



วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

แบบข้อตกลงในการพัฒนางาน (PA)

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Generative AI)
เป็นเครื่องมือช่วยคิดและวางแผนธุรกิจ ในการจัดการเรียน
รู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมทักษะการคิด
วิเคราะห์ วิชาธุรกิจเบื้องต้น

นำเสนอโดย นางสาวแพรวพรรณ ในเมือง

แผนกวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล



จับกลุ่ม สร้างวิดีโอ



สภาพปัญหาของผู้เรียนและการจัดการเรียนรู้

- จากการจัดการเรียนรู้รายวิชารัฐกิจเบื้องต้นสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 พบว่า ผู้เรียนส่วนหนึ่งยังขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการพื้นฐานทางธุรกิจ ไม่สามารถเชื่อมโยงเนื้อหาในบทเรียนกับสถานการณ์ทางธุรกิจในชีวิตประจำวันได้อย่างชัดเจน เนื่องจากเนื้อหาบางส่วนเป็นนามธรรมและมีคำศัพท์เฉพาะ ทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่เนื้อหาเข้าใจยากและไม่เห็นประโยชน์ของการนำไปใช้จริง
- นอกจากนี้ ผู้เรียนมีความแตกต่างกันทั้งด้านพื้นฐานความรู้ความสามารถในการเรียนรู้ และทักษะการใช้เทคโนโลยี การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีบรรยายและใช้แบบฝึกหัดรูปแบบเดิมจึงไม่สามารถตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลได้อย่างทั่วถึง ผู้เรียนบางส่วนขาดความกระตือรือร้น ไม่กล้าแสดงความคิดเห็น และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ค่อนข้างน้อย ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการประยุกต์ใช้ความรู้ยังไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

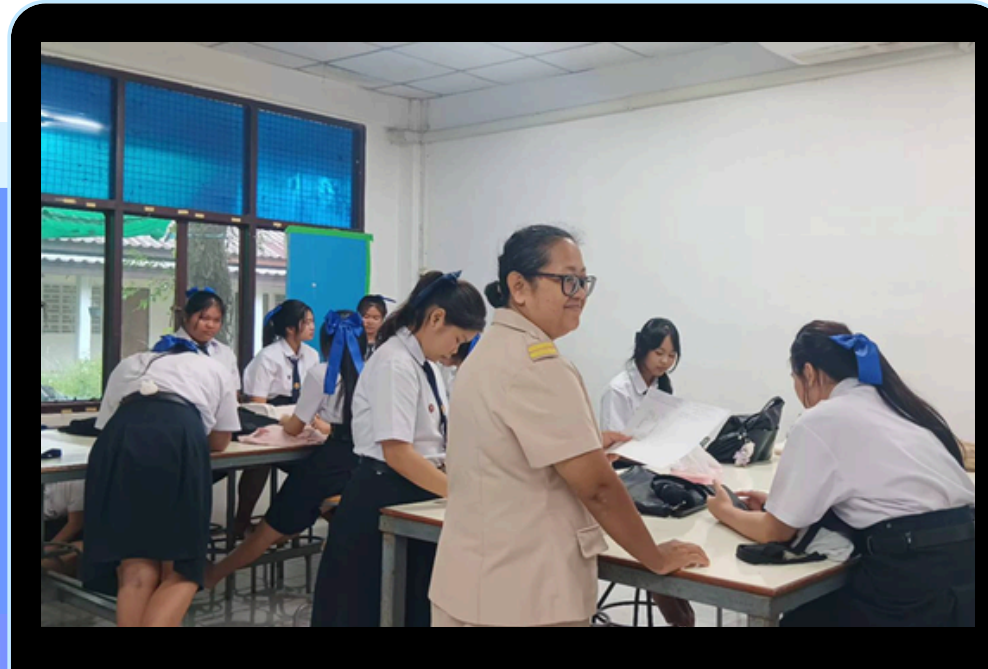
จับกลุ่ม
ใช้AI ทำ
โกล์ธุรกิจ



สภาพปัญหาของผู้เรียนและการจัดการเรียนรู้

- ขณะเดียวกัน ผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถเข้าถึงโทรศัพท์มือถือและเทคโนโลยีดิจิทัล แต่ยังใช้เทคโนโลยีเพื่อความบันเทิงมากกว่าการเรียนรู้ รวมถึงยังขาดทักษะในการใช้ปัญญาประดิษฐ์ หรือ AI อย่างถูกต้อง เช่น การตั้งคำถามให้ชัดเจน การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล การอ้างอิงแหล่งข้อมูล และการหลีกเลี่ยงการคัดลอกคำตอบจาก AI โดยไม่ผ่านการวิเคราะห์
- ดังนั้น ผู้สอนจึงนำ AI มาใช้เป็นเครื่องมือสนับสนุนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก โดยเน้นให้ผู้เรียนได้สืบค้น วิเคราะห์ ตรวจสอบ และประยุกต์ใช้ความรู้ในการแก้ปัญหาหรือสร้างชิ้นงานทางธุรกิจ เพศความรู้พื้นฐานทางธุรกิจ ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะดิจิทัล และความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี

วิธีการดำเนินการให้บรรลุผลบทเรียน



2.1 เครื่องมือที่ใช้เป็นสื่อการในการเรียนรู้พัฒนาตนเอง

2.1.1 ปรับปรุงแผนการสอน การจัดการเรียนรู้ ในรายวิชารัฐกิจเบื้องต้น รหัสวิชา 20001-1003 โดยสร้างสื่อการสอน และให้ใบงานทั้งแบบทฤษฎี และปฏิบัติ เน้นการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับ Prompt Engineering โดยใช้ AI (เช่น Gemini, Chat GPT)

2.2 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

- 2.1 ครูผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียน ชี้แจงเรื่องที่จะเข้าการเรียนรู้ ให้ตรงตามหน่วยการเรียนรู้ที่จะเรียน
- 2.2.2 ครูผู้สอนแนะนำเทคโนโลยี AI เช่น Gemini, Chat GPT
- 2.2.3 ให้นักเรียนดูใบความรู้ ประกอบการเรียนรู้การสอน ช่วยกันแสดงความคิดเห็นในเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง
- 2.2.4 ครูผู้สอนสอนการวิธีการเขียน Prompt Engineering และให้ผู้เรียนลองทำใน Smart Phone ของตนเอง
เสนอแนะเพื่อปรับปรุงชิ้นงาน

วิธีการดำเนินการให้บรรลุผลบทเรียน



2.2 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.5 สร้างความรู้พื้นฐาน โดยผู้สอนอธิบายหลัก การทางธุรกิจที่เกี่ยวข้อง พร้อมยกตัวอย่างจาก สถานการณ์จริง

2.2.6 ฝึกใช้ AI โดยสาริตการเขียนคำสั่งที่ระบุ บทบาท จุดประสงค์ ข้อมูลประกอบ และรูปแบบคำ ตอบอย่างชัดเจน โดยให้ผู้เรียนทำงานเป็นกลุ่ม ใช้ AI ช่วยระดมความคิด วิเคราะห์ข้อมูล หรือเสนอ แนวทางในการทำใบงาน

2.2.7 สร้างชิ้นงาน โดยให้แต่ละกลุ่มจัดทำชิ้น งาน เช่น ธุรกิจอย่างง่ายที่สนใจ แผนการตลาด

2.3.การวัดผลประเมินผล

1. การประเมินผลงานจากใบ งาน/ชิ้นงาน และสังเกต พฤติกรรมการทำงาน

2.แบบทดสอบหลังเรียนรายวิชา ธุรกิจเบื้องต้น

2.4 การปรับปรุงและติดตามผล

การรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ผลจาก กระบวนการเรียนรู้ด้วยแบบประเมินใบงาน/ชิ้น งานของครูผู้สอนเพื่อใช้ในการปรับปรุงและ พัฒนาแผนการสอน เพื่อพัฒนาการสร้างแรง จูงใจและบรรยากาศการเรียนรู้ให้น่าสนใจ กระตุ้น ทักะการเรียนรู้ ผ่านกระบวนการที่มีเป้าหมาย ชัดเจนและมีการติดตามผลอย่างต่อเนื่องนี้ จะ ช่วยให้การเรียนรู้เกิดผลสำเร็จอย่างยั่งยืน ผู้ เรียนจะสามารถพัฒนาทักษะทั้งด้านวิชาการและ การสามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ



วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

ผลลัพธ์การพัฒนา ที่คาดหวัง



3.1 เชิงปริมาณ

3.1.1 ผู้เรียนได้รับใบความรู้ ใน
รายวิชาธุรกิจเบื้องต้น รหัสวิชา
20001-1003 ตามหน่วยการเรียนรู้ ที่ผู้
สอนพัฒนาขึ้น



วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

ผลลัพธ์การ พัฒนาที่คาดหวัง



3.1.2 ผู้เรียนได้รับใบงานเพื่อ
ประเมินความรู้ ความเข้าใจ โดย
ทำเป็นแบบถามตอบ จับคู่ และ
ปรนัย ในรายวิชาธุรกิจเบื้องต้น
รหัสวิชา 20001-1003 ตาม
หน่วยการเรียนรู้ ที่ผู้สอนพัฒนา
ขึ้น

ผลลัพธ์การพัฒนาที่คาดหวัง

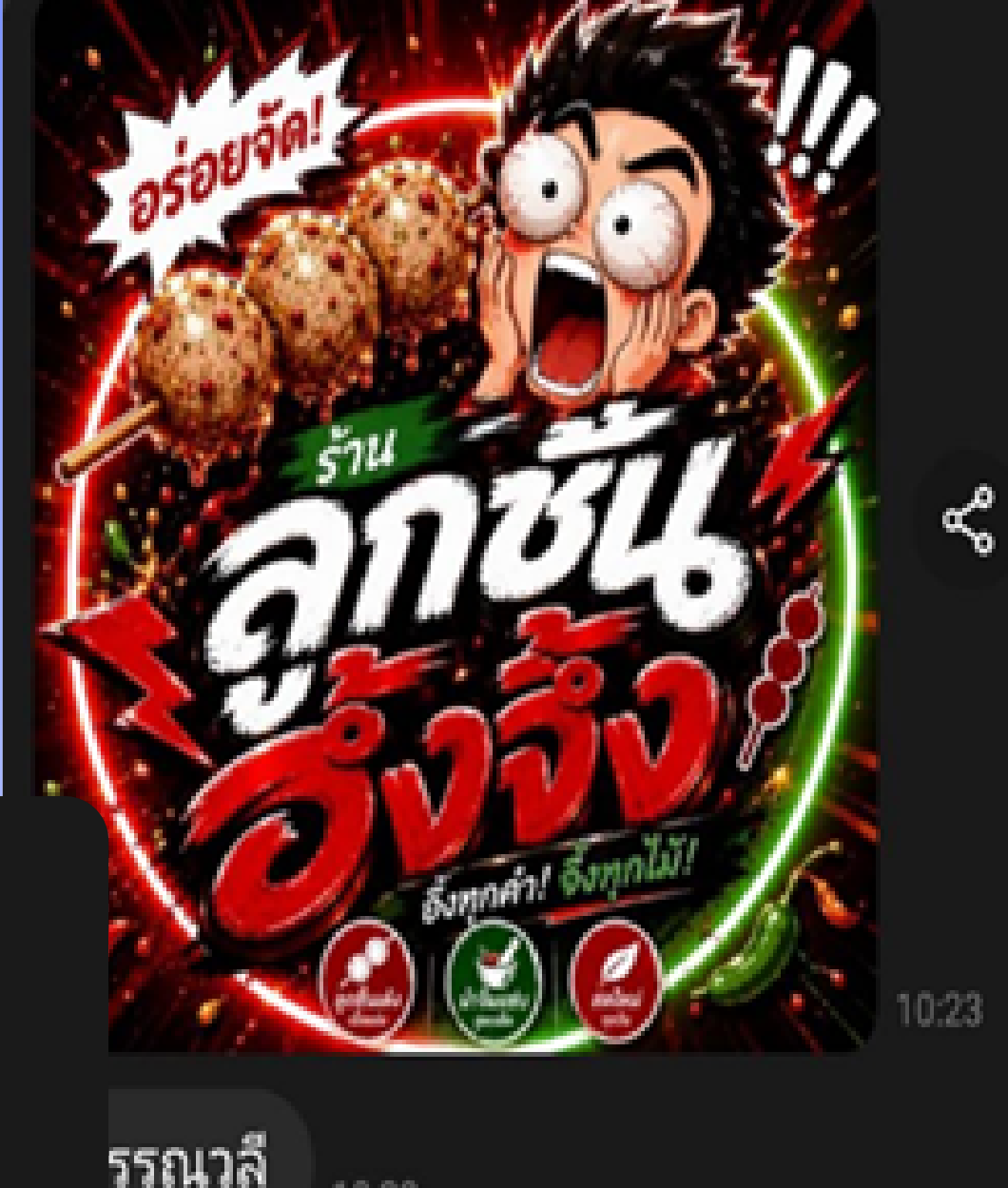
3.1.3 ผู้เรียนพัฒนาตนเองในการใช้เทคโนโลยีร่วมกับ AI สร้างวิดีโอสั้นๆ เพื่อแนะนำธุรกิจ ความยาวไม่เกิน 60 วินาที โดยใช้ Prompt จาก Gemini ไปสร้างวิดีโอใน Google Flow โดยตั้งเป้าหมายไว้กลุ่มละ 1 คลิป





วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย

ผลลัพธ์การพัฒนาที่ คาดหวัง



3.1.4 ผู้เรียนพัฒนาตนเองในการ
ใช้เทคโนโลยี ร่วมกับ AI โดยการ
เขียน Prompt เพื่อเจนภาพโลโก้
(Generation) จากเทคโนโลยี AI
(Gemini, Chat) คนละอย่างน้อย 1
ภาพ

พัชรดา โอสภานนท์ เลขที่ 15

10:34

พ.ศ. 6 ส.ค.

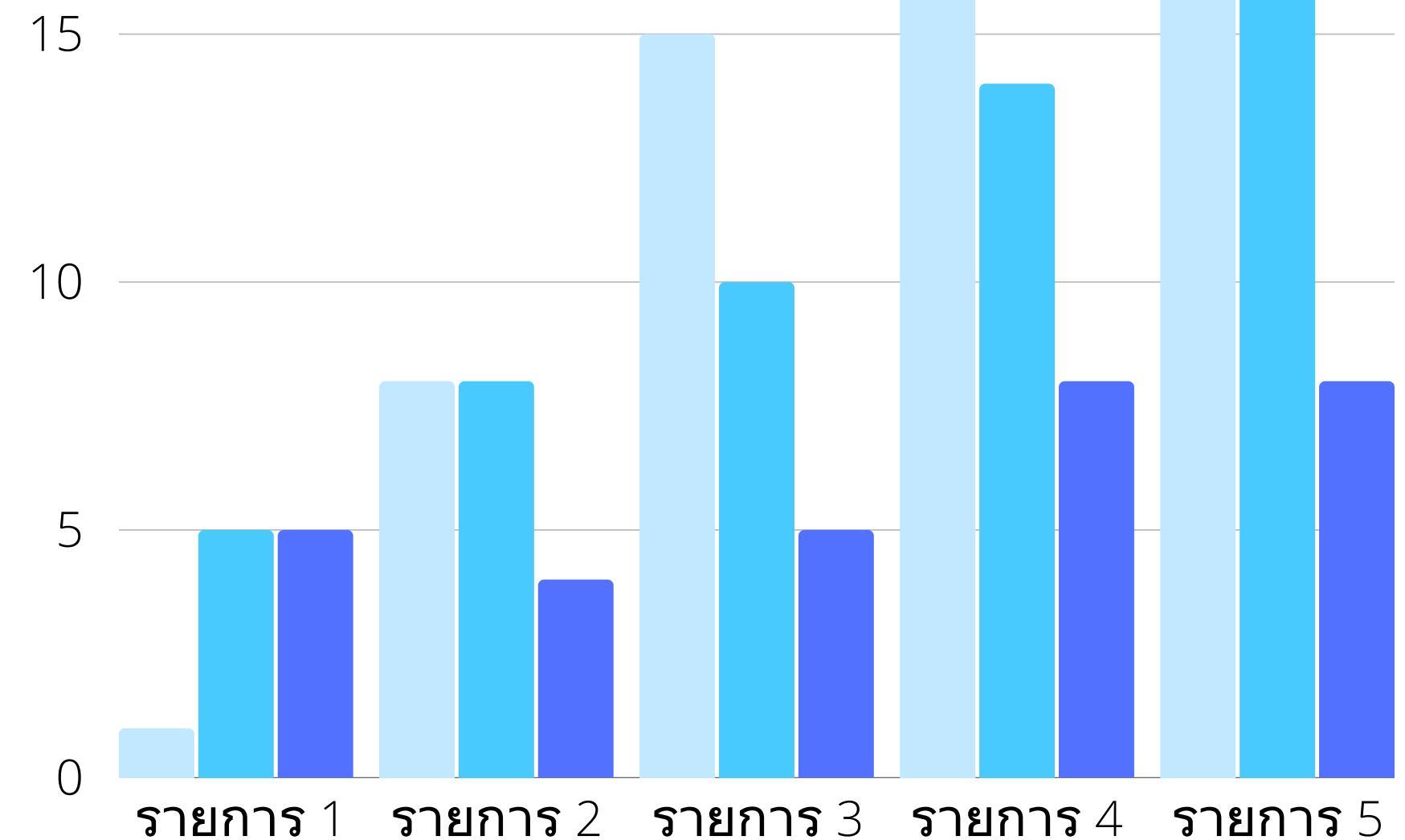
3.1.5 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แผนกวิชาการบัญชี 1/1

ผลการเรียนรายวิชา		คะแนน					รวม	
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	80	70	60	50	40	รวม	ค่าเฉลี่ย
000000001	วิชาสามัญ ไทย	17	18	13	18	13	79	5.9
000000002	วิชาสามัญ อังกฤษ	14	14	14	15	14	71	5.4
000000003	วิชาสามัญ คณิต	15	15	17	15	14	76	5.7
000000004	วิชาสามัญ สังคม	15	15	18	18	15	79	5.9
000000005	วิชาสามัญ สุขศึกษา	18	18	12	12	15	65	4.9
000000006	วิชาสามัญ ศิลป	15	1	14	12	14	56	4.2
000000007	วิชาสามัญ ภาษาจีน	14	17	14	15	14	68	5.2
000000008	วิชาสามัญ วิทยาศาสตร์	17	17	14	18	14	70	5.3
000000009	วิชาสามัญ คอมพิวเตอร์	14	17	15	14	15	71	5.3
000000010	วิชาสามัญ ภาษาอังกฤษ	15	14	15	14	14	66	5.0
000000011	วิชาสามัญ คณิต	15	15	14	14	15	68	5.1
000000012	วิชาสามัญ สังคม	15	15	17	18	14	77	5.9
000000013	วิชาสามัญ สุขศึกษา	0	0	0	0	0	0	0.0
000000014	วิชาสามัญ ศิลป	14	17	15	15	14	65	5.0
000000015	วิชาสามัญ ภาษาจีน	14	17	15	15	14	65	5.0
000000016	วิชาสามัญ วิทยาศาสตร์	15	14	17	15	14	65	5.0
000000017	วิชาสามัญ คอมพิวเตอร์	17	17	15	14	14	71	5.4
000000018	วิชาสามัญ ภาษาอังกฤษ	14	14	18	14	14	64	4.9
000000019	วิชาสามัญ คณิต	14	17	15	15	14	65	5.0
000000020	วิชาสามัญ สังคม	14	14	14	14	14	56	4.3
000000021	วิชาสามัญ สุขศึกษา	0	0	0	0	0	0	0.0
000000022	วิชาสามัญ ศิลป	15	15	17	15	14	66	5.1
000000023	วิชาสามัญ ภาษาจีน	14	14	14	15	15	62	4.7
000000024	วิชาสามัญ วิทยาศาสตร์	15	15	14	14	14	62	4.7
000000025	วิชาสามัญ คอมพิวเตอร์	17	17	15	14	15	68	5.2
000000026	วิชาสามัญ ภาษาอังกฤษ	17	15	14	14	14	64	4.9
000000027	วิชาสามัญ คณิต	14	15	17	18	14	68	5.2
000000028	วิชาสามัญ สังคม	14	14	14	14	14	56	4.3
000000029	วิชาสามัญ สุขศึกษา	17	15	14	14	14	64	4.9
000000030	วิชาสามัญ ศิลป	14	14	14	14	14	56	4.3
000000031	วิชาสามัญ ภาษาจีน	15	14	14	15	14	60	4.6
000000032	วิชาสามัญ วิทยาศาสตร์	14	14	14	15	14	59	4.5
000000033	วิชาสามัญ คอมพิวเตอร์	12	17	17	15	14	65	5.0
000000034	วิชาสามัญ ภาษาอังกฤษ	14	14	15	14	14	59	4.5

● สีน้ำเงิน 1 ● สีน้ำเงิน 2 ● สีน้ำเงิน 3

3.1.5 ผู้เรียนร้อยละ 70 มีผลการเรียน ผ่าน ตามเกณฑ์การประเมินระดับดีวัดผลได้จาก แผนกวิชาการบัญชี มีจำนวนนักเรียน 33 คน ได้ระดับดี ถึงดีมาก จำนวน 27 คน คิดเป็น ร้อยละ 81





ตารางวัดความ
พึงพอใจ

3.2 เชิงคุณภาพ

3.2.1 ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อวิชาธุรกิจเบื้องต้น และสามารถนำเทคโนโลยี AI มา
ใช้ในชีวิตประจำวันได้

หัวข้อการประเมิน	$\bar{X}$	SD	การแปลความ
ด้านที่ 1: ด้านเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้			
1. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ AI มีความแปลกใหม่ ทำหาย และน่าสนใจ	4.53	0.47	มากที่สุด
2. การใช้ AI ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนวิชา ธุรกิจเบื้องต้นได้ง่ายขึ้น	4.76	0.24	มากที่สุด
3. ขั้นตอนและวิธีการใช้งาน AI มีความชัดเจน ไม่ซับซ้อนจนเกินไป	4.22	0.88	มาก
ด้านที่ 2: ด้านการส่งเสริมทักษะและการคิดวิเคราะห์			
4. การใช้ AI ช่วยกระตุ้นให้เกิดความคิด สร้างสรรค์ในการทำชิ้นงาน/ผลงาน	4.65	0.35	มากที่สุด
5. ช่วยลดเวลาในการค้นหาข้อมูลและวางแผนงานธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.43	0.57	มาก
6. ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การตั้งคำถาม (Prompt) และการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล	4.35	0.65	มาก
ด้านที่ 3: ด้านบรรยากาศและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้			
7. มีอิสระและมีความสุขในการสร้างสรรค์ผลงานร่วมกับเพื่อนและ AI	4.24	0.76	มาก
8. ครูผู้สอนให้คำแนะนำ คอยช่วยเหลือ และแทรกเรื่องจริยธรรมในการใช้ AI อย่างเหมาะสม	4.12	0.88	มาก
9. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และนำเสนอผลงานที่สร้างจาก AI ร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน	4.31	0.69	มาก
ด้านที่ 4: ด้านเจตคติและการประยุกต์ใช้			
10. มีความมั่นใจและเห็นประโยชน์ในการนำ AI ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนหรือชีวิตประจำวัน	4.54	0.54	มากที่สุด
11. มีความพึงพอใจต่อภาพรวมของการเรียนการสอน	4.76	0.24	มากที่สุด
12. มีตระหนักรู้และระมัดระวังเกี่ยวกับเรื่องจริยธรรม ลิขสิทธิ์ และความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ได้จาก A	4.53	0.47	มากที่สุด

