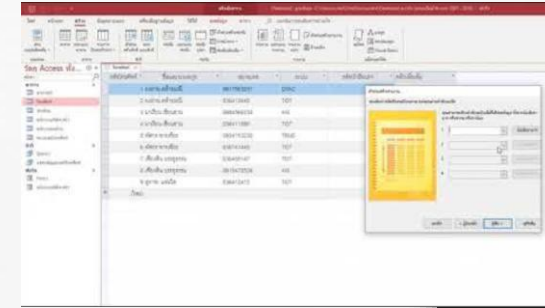
- ให้นักเรียนเขียน prompt เพื่อสร้างรูปภาพใน AI ให้ส่งชิ้นงานในไลน์กลุ่ม และจับกลุ่มๆ ละ 2 คน เขียนขั้นตอนการสร้างภาพจาก AI



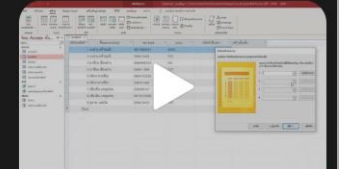
1.2 การออกแบบการจัดการเรียนรู้

➤ จัดทำข้อมูลสารสนเทศของผู้เรียนและรายวิชา

- ส่งคลิป VDO การทำโปรแกรมให้ผู้เรียนก่อนมีการเรียนการสอน



<https://www.youtube.com/watch?v=CfKgKkL1MHM>



สร้างรายงานพื้นฐาน Ms Access
สร้างรายงานด้วยตัวช่วยสร้างรายงาน
โปรแกรมฐานข้อมูล MS Access

อ่านแล้ว 43
13:19

▶ แชรหน้าจอผ่านการใช้โทร

การสร้าง report จาก form งานที่
ทำไปแล้ว

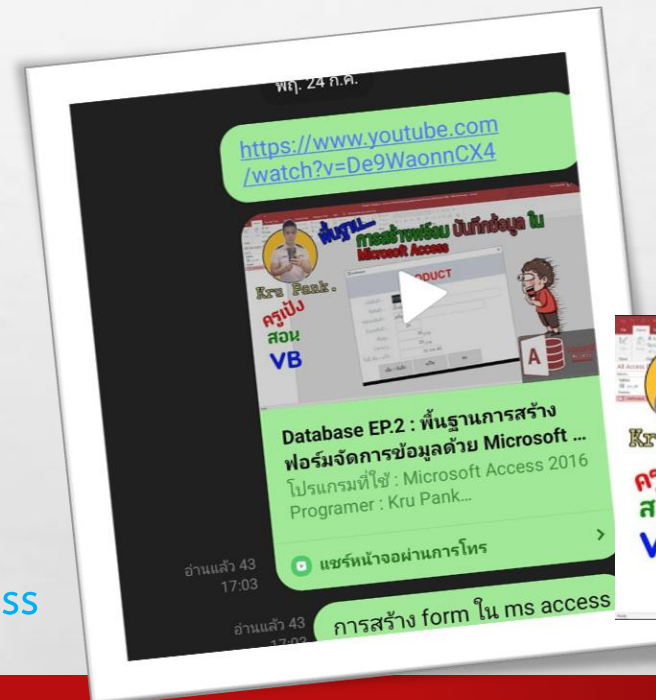
อ่านแล้ว 43
13:20

○ การสร้างรายงาน MS Access

○ การเริ่มต้นใช้งาน MS Access



○ การสร้างฟอร์ม MS Access



1.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

- ใช้สื่อนวัตกรรม และเทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน Computer ,Smart Phone (สร้างกลุ่มไลน์เพื่อส่งงาน และ เขียน Prompt AI)



1.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

➤ จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีจิตอาสา



1.4 การสร้างและพัฒนาสื่อนวัตกรรม

- จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนา โดนให้สร้าง Prompt ใน AI จาก Smart Phone และบางคนก็เลือกสร้างจากคอมพิวเตอร์



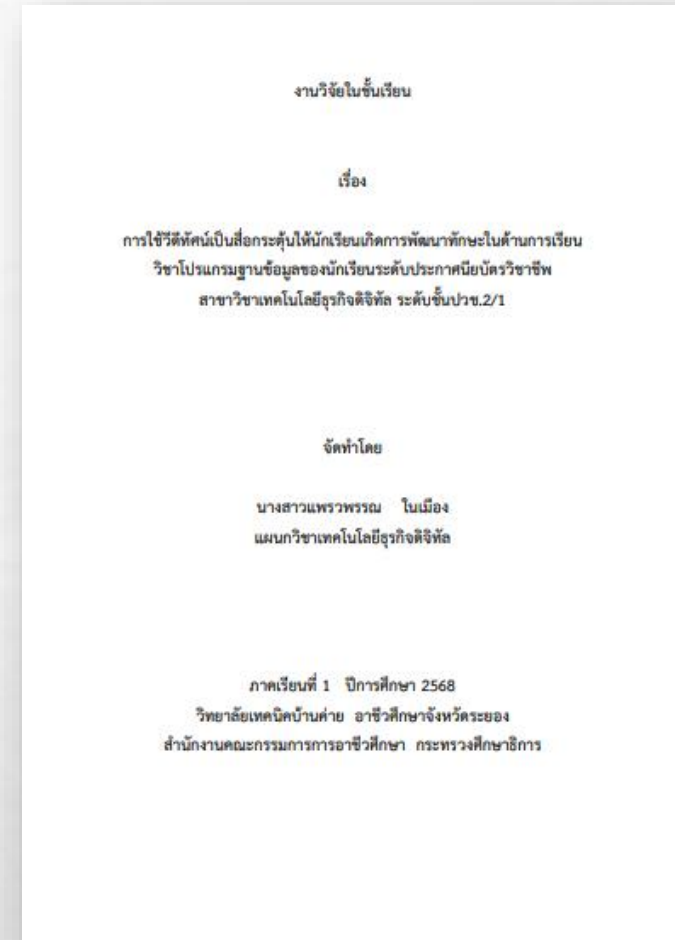
1.5 การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้

- มีการประเมินความทั้งแบบทฤษฎี และปฏิบัติ



1.6 การศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาการเรียนรู้

- จัดทำวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง “การใช้วีดิทัศน์เป็นสื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะในด้านการเรียน วิชาโปรแกรมฐานข้อมูลของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ระดับชั้นปวช.2/1”



1.7 การจัดบรรยากาศที่ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียน

- มีการจัดบรรยากาศที่ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียน ให้
เกิดกระบวนการคิด ทักษะชีวิต ทักษะการทำงาน
ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม



2. ด้านการส่งเสริมและสนับสนุน

2.1 จัดทำข้อมูลสารสนเทศของผู้เรียนและรายวิชา

- ใช้ระบบ RMS ในการบันทึกผลการมาเรียน
- ใช้ระบบ RMS บันทึกคะแนนเก็บ
- จัดทำบันทึกหลังสอนผ่านระบบ RMS

**บันทึกข้อความ**

ส่วนราชการ ฝ่ายวิชาการ งานพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอน วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

ที่ **วส ๖๓** / กษ.บส. / ๒๕๖๕

เรื่อง ขอเสนอการพิจารณาการปรับโครงสร้างงาน สังกัดที่ ๑ - ๑๑๑ ประจำภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

เรียน ผู้บริหารวิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

ตามที่เรียนมาและตามมติของวิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย ได้มีมติมอบให้กลุ่มผู้สอนชุดสุดท้ายดำเนินการจัดสอนภาคเรียนที่ ๑ ตามตารางสอนตามแบบฉบับที่ได้มีมติมอบหมายให้กลุ่มผู้สอนจัดทำ ซึ่งได้ดำเนินการได้เป็นที่เรียบร้อยเรียบร้อยแล้ว ตามคำสั่งการที่ ๓๒๖/๒๕๖๕ ในการมีมติของคณะกรรมการวิชาการของวิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย การปรับโครงสร้างงาน สังกัดที่ ๑ - ๑๑๑ ประจำภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๕ รายละเอียดการพิจารณาการปรับโครงสร้างงานดังกล่าวมีดังนี้

จึงขอเรียนมาเพื่อทราบและพิจารณา


(นางสาวสุภาวณา จิตใจใส)

เจ้าหน้าที่รับผิดชอบการปฏิบัติงานสอน


(นายณัฏฐ์ นกคำ)

หัวหน้างานพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอน

(นายสุวิทย์ นกคำ)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

๑๓.๐๖.๒๕๖๕


 (นางจุฑารัตน์ ชัยพร)
 ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคบ้านกุ่ม

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

King Jitratana Rajavidyalaya

ระบบวัดผล และหลักสูตรฯ

วิดีโอเกี่ยวกับ

บันทึกข้อมูลการลา มาสาย

บันทึกข้อมูลคะแนนเก็บ

ดาวน์โหลดแบบฝึกหัดและข้อสอบ

ตรวจสอบข้อสอบฝึกหัดและการสอบ และ แก้ไข

ศูนย์สารสนเทศ

เอกสาร Export เอกสารงานวัดผล

สำหรับเจ้าหน้าที่ ระบบวัดผล และหลักสูตรฯ

วิดีโอเกี่ยวกับ

เปลี่ยนเทคโนโลยีบ้านด้วย

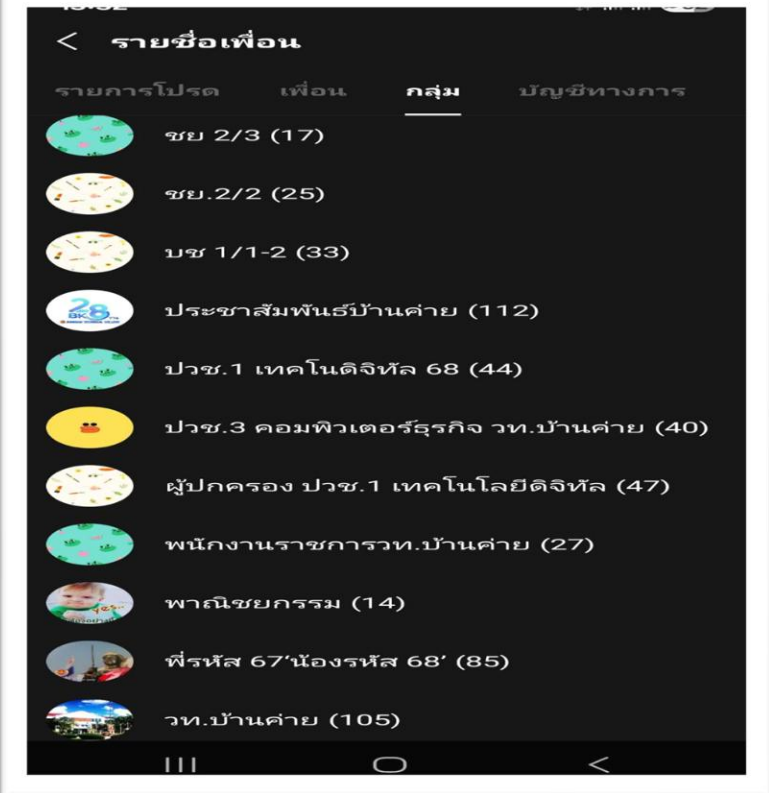
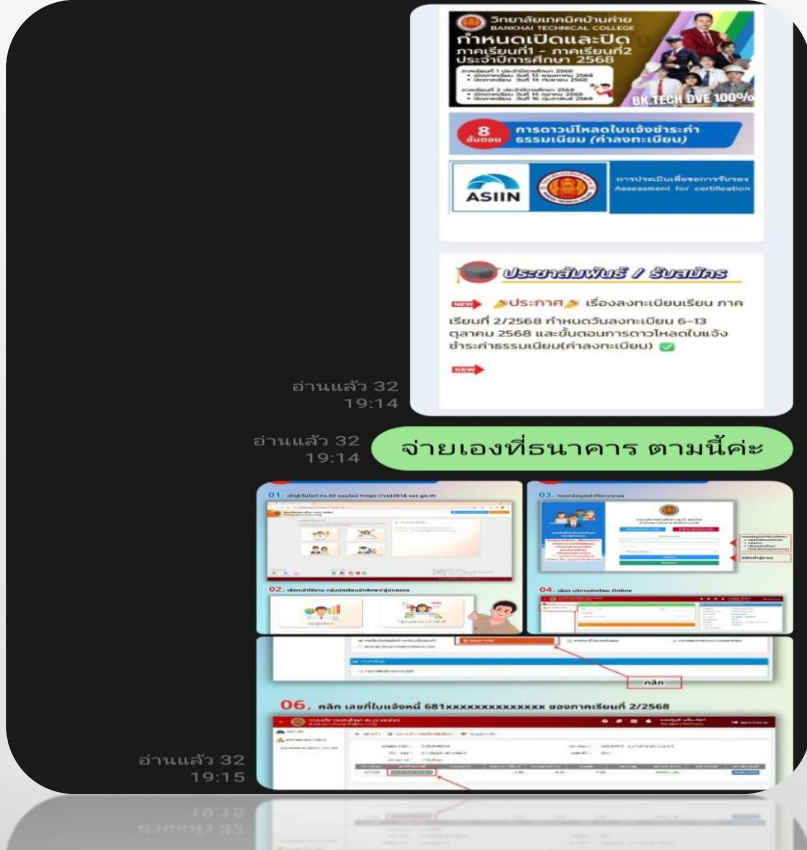
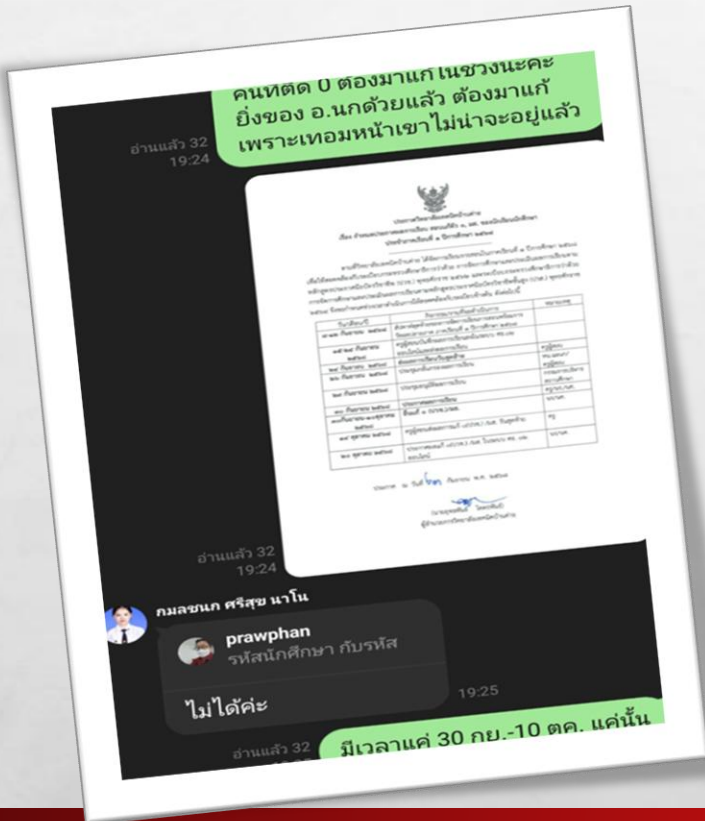
แผนการณียุคใหม่

จะจำวันที่ 27 กันยายน 2568

7 โครงการบูรณาการ รายละเอียดเพิ่มเติม	0 ตารางงาน รายละเอียดเพิ่มเติม
0 จดหมาย รายละเอียดเพิ่มเติม	9 ข้อมูลจากทีมงาน รายละเอียดเพิ่มเติม

2.2 ดำเนินการตามระบบดูแลช่วยเหลือผู้เรียน

- สร้างกลุ่มไลน์ผู้เรียนเพื่อแจ้งข่าวสารประจำวัน และนัดหมายงาน



2.2 ดำเนินการตามระบบดูแลช่วยเหลือผู้เรียน

- บันทึกเบอร์โทรศัพท์ผู้ปกครอง
- สร้างกลุ่มไลน์ผู้ปกครองเพื่อแจ้งข่าวสารที่สำคัญ และพูดคุยเพื่อสร้างความเข้าใจ

< รายชื่อเพื่อน

รายการโปรด เพื่อน กลุ่ม บัญชีทางการ

-  ชย 2/3 (17)
-  ชย.2/2 (25)
-  บช 1/1-2 (33)
-  ประชาสัมพันธ์บ้านค่าย (112)
-  ปวช.1 เทคโนโลยีดิจิทัล 68 (44)
-  ปวช.3 คอมพิวเตอร์ธุรกิจ วท.บ้านค่าย (40)
-  ผู้ปกครอง ปวช.1 เทคโนโลยีดิจิทัล (47)
-  พนักงานราชการวท.บ้านค่าย (27)
-  พาณิชยกรรม (14)
-  ฟิร์หัส 67'น้องรหัส 68' (85)
-  วท.บ้านค่าย (105)

[illegible][illegible]

2.3 ปฏิบัติงานวิชาการ และงานอื่นๆ ของสถานศึกษา

- เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการการเขียนแผนการฝึกอาชีพในสถานประกอบการ
- เข้าร่วมกิจกรรมประชุมผู้ปกครอง



2.4 ประสานความร่วมมือกับผู้ปกครอง ภาควิชาเครือข่าย และหรือสถานประกอบการ

➤ ออกเยี่ยมบ้านเด็กนักเรียน



3. ด้านการพัฒนาตนเองและวิชาชีพ

3.1 พัฒนาตนเองอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง

- เข้ารับการประเมิน มาตรฐานฝีมือแรงงานแห่งชาติ ในสาขาวิชาชีพ เทคโนโลยีดิจิทัลสาขานักงานการใช้คอมพิวเตอร์(ตารางทำการ) ระดับ 1
- เข้าอบรมการเขียนแผนการฝึกอาชีพในสถานประกอบการ
- เข้าอบรมการเขียนเว็บไซต์อย่างง่าย

ใบขึ้นทะเบียน
วันที่ ๑๕ สิงหาคม ๒๕๖๕
เลขที่ ๑๕๖/๒๕๖๕

ข้าพเจ้า นายสมชาย ใจดี
ได้เข้ารับการอบรมตามหลักสูตรการฝึกอาชีพในสาขาวิชาชีพ การใช้คอมพิวเตอร์ (ตารางทำการ) ระดับ 1
ตามมาตรฐานฝีมือแรงงานแห่งชาติ
และได้รับใบขึ้นทะเบียนเรียบร้อยแล้ว

นายสมชาย ใจดี
(นายสมชาย ใจดี)

นายสมชาย ใจดี
(นายสมชาย ใจดี)

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	การลงทะเบียน	การประเมิน	การขึ้นทะเบียน	การฝึกงาน	การไปฝึก	หมายเหตุ
๑	นายสมชาย ใจดี	✓	✓	✓	✓	✓	KM
๒	นายสมชาย ใจดี	✓	✓	✓	✓	✓	KM
๓	นายสมชาย ใจดี	✓	✓	✓	✓	✓	KM
๔	นายสมชาย ใจดี	✓	✓	✓	✓	✓	KM
๕	นายสมชาย ใจดี	✓	✓	✓	✓	✓	KM
๖	นายสมชาย ใจดี	✓	✓	✓	✓	✓	KM
๗	นายสมชาย ใจดี	✓	✓	✓	✓	✓	KM
๘	นายสมชาย ใจดี	✓	✓	✓	✓	✓	KM
๙	นายสมชาย ใจดี	✓	✓	✓	✓	✓	KM
๑๐	นายสมชาย ใจดี	✓	✓	✓	✓	✓	KM
๑๑	นายสมชาย ใจดี	✓	✓	✓	✓	✓	KM
๑๒	นายสมชาย ใจดี	✓	✓	✓	✓	✓	KM
๑๓	นายสมชาย ใจดี	✓	✓	✓	✓	✓	KM
๑๔	นายสมชาย ใจดี	✓	✓	✓	✓	✓	KM
๑๕	นายสมชาย ใจดี	✓	✓	✓	✓	✓	KM
๑๖	นายสมชาย ใจดี	✓	✓	✓	✓	✓	KM
๑๗	นายสมชาย ใจดี	✓	✓	✓	✓	✓	KM
๑๘	นายสมชาย ใจดี	✓	✓	✓	✓	✓	KM
๑๙	นายสมชาย ใจดี	✓	✓	✓	✓	✓	KM
๒๐	นายสมชาย ใจดี	✓	✓	✓	✓	✓	KM
๒๑	นายสมชาย ใจดี	✓	✓	✓	✓	✓	KM
๒๒	นายสมชาย ใจดี	✓	✓	✓	✓	✓	KM
๒๓	นายสมชาย ใจดี	✓	✓	✓	✓	✓	KM
๒๔	นายสมชาย ใจดี	✓	✓	✓	✓	✓	KM

แบบ มฐ.๖

หนังสือรับรองว่าเป็นผู้ผ่านการทดสอบมาตรฐานฝีมือแรงงานแห่งชาติ
National Skill Standard Assessment Certificate
เลขที่ (No.) ข.0613/2568

หนังสือฉบับนี้ให้เพื่อแสดงว่า
This is to certify that
นางสาวพรพรรณ นามเมือง
Miss Prawphan Naimuang
ได้ผ่านการทดสอบมาตรฐานฝีมือแรงงานแห่งชาติ
has passed the National Skill Standard Test
ตามพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาฝีมือแรงงาน พ.ศ. ๒๕๕๔
according to the Skill Development Promotion Act, B.E. 2545
ในสาขาวิชาชีพเทคโนโลยีดิจิทัล สาขานักงานการใช้คอมพิวเตอร์ (ตารางทำการ) ระดับ ๑
On Digital Technology, Computer Operator (Speed Sheet) Level 1
จากกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน โดย สถาบันพัฒนาฝีมือแรงงาน ๑๗ ระยอง
from Department of Skill Development by Rayong Institute for Skill Development
ให้ไว้ ณ วันที่ ๑๔ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๕
given on 14 June B.E.2568 (2025)

จิตติมา อัมมการิก
(นางสาวจิตติมา อัมมการิก)
Miss Jittima Ammarika
ผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาฝีมือแรงงาน ๑๗ ระยอง ปฏิบัติราชการแทน
Director of Rayong Institute for Skill Development
อธิบดีกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน
for Director - General

นางสาวพรพรรณ นามเมือง
ผู้ผ่านการทดสอบมาตรฐานฝีมือแรงงาน
Examinee

วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ
ขอขอบเกียรติบัตรนี้ให้เพื่อแสดงว่า
นางสาวพรพรรณ นามเมือง
ผ่านการอบรมโครงการอบรมและปฏิบัติการ การพัฒนาแผนการเรียนการสอนหลักสูตร
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ และประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พ.ศ. ๒๕๖๕
ระหว่างวันที่ ๑๕-๒๐ เดือน กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๕
ณ ห้องประชุม กสธ. วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย
ขอแสดงความชื่นชม และสร้างในหน้าที่การงานสืบต่อไป
ให้ไว้ ณ วันที่ ๒๐ เดือน กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๕

(นายสุทธพันธ์ โคตรพันธ์)
ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

3.2 การมีส่วนร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวิชาชีพ เพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาการจัดการเรียนรู้

- เข้าพบนักเรียนในที่ปรึกษาในชั่วโมงโฮมรูม เพื่อแจ้งข่าวสารสำคัญ และรับฟังปัญหาในการเรียน รวมทั้งให้คำปรึกษา



- ให้ผู้เรียนจับคู่ปฏิบัติใบงาน เพื่อให้ผู้เรียนช่วยกันทำใบงาน และวัดผลด้วยคะแนนกลุ่ม



3.3 นำความรู้ ความสามารถ ทักษะที่ได้จากการพัฒนาตนเองและวิชาชีพมาใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้

- เข้าค่ายปฐมนิเทศนักเรียน นักศึกษาใหม่ เพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนมีลักษณะอันพึงประสงค์



- เวิร์บผู้เรียนหน้าประตู เพื่อดูแลความเรียบร้อย การแต่งกาย การเข้ามาเรียน



- เข้าร่วมกิจกรรมเลือกตั้งประธานองค์การวิชาชีพ



ประเด็นท้าทาย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนโดยให้ผู้เรียนเขียนคำสั่ง
Prompt สร้างภาพ ในเทคโนโลยี **AI**



ส่วนที่ 2 | ข้อตกลงในการพัฒนางานที่เป็นประเด็นท้าทายในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

ชื่อประเด็นท้าทาย 🖋️ เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในรายวิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพ โดยให้ผู้เรียนเขียนคำสั่ง Prompt ในเทคโนโลยี AI คือ Chat GPT และ Gemini

1. สภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้และคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน

สภาพปัญหาของผู้เรียนด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ผ่านมามีพบว่านักเรียนส่วนใหญ่ยังขาดความสนใจในบทเรียนที่ไม่ได้มีการปฏิบัติงานที่ต้องใช้คอมพิวเตอร์ ผู้เรียนจะนำโทรศัพท์มาเล่นในช่วงที่มีการเรียนที่เป็นทฤษฎี ทำให้ผลสัมฤทธิ์ผู้เรียนบางคนมีผลการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนมีความสนใจในเนื้อหาบทเรียน ครูผู้สอนจึงใช้เทคโนโลยี AI ที่กำลังเป็นที่สนใจในสื่อโซเชียลตอนนี้มาประยุกต์ใช้ในการเรียน เพราะผู้เรียนทุกคนใช้ Smart Phone อยู่แล้ว ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจใน การนำ AI มาใช้ในการเรียน โดยในหน่วยการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้ปัญญาประดิษฐ์ AI ผู้สอนให้ผู้เรียนติดตั้ง AI คือ Chat GPT และ Gemini บนโทรศัพท์ของตัวเอง และให้สร้างรูปภาพ โดยให้คิด Prompt เอง แล้วส่งผลงานของตนเองทางไลน์กลุ่มเรียน จากนั้นให้จับกลุ่มทำรายงานเรื่องขั้นตอนการสร้างรูปภาพด้วย AI



ส่งเป็นงานกลุ่มๆ ละ 2 คน เพื่อตรวจให้คะแนน และครูผู้สอนได้ส่งบทเรียนเรื่องวิธีการสร้าง Prompt ไว้ในไลน์กลุ่มเรียน เพื่อให้นักเรียนได้ทบทวน ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนมีความชำนาญ และทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจบทเรียนมากขึ้น มีความกระตือรือร้นที่จะปฏิบัติงานที่ผู้สอนกำหนดให้ ที่สำคัญได้ใช้ประโยชน์จากโทรศัพท์ของตนเองมากกว่าแค่การเล่นเกมส์ และเล่นสื่อโซเชียลตามปกติ โดยนำมาใช้ในการหาข้อมูลทำใบงานในการเรียนอีกด้วย



2. วิธีการดำเนินการให้บรรลุผล

พัฒนาการสอนโดยจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเขียนคำสั่ง(Prompt) เพื่อสร้างรูปภาพ ใน AI คือ Chat GPT และ Gemini ที่นำมาเป็นสื่อการสอนบทเรียนรายวิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในงานอาชีพ หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่องการประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลและเทคโนโลยี AI เพื่อสนับสนุนการทำงาน โดยใช้ AI บน Smart Phone และผู้เรียนสามารถทบทวนเนื้อหาได้ด้วยตนเองจากสื่อการสอนบทเรียนจากกลุ่มไลน์ได้ด้วยตนเองตลอดเวลา และครูผู้สอนได้นำปัญหาที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ครูผู้สอนประจำแผนกวิชาเพื่อที่จะหาแนวทางในการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ โดยมีขั้นตอนดังนี้



ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์ปัญหาและเป้าหมาย การศึกษาสภาพปัญหาของผู้เรียนในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) พบว่าผู้เรียนไม่ค่อยสนใจในบทเรียนจากหนังสือ ทำให้ไม่เข้าใจเนื้อหาในบทเรียน อีกทั้งขาดทักษะในการใช้อุปกรณ์การสื่อสาร(Smart Phone) ให้เป็นประโยชน์ในเชิงสร้างสรรค์ จึงเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญ

ขั้นที่ 2 การออกแบบแผนการเรียนรู้ สามารถเชื่อมโยงบทเรียนที่เป็นทฤษฎีกับ Smart Phone เพื่อช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เช่น การให้นักเรียนสร้างรูปภาพที่ตนเองสนใจโดยให้ผู้เรียนเขียนคำสั่ง(Prompt)เองให้อ้างอิงจากขั้นตอนวิธีการเขียนคำสั่ง(Prompt) ที่ครูผู้สอนแสดงขั้นตอนการเขียนให้ดู และสามารถทบทวนเนื้อหาเพื่อความเชี่ยวชาญ โดยสามารถเข้าไปดูบทเรียนในกลุ่มไลน์ โดยจะมีเครื่องมือ 2 รูปแบบ คือ

1. แบบทดสอบก่อนเรียน รายวิชา การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในงานอาชีพ หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่องการประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลและเทคโนโลยี AI เพื่อสนับสนุนการทำงาน
2. กิจกรรม “ให้นักเรียนสร้างรูปภาพที่ตนเองสนใจ โดยการเขียนคำสั่ง(Prompt) ใน AI คือ Chat GPT และ Gemini” เป็นกิจกรรมที่กระตุ้นให้นักศึกษาเกิดความสนใจเนื้อหาบทเรียน และนำโทรศัพท์มาใช้ประโยชน์เชิงสร้างสรรค์ เป็นการสร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน และช่วยกันแก้ไขปัญหาเมื่อชิ้นงานไม่เป็นไปตามที่ตนเองต้องการ



ขั้นที่ 3 การจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน

โดยผู้สอนได้ใช้เทคโนโลยี AI คือ Chat GPT และ Gemini เป็นเครื่องมือสำคัญในการทำใบงาน นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้ยังมุ่งเน้นเรื่องการใช้อุปกรณ์สื่อสารอื่นๆ ที่ไม่ใช่แค่คอมพิวเตอร์ในการเรียน โดยนำเสนอเนื้อหาในลักษณะที่ชัดเจน ตรงประเด็น เน้นการลงมือปฏิบัติ โดยผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนสร้างรูปภาพที่ตนเองสนใจ และคัดเลือกรูปภาพที่ดีที่สุด มาทำรายงานกลุ่มๆ ละ 2 คน และให้เขียนขั้นตอนเขียนคำสั่ง(Prompt)จาก AI ที่นำมาสร้างรูป ทั้งนี้เพื่อกระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ โดยผู้เรียนแต่ละคนมีโอกาสนเสนอความคิดเห็นและประยุกต์ใช้ความรู้ที่ได้รับจากการทำกิจกรรม เพื่อช่วยส่งเสริมทักษะในการใช้เทคโนโลยี AI ฝึกการคิดวิเคราะห์ และสนับสนุนการสื่อสารในห้องเรียน หลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรม ผู้สอนเปิดโอกาสให้ทุกคนเรียนรู้จากผลงานของเพื่อนในชั้นเรียน ผู้สอนได้ประเมินผลการนำเสนอของผู้เรียน โดยวิเคราะห์ทั้งความถูกต้องของเนื้อหาและความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอ

2.แบบทดสอบหลังเรียนรายวิชา การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในงานอาชีพ หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่องการประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัล และเทคโนโลยี AI เพื่อสนับสนุนการทำงาน

[illegible][illegible]

ขั้นที่ 5 การปรับปรุงและติดตามผล

การรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ผลจากกระบวนการเรียนรู้ด้วยแบบประเมินประสิทธิภาพของครูผู้สอนเพื่อใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาแผนการสอนในระยะยาว เพื่อพัฒนาการสร้างแรงจูงใจและบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจ กระตุ้นทักษะการเรียนรู้ ผ่านกระบวนการที่มีเป้าหมายชัดเจนและมีการติดตามผลอย่างต่อเนื่องนี้ จะช่วยให้การเรียนรู้เกิดผลสำเร็จอย่างยั่งยืน ผู้เรียนจะสามารถพัฒนาทักษะทั้งด้านวิชาการและการสามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ

The Gemini logo, featuring the word "Gemini" in a blue and purple gradient font, with a small purple star above the "i".

3. ผลลัพธ์การพัฒนาที่คาดหวัง

3.1 เชิงปริมาณ

- ผู้เรียนร้อยละ 70 มีความรู้และทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ ผ่านตามเกณฑ์การประเมินระดับดี
- ผู้เรียนร้อยละ 70 สามารถเขียนคำสั่ง(Prompt) ในเทคโนโลยี AI ที่กำหนดให้ คือ Chat GPT และ Gemini ได้ และสามารถทบทวนความรู้ผ่านระบบออนไลน์

3.2 เชิงคุณภาพ

- - ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในงานอาชีพ และสามารถนำเทคโนโลยี AI มาสนับสนุนการเรียนและการทำงานในชีวิตประจำวันได้



เอกสารหลักฐาน และ สื่อการเรียนรู้ คลิปการจัดการเรียนรู้

ตัวอย่างการเขียนคำสั่ง(Prompt) ใน Gemini เพื่อประกอบการแนบหลักฐานการพัฒนางานที่เป็นประเด็นท้าทายในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนประเด็นท้าทาย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในรายวิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพ โดยให้ผู้เรียนเขียนคำสั่ง Prompt ในเทคโนโลยี AI คือ Chat GPT และ Gemini

หลักการพื้นฐานในการเขียน Prompt

- 1.ระบุหัวข้อให้ชัดเจน: บอกไปเลยว่าต้องการข้อมูลเกี่ยวกับอะไร เช่น "ฉันต้องการข้อมูลเกี่ยวกับภาวะโลกร้อน" หรือ "อธิบายการทำงานของเครื่องยนต์เบนซิน"
- 2.เจาะจงให้แคบลง: ยิ่งระบุรายละเอียดมากเท่าไร AI ก็ยิ่งหาข้อมูลที่ตรงใจคุณได้มากขึ้นเท่านั้น เช่น แทนที่จะถามว่า "อธิบายเรื่องการตลาด" ให้เปลี่ยนเป็น "อธิบายกลยุทธ์การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจขนาดเล็กในประเทศไทย"
- 3.ใช้คำที่เฉพาะเจาะจง: ใช้คำศัพท์เทคนิคหรือชื่อเฉพาะที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ AI เข้าใจบริบทได้ดีขึ้น เช่น "อธิบายทฤษฎีควอนตัมฟิสิกส์" หรือ "สรุปผลการศึกษาของงานวิจัยเรื่อง..."
- 4.กำหนดขอบเขตและรูปแบบของคำตอบ: บอกว่าต้องการให้ข้อมูลออกมาในรูปแบบไหน เช่น "สรุปเป็นข้อๆ" "เขียนเป็นบทความ" "สร้างตารางเปรียบเทียบ" หรือ "เขียนโค้ดภาษา Python"

5.บอกเจตนาหรือบริบท: การบอกเหตุผลว่าทำไมถึงต้องการข้อมูลนี้ จะช่วยให้ AI ตอบได้ตรงประเด็นมากขึ้น เช่น "ฉันต้องการข้อมูลนี้เพื่อเขียนรายงานเรื่อง..." หรือ "ช่วยอธิบายเรื่องนี้ให้เข้าใจง่ายๆ เหมือนอธิบายให้เด็กฟัง"

วิธีการจัดการข้อมูลส่วนตัว (Prompt) ใน AI

เมื่อใช้แอปพลิเคชันบนมือถือหรือคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต การจัดการข้อมูลส่วนตัวมีความสำคัญอย่างยิ่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการปกป้องข้อมูลส่วนตัวของคุณจากการเข้าถึงโดยไม่ได้รับอนุญาต

ผู้ใช้งานสามารถจัดการ Prompt ในแอปพลิเคชัน AI ได้ เช่น Chat GPT และ Gemini

หลักการพื้นฐานในการจัดการ Prompt

1.ระบุจุดประสงค์ให้ชัดเจน: บอกไปเลยว่าต้องการข้อมูลเกี่ยวกับอะไร เช่น "ฉันต้องการข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบของ AI ต่อสังคม" หรือ "ฉันต้องการทราบขั้นตอนการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวบนมือถือ"

2.เจาะจงให้มากขึ้น: ยิ่งระบุรายละเอียดมากขึ้น ผลลัพธ์จะยิ่งแม่นยำมากขึ้น เช่น แทนที่จะถามว่า "ฉันอยากเรียนภาษาอังกฤษ" ให้เปลี่ยนเป็น "ฉันอยากเรียนรู้การสนทนาภาษาอังกฤษสำหรับนักท่องเที่ยวในต่างประเทศ"

3.ใช้คำที่เฉพาะเจาะจง: ใช้คำที่เฉพาะเจาะจงหรือวลีเฉพาะที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ AI เข้าใจบริบทได้ดีขึ้น เช่น "ฉันอยากดูข้อมูลเกี่ยวกับสถิติ" หรือ "ดูข้อมูลการศึกษายางานวิจัยเรื่อง..."

4.กำหนดขอบเขตและรูปแบบของคำตอบ: บอกว่าต้องการให้ข้อมูลออกมาในรูปแบบไหน เช่น "สรุปเป็นข้อๆ" "เขียนเป็นบทความ" "สร้างตารางเปรียบเทียบ" หรือ "เขียนโค้ดจาก Python"

5.บอกแหล่งที่มาหรือวันที่: การบอกแหล่งที่มาหรือวันที่ที่ต้องการข้อมูล จะช่วยให้ AI ตอบได้ตรงประเด็นมากขึ้น เช่น "ฉันต้องการข้อมูลเกี่ยวกับเศรษฐกิจโลกปี 2023" หรือ "ข่าวเกี่ยวกับเรื่องนี้มีอะไรบ้าง? กรุณาเขียนให้สั้น"

ตัวอย่าง Prompt ที่มีประสิทธิภาพ

การถามข้อมูลทั่วไป

ไม่ดี: "บอกฉันเกี่ยวกับประวัติศาสตร์"

ดี: "สรุปประวัติศาสตร์ของสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยเน้นเหตุการณ์สำคัญและผลกระทบที่เกิดขึ้น"

การเขียนบทความหรือเนื้อหา

ไม่ดี: "เขียนบทความเกี่ยวกับสุขภาพ"

ดี: "เขียนบทความความยาว 500 คำเกี่ยวกับ 5 แนวทางการดูแลสุขภาพที่ไม่ควรพลาดสำหรับนักวิ่งมือใหม่ พร้อมแนะนำแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ"

การสร้างตารางหรือรายการ

ไม่ดี: "เปรียบเทียบ iPhone กับ Android"

ดี: "สร้างตารางเปรียบเทียบ (Phone 15 Pro และ Samsung Galaxy S24 Ultra ในด้านราคา กล้อง และระบบปฏิบัติการ"

การขอคำแนะนำหรือแนวทางปฏิบัติ

ไม่ดี: "อยากกินอะไรดี"

ดี: "แนะนำวิธีการออกกำลังกายที่เหมาะสมสำหรับผู้ที่เริ่มต้นที่ห้องออกกำลังกาย โยคะเน้นกิจกรรมที่ทำได้ง่ายที่บ้าน"

เทคนิคขั้นสูง

-ใช้คำสั่ง "Act as": กำหนดบทบาทให้ AI เช่น "สมมติว่าคุณเป็นนักประวัติศาสตร์ ช่วยอธิบาย..." หรือ "คุณเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการเงิน ช่วยแนะนำการลงทุนสำหรับมือใหม่"

-ใช้ตัวอย่าง (Few-shot prompting): ให้ตัวอย่างคำถามและคำตอบที่ต้องการ เพื่อให้ AI เข้าใจรูปแบบมากขึ้น เช่น "ตัวอย่าง: คำถาม: 'ทำไม?' คำตอบ: 'เพราะ...' ตัวอย่าง: 'ทำไม?' คำตอบ: 'เพราะ...'"

การฝึกฝน Prompt บ่อยๆ จะทำให้คุ้นเคยและสามารถดึงศักยภาพของ AI ออกมาใช้ได้อย่างเต็มที่

หลักการจัดการข้อมูลส่วนตัว

การจัดการข้อมูลส่วนตัว (Personal Data) มีความสำคัญต่อความเป็นส่วนตัวและการควบคุมข้อมูลของเราเอง การใช้แอปพลิเคชันที่จัดการข้อมูลส่วนตัวอย่างมีประสิทธิภาพเป็นสิ่งจำเป็น

ส่วนประกอบของการจัดการข้อมูล

โดยทั่วไป สิ่งที่ต้องพิจารณาประกอบด้วย 4 ส่วนหลักๆ ดังนี้

1. การระบุและจัดประเภทข้อมูล

นี่คือขั้นแรกในการจัดการข้อมูล ซึ่งเกี่ยวข้องกับการระบุประเภทของข้อมูลที่เราเก็บ เช่น ชื่อ นามสกุล ที่อยู่ และข้อมูลอื่นๆ ที่มีความละเอียดอ่อน

- ตัวอย่าง: "นามสกุลของคุณคืออะไร? กรุณาอย่าเปิดเผยข้อมูล"

2. การกำหนดสิทธิ์การเข้าถึง

ส่วนนี้เกี่ยวข้องกับการกำหนดสิทธิ์การเข้าถึงข้อมูลของคุณให้กับแอปพลิเคชันต่างๆ

- Photo-realistic (สมจริง) เช่น ภาพวาดด้วยสี
- Painting (ภาพวาด) อาจใช้สีตัวหรือภาพสีอื่นเช่น Oil painting, Watercolor, Digital painting
- Drawing (ภาพวาดลายเส้น) เช่น Sketch, Line art, Pencil drawing
- Animation/Motion: สีสันการเคลื่อนไหว
- 3D: ภาพสามมิติ การที่สร้างภาพใน 3D
- Pixel Art: ศิลปะที่ใช้พิกเซลเป็นหน่วย
- Manga/Comic Style: สีสันที่มีลักษณะเฉพาะ

3. รายละเอียดเพิ่มเติม

ส่วนที่ควรเพิ่มเติมรายละเอียดให้กับภาพ เช่น

- Mood & Tone (อารมณ์และโทนภาพ) เช่น "บรรยากาศเศร้า", "สดใส", "ลึกลับ"
- Lighting (แสง) เช่น "แสงจากดวงอาทิตย์", "แสงจากไฟประดับ"
- Camera Angle (มุมมอง) เช่น "มุมมองจากด้านบน", "มุมมองจากด้านล่าง"
- Color Palette (โทนสี) เช่น "โทนสีอบอุ่น", "โทนสีเย็น"

4. สิ่งที่ไม่ต้องการให้มี (Don'ts)

ขอสงวนความระมัดระวัง 1) ไม่ควรใช้สีที่มากเกินไปหรือใช้สีที่ไม่เหมาะสม 2) ไม่ควรใช้สีที่ซ้ำกันมากเกินไป

- สีที่ซ้ำกันมากเกินไป (Don'ts) (ไม่ต้องการให้มี)

ตัวอย่างคำอธิบายภาพ

- คำอธิบาย: "A soft, warm, golden light emanates from the background, creating a serene and peaceful atmosphere." (แสงที่อบอุ่นและนุ่มนวลส่องสว่างจากด้านหลัง สร้างบรรยากาศที่สงบและผ่อนคลาย)
- คำอธิบาย: "A soft, warm, golden light emanates from the background, creating a serene and peaceful atmosphere. The lighting is dramatic and atmospheric, with a strong focus on the central figure. The overall mood is calm and soothing." (แสงที่อบอุ่นและนุ่มนวลส่องสว่างจากด้านหลัง สร้างบรรยากาศที่สงบและผ่อนคลาย แสงที่โดดเด่นและน่าทึ่ง มีจุดเน้นที่ตัวกลางภาพอย่างชัดเจน โทนภาพโดยรวมให้ความรู้สึกสงบและผ่อนคลาย)

การเพิ่มคำอธิบายเพิ่มเติม: "The overall mood is calm and soothing, with a strong focus on the central figure. The lighting is dramatic and atmospheric, with a strong focus on the central figure." (โทนภาพโดยรวมให้ความรู้สึกสงบและผ่อนคลาย มีจุดเน้นที่ตัวกลางภาพอย่างชัดเจน แสงที่โดดเด่นและน่าทึ่ง มีจุดเน้นที่ตัวกลางภาพอย่างชัดเจน)

ตัวอย่าง 1: ภาพวาดสีน้ำมัน

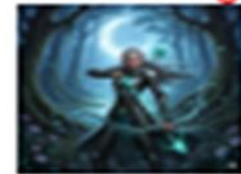
- คำอธิบาย: "A soft, warm, golden light emanates from the background, creating a serene and peaceful atmosphere." (แสงที่อบอุ่นและนุ่มนวลส่องสว่างจากด้านหลัง สร้างบรรยากาศที่สงบและผ่อนคลาย)

- Photo-realistic (สมจริง) เช่น ภาพวาดด้วยสี
- Painting (ภาพวาด) อาจใช้สีตัวหรือภาพสีอื่นเช่น Oil painting, Watercolor, Digital painting
- Drawing (ภาพวาดลายเส้น) เช่น Sketch, Line art, Pencil drawing
- Animation/Motion: สีสันการเคลื่อนไหว
- 3D: ภาพสามมิติ การที่สร้างภาพใน 3D
- Pixel Art: ศิลปะที่ใช้พิกเซลเป็นหน่วย
- Manga/Comic Style: สีสันที่มีลักษณะเฉพาะ



ตัวอย่าง 2: ภาพวาดสีน้ำมัน

- คำอธิบาย: "A soft, warm, golden light emanates from the background, creating a serene and peaceful atmosphere." (แสงที่อบอุ่นและนุ่มนวลส่องสว่างจากด้านหลัง สร้างบรรยากาศที่สงบและผ่อนคลาย)
- คำอธิบาย: "A soft, warm, golden light emanates from the background, creating a serene and peaceful atmosphere. The lighting is dramatic and atmospheric, with a strong focus on the central figure. The overall mood is calm and soothing." (แสงที่อบอุ่นและนุ่มนวลส่องสว่างจากด้านหลัง สร้างบรรยากาศที่สงบและผ่อนคลาย แสงที่โดดเด่นและน่าทึ่ง มีจุดเน้นที่ตัวกลางภาพอย่างชัดเจน โทนภาพโดยรวมให้ความรู้สึกสงบและผ่อนคลาย)



ตัวอย่าง 3: ภาพวาดสีน้ำมัน

- คำอธิบาย: "A soft, warm, golden light emanates from the background, creating a serene and peaceful atmosphere." (แสงที่อบอุ่นและนุ่มนวลส่องสว่างจากด้านหลัง สร้างบรรยากาศที่สงบและผ่อนคลาย)
- คำอธิบาย: "A soft, warm, golden light emanates from the background, creating a serene and peaceful atmosphere. The lighting is dramatic and atmospheric, with a strong focus on the central figure. The overall mood is calm and soothing." (แสงที่อบอุ่นและนุ่มนวลส่องสว่างจากด้านหลัง สร้างบรรยากาศที่สงบและผ่อนคลาย แสงที่โดดเด่นและน่าทึ่ง มีจุดเน้นที่ตัวกลางภาพอย่างชัดเจน โทนภาพโดยรวมให้ความรู้สึกสงบและผ่อนคลาย)



<https://www.facebook.com/share/r/1BbFZmfJSd/>



ยอดดู 3 ล้าน ครั้ง · 4 หมื่น ความรู้สึก
| วิธีทำภาพโมเดลตัวเอง เล่นฟรีได้...
วิธีทำภาพโมเดลตัวเอง เล่นฟรีได้ทั้งมือถือ
แอนดรอยด์และไอโฟนเลยคะ ปริมาณจะแป...

อ่านแล้ว
20:25

อ่านแล้ว
20:26

เข้าไปทำตามนี้เลย

อ่านแล้ว
20:26

วิธีเข้าไปทำนะ

PA 1/8

ภาพประกอบการมอบหลักฐานการพัฒนางานที่เป็นประเด็นท้าทายในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน
ประเด็นท้าทาย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในรายวิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพ โดยให้
ผู้เรียนเขียนคำสั่ง Prompt ในเทคโนโลยี AI คือ Chat GPT และ Gemini

กิจกรรม



นาย กวินท์ ณธกรชัย ๔๗ 2/3
นาย นันทวัฒน์ นันทนธ์ ๕๐.2/3

วิธีการสร้างภาพด้วย AI

การสร้างภาพโดยใช้ AI คือการใช้โปรแกรมที่สร้างขึ้นโดยคอมพิวเตอร์มาสร้างภาพตามคำสั่งที่เราให้มัน
เช่น เราสั่งให้มันทำได้อะไรก็ได้ โดยไม่ต้องมีความรู้ด้านกราฟิกหรือการวาดรูปมาก่อนเลย

ขั้นตอนการสร้างภาพด้วย AI แบ่งเป็น 3

1. เลือกเครื่องมือ AI สำหรับสร้างภาพ ตัวอย่างเครื่องมือยอดนิยม

DALL-E ใช้ร่วมกับ ChatGPT Plus จุดเด่นใช้ง่าย, มีทั้งที่เป็นภาษาไทยได้

Midjourney ใช้ร่วมกับ Discord จุดเด่น ภาพสวยระดับโปร, ติดโซเชียล

Bing Image Creator ใช้ร่วมกับ Bing จุดเด่น ใช้ฟรี, ภาพดูสมจริง

Canva AI / Adobe Firefly ใช้ร่วมกับ Canva จุดเด่น สามารถใช้งานออกงาน

2. เขียนคำอธิบายภาพ (Prompt)

ใช้คุณสมบัติที่อธิบายภาพที่เราต้องการให้ AI สร้าง

- ระบุลักษณะที่เด่นชัด เช่น สี, รูปแบบ, ขนาด, สถานที่
- เลือกสไตล์หรือธีมที่ต้องการ เช่น สไตล์การ์ตูน, สไตล์ภาพถ่าย
- ระบุรายละเอียดเพิ่มเติม เช่น จำนวน, วัตถุ, สิ่งแวดล้อม

3. รอให้ AI สร้างภาพ ประมาณ 10-30 วินาที ระบบจะประมวลผลและแสดงผลภาพให้ดู

4. ดาวน์โหลดหรือแก้ไข

- ถ้าพอใจ : กดดาวน์โหลด
- ถ้าไม่พอใจ : ปรับปรุงคำอธิบายแล้วสร้างใหม่

การสร้างภาพด้วย AI

การสร้างภาพด้วย AI เป็นกระบวนการที่ใช้เทคนิคการ

เรียนรู้เครื่องจักร (Machine Learning) และปัญญาประดิษฐ์
เพื่อสร้างภาพใหม่ ๆ ที่คล้ายคลึงกับภาพจริงหรือมีรูปแบบที่สร้างสรรค์
มีหลายเทคนิคดังนี้

① Generative Adversarial Networks (GANs)

เทคนิคนี้ใช้หลักการที่ระบบจะสร้างภาพที่เหมือนจริงแข่งกับระบบที่หาข้อบกพร่อง
กันซ้ำ ๆ กัน

② Neural Style Transfer

เทคนิคนี้เป็นการนำสไตล์ของภาพต้นฉบับมาใส่
ลงในภาพอื่น

③ Deep Dream

เทคนิคนี้ใช้เครือข่ายประสาทเทียมเพื่อสร้างภาพที่มี
ลักษณะเหมือนฝันหรือภาพที่มีลักษณะลึกลับ

การสร้างภาพด้วย AI สามารถสร้างภาพศิลปะใหม่ ๆ
ที่มีรูปแบบแปลกใหม่ หรือสามารถสร้างภาพที่มี
ลักษณะเหมือนงานศิลปะที่มีชื่อเสียงได้ เช่น เลโอนาร์โด ดา วินชี