



บันทึกข้อความ

วิทยาลัยการอาชีพอุทุมพร
เลขที่ ๖๗๖/๖๕๕
วันที่ ๒๐ กค. ๕๕
เวลา ๑๑.๐๐ น.

ส่วนราชการ วิทยาลัยการอาชีพอุทุมพร ฝ่ายวิชาการ แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ที่ ศธ.๐๖๕๔.๑๑/ ๖๗๖

วันที่ ๘ กันยายน ๒๕๖๘

เรื่อง รายงานผลการดำเนินโครงการจัดอบรมการสร้างนิทานด้วย Generative AI ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘
เรียน ผู้อำนวยการวิทยาลัยการอาชีพอุทุมพร

ด้วยแผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ฝ่ายวิชาการ ได้ดำเนินโครงการจัดอบรมการสร้างนิทานด้วย Generative AI ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะของครู นักเรียน และบุคลากรทางการศึกษาในการใช้เครื่องมือ Generative AI ในการสร้างสรรค์นิทานและสื่อการเรียนรู้ และเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพและเพิ่มพูนทักษะด้านการบูรณาการความรู้ด้านภาษา ศิลปะ และเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน ผ่านการสร้างนิทานดิจิทัลด้วย Generative AI

ในการนี้แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ฝ่ายวิชาการ ได้ดำเนินโครงการดังกล่าวเสร็จเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงขอรายงานผลการดำเนินโครงการจัดอบรมการสร้างนิทานด้วย Generative AI ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ ตามสิ่งที่แนบมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ลงชื่อ.....

(นายประยูร ภูมิทอง)

หัวหน้าแผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ลงชื่อ.....

(นายสายชล ศิษย์ฤกษ์)

รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

ลงชื่อ.....

(นายสายชล ศิษย์ฤกษ์)

รองผู้อำนวยการฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ

ความเห็น ผู้อำนวยการวิทยาลัยการอาชีพอุทุมพร

ลงชื่อ.....

(นายชาตรี จำปาศรี)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยการอาชีพอุทุมพร

“เรียนดี มีคุณธรรม”

แบบสรุปรายงานผลการดำเนินงานตามโครงการ วิทยาลัยการอาชีพอุทุมพร

โครงการจัดอบรมการสร้างนิทานด้วย Generative AI

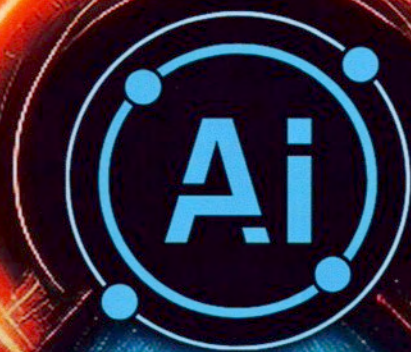
ความสอดคล้อง 8 ประเด็นการพัฒนา (8 Agenda)		ผู้รับผิดชอบ	ภาพกิจกรรม	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย
<u>ประเด็นการพัฒนาที่ 3</u> 3.1 ส่งเสริมและสนับสนุนสถานศึกษาแห่งความสุข (ห้องเรียนดี สุชาติ ฯลฯ) <u>ประเด็นการพัฒนาที่ 4</u> 4.1 ขับเคลื่อนการพัฒนาสมรรถนะกำลังคน ตามแนวทาง (Up-Skill / Re-Skill / New-Skill)		แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล	 	1. เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะของครู นักเรียน และบุคลากรทางการศึกษาในการใช้เครื่องมือ Generative AI ในการสร้างสรรค์นิทานและสื่อการเรียนรู้ 2. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพและเพิ่มพูนทักษะด้านการบูรณาการความรู้ด้านภาษา ศิลปะ และเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน ผ่านการสร้างนิทานดิจิทัลด้วย Generative AI	1.เชิงปริมาณ - นักเรียนนักศึกษา จำนวน 30 คน 2.เชิงคุณภาพ - นักศึกษาแผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนการสอนและเพิ่มพูนทักษะด้านการบูรณาการความรู้
ระยะเวลาดำเนินการ	งบประมาณ	กิจกรรมดำเนินการ	ผลที่ได้รับ	ปัญหา - อุปสรรค	ข้อเสนอแนะ
กรกฎาคม ถึง กันยายน 2568	20,000 บาท	1.เสนอโครงการเพื่อขออนุมัติ 2.แต่งตั้งคณะกรรมการรับผิดชอบ 3.กำหนดดำเนินงานโครงการ 4.สรุปผลและรายงานผล	- ผู้เข้าร่วมอบรมมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยี Generative AI สามารถอธิบายหลักการทำงาน แนวทางการประยุกต์ใช้ และข้อควรระวังในการใช้งานได้อย่างถูกต้อง	-	-
(นายประยูร ภูมิทอง) ผู้รายงาน		(นายสายชล ศิษย์ดาษ) รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ	(นายสายชล ศิษย์ดาษ) รองผู้อำนวยการฝ่ายแผนงานฯ	(นายชาติรี จำปาศรี) ผู้อำนวยการวิทยาลัยการอาชีพอุทุมพร	

ได้จัดเก็บเป็นข้อมูลสารสนเทศเรียบร้อยแล้ว.....หัวหน้างานวางแผนและงบประมาณ

รายงานผลการดำเนินงาน

โครงการจัดอบรมการสร้างนิทานด้วย Generative AI ประจำปีการศึกษา 2568

ภายใต้โครงการพัฒนากทักษะและสมรรถนะวิชาชีพกำลังคน (Up-skill ,Re-skill)



แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
ฝ่ายวิชาการ

วิทยาลัยการอาชีพอุทุมพร
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

รายงานผลการดำเนินงานโครงการจัดอบรมการสร้างนิทานด้วย Generative AI ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ เป็นการรวบรวมผลการดำเนินงานโครงการตามแผนปฏิบัติการวิทยาลัยการอาชีพอุทุมพร ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 คณะกรรมการฝ่ายประเมินผลการดำเนินงานได้รับมอบหมายให้รวบรวมข้อมูล ความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมและสรุปผลการดำเนินกิจกรรม ทั้งนี้เพื่อเป็นข้อมูลให้กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการวางแผนพัฒนา การดำเนินงานต่อไป

คณะกรรมการฝ่ายประเมินผล ขอขอบคุณคณะผู้บริหาร คณะครู ตลอดจนผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน ที่ให้การสนับสนุนในการดำเนินกิจกรรมสำเร็จ ลุล่วงไปด้วยดี หวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารประเมินผลการดำเนินโครงการพัฒนาบุคลากรวิทยาลัยการอาชีพอุทุมพร ฉบับนี้ จะสามารถเป็นข้อมูลในการพัฒนาวิทยาลัยการอาชีพอุทุมพร อย่างเต็มรูปแบบต่อไป

แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ปัจจุบันเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการเรียนการสอนและการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ โดยเฉพาะ Generative AI ซึ่งเป็นเครื่องมือที่สามารถช่วยสร้างเนื้อหา ข้อความ ภาพ เสียง และสื่อดิจิทัลรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การนำ Generative AI มาใช้ในการสร้างนิทานจึงเป็นแนวทางหนึ่งที่ช่วยเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ การบูรณาการความรู้ด้านภาษา ศิลปะ และเทคโนโลยี ตลอดจนกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น

การอบรมการสร้างนิทานด้วย Generative AI จึงมีความสำคัญในการพัฒนาศักยภาพของครู นักเรียน และบุคลากรทางการศึกษา ให้มีความรู้ความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เป็นเครื่องมือสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมการผลิตสื่อการสอนที่ทันสมัย ดึงดูดความสนใจ และสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคดิจิทัล

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะของครู นักเรียน และบุคลากรทางการศึกษาในการใช้เครื่องมือ Generative AI ในการสร้างสรรค์นิทานและสื่อการเรียนรู้

1.2.2 เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพและเพิ่มพูนทักษะด้านการบูรณาการความรู้ด้านภาษา ศิลปะ และเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน ผ่านการสร้างนิทานดิจิทัลด้วย Generative AI

1.3 เป้าหมาย

1.3.1 เชิงปริมาณ

1.3.1.1 นักเรียนนักศึกษา จำนวน ๓๐ คน

1.3.2 เชิงคุณภาพ

1.3.2.1 นักศึกษาแผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนการสอนและเพิ่มพูนทักษะด้านการบูรณาการความรู้

1.4 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ในครั้งนี้

1.4.1 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนนักศึกษาที่มีต่อโครงการจัดอบรมการสร้างนิทานด้วย Generative AI ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 นักศึกษามีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ เทคโนโลยี Generative AI เพื่อสร้างสรรค์นิทานและสื่อการเรียนรู้ที่มีความแปลกใหม่และน่าสนใจ

1.5.2 นักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้รับไป ประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน หรือพัฒนาสื่อ
สำหรับนักเรียนให้เกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

1.5.3 นักศึกษามีทัศนคติที่ดีต่อการใช้เทคโนโลยี AI อย่างสร้างสรรค์ และเกิดแรงบันดาลใจในการ
พัฒนาทักษะด้านดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง

บทที่ 2 เอกสารที่เกี่ยวข้อง

การประเมินผลโครงการจัดอบรมการสร้างนิทานด้วย Generative AI ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ มีลำดับเอกสารที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

2.1 นโยบายสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

วิสัยทัศน์

ผลิตและพัฒนากำลังคนอาชีวศึกษาสมรรถนะสูง เพื่อการพัฒนาประเทศ โดยยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

พันธกิจ

- ผลิตและพัฒนากำลังคนสายอาชีพ ให้เป็นกำลังคนที่มีคุณภาพและสมรรถนะสูง ตอบโจทย์การพัฒนาประเทศ
- เพิ่มโอกาสและลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงระบบการเรียนรู้วิชาชีพ ด้วยรูปแบบวิธีการที่ยืดหยุ่น หลากหลาย ตอบสนองต่อความต้องการในการเรียนรู้และพัฒนาอาชีพของคนทุกช่วงวัย
- เสริมสร้างและขยายภาคีเครือข่ายความร่วมมือเพื่อการระดมทรัพยากร และยกระดับคุณภาพการอาชีวศึกษาและการฝึกอบรมวิชาชีพ
- ยกระดับคุณภาพหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ ให้มีความทันสมัย ตอบโจทย์การศึกษาแห่งอนาคต และเชื่อมโยงกับมาตรฐานอาชีพหรือมาตรฐานการปฏิบัติงานทั้งในระดับชาติและระดับสากล
- ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพครูและบุคลากรอาชีวศึกษาให้มีสมรรถนะสูงขึ้น
- พัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้และการบริหารจัดการด้วยระบบเทคโนโลยีดิจิทัล

แนวทางการทำงาน

OVEC ONE Team : พัฒนาอาชีวศึกษา "ทำดี ทำได้ ทำทันที"

นโยบายการพัฒนาอาชีวศึกษา : 8 ประเด็นการพัฒนา (8 Agenda)

ประเด็นการพัฒนาที่ 1 ส่งเสริมการเรียนรู้อาชีวศึกษาทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime)

- 1.1 ส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาแพลตฟอร์มและสื่อการเรียนรู้
- 1.2 สนับสนุนการจัดหาอุปกรณ์การเรียนและการฝึกปฏิบัติที่เหมาะสม ทันสมัย
- 1.3 ส่งเสริมการจัดการอาชีวศึกษาเพื่อคนทุกช่วงวัย (Vocational Edion for All)

ประเด็นการพัฒนาที่ 2 ปฏิรูประบบอาชีวศึกษาและพัฒนาคุณภาพการศึกษา

- 2.1 สร้างความเข้มแข็งให้กับจัดการอาชีวศึกษาระบบทวิภาคี
- 2.2 เสริมสร้างคุณภาพให้กับสถานศึกษาทุกแห่ง (Quality for All)
- 2.3 ปฏิรูประบบการจัดการเรียนการสอนและการนิเทศติดตาม
- 2.4 ขับเคลื่อนระบบคลังหน่วยกิตอาชีวศึกษา (Credit Bank)
- 2.5 พัฒนาศักยภาพผู้เรียนอาชีวศึกษาในทุกมิติ (วิชาชีพ วิชาการ วิชาชีวิต)
- 2.6 พัฒนาระบบการแนะแนวการเรียนและสร้างเป้าหมายชีวิตให้กับผู้เรียนอาชีวศึกษา (Coaching)
- 2.7 ส่งเสริมการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมอาชีวศึกษา

2.8 ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการจัดการเรียนการสอน

ประเด็นการพัฒนาที่ 3 เสริมสร้างอาชีวศึกษาแห่งความสุข ปลอดภัย และเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

3.1 ส่งเสริมและสนับสนุนสถานศึกษาแห่งความสุข (ห้องเรียนดี สุชาติ ฯลฯ)

3.2 เสริมสร้างสถานศึกษาปลอดภัยและวิทยาลัยสีขาว

3.3 สร้างและส่งเสริมการรักษาสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน และมุ่งสู่การใช้พลังงานสะอาด

ประเด็นการพัฒนาที่ 4 พัฒนาทักษะและสมรรถนะวิชาชีพกำลังคน (Skill Certificate)

4.1 ขับเคลื่อนการพัฒนาสมรรถนะกำลังคน ตามแนวทาง Up-Skill / Re-Skill / New-Skill

4.2 ขับเคลื่อนการฝึกอบรมวิชาชีพเพื่อรับรองมาตรฐานวิชาชีพ (Skill Certificate)

4.3 ส่งเสริมการมีรายได้ระหว่างเรียน จบแล้วมีงานทำ (Learn to Earn)

4.4 เสริมสร้างความเป็นผู้ประกอบการยุคใหม่ (Entrepreneurship)

ประเด็นการพัฒนาที่ 2 พัฒนาภาคีเครือข่ายและเสริมพลังความร่วมมือ

5.1 สร้างและพัฒนาความร่วมมือในการจัดการอาชีวศึกษา

5.2 ขับเคลื่อนและเสริมพลังกลไก อ.กรอ.อศ.

5.3 เชื่อมโยงการจัดการศึกษาภายในกระทรวงศึกษาธิการ (Connex MOE)

5.4 ผลักดันการขับเคลื่อนการดำเนินงานตามกรอบความร่วมมือ (Active MOU/MOA)

ประเด็นการพัฒนาที่ 6 ยกระดับการบริหารและพัฒนาบุคลากรอาชีวศึกษา

6.1 พัฒนาและปรับปรุงแนวปฏิบัติในการบริหารงานบุคคลทุกมิติ

6.2 แก้ไขปัญหาความขาดแคลนครู บุคลากร และส่งเสริมครูคืนถิ่น

6.3 แก้ไขปัญหาหนี้สินและพัฒนาทักษะด้านการเงินแก่ครูและบุคลากร

6.4 พัฒนาศักยภาพครูและบุคลากร สู่การเป็นบุคลากรอาชีวศึกษาสมรรถนะสูง

ประเด็นการพัฒนาที่ 7 เสริมสร้างภาพลักษณ์อาชีวศึกษายุคใหม่

7.1 ส่งเสริมและสนับสนุนกิจกรรม Fix it - จิตอาสา

7.2 ส่งเสริมและสนับสนุน Soft Power อาชีวศึกษา

7.3 พัฒนารูปแบบการประชาสัมพันธ์และการสื่อสารองค์กรที่ตอบโจทย์สังคม

7.4 เชิดชูเกียรติศิษย์เก่าดีเด่น/สร้างต้นแบบรุ่นพี่อาชีวะ (Senior idol)

ประเด็นการพัฒนาที่ 8 เพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการอาชีวศึกษา

8.1 ปฏิบัติราชการโดยยึดหลักธรรมาภิบาล และหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

8.2 ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการบริหารจัดการอาชีวศึกษา

8.3 พัฒนาและปรับปรุงกระบวนการปฏิบัติงาน/ปรับลดภาระงานที่ไม่จำเป็นหรือซ้ำซ้อน

8.4 ปรับปรุงและแก้ไขกฎ ระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ คำสั่ง ให้มีความทันสมัย

2.2 ปัญญาประดิษฐ์ (AI)

ปัญญาประดิษฐ์ หรือ AI ย่อมาจาก Artificial Intelligence คือ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีฟังก์ชันที่สามารถทำงานได้เหมือนกับมนุษย์ และสามารถเลียนแบบการทํากิจกรรมของมนุษย์ได้ เช่น การเรียนรู้ การวางแผน และการแก้ไขปัญหาต่างๆ เป็นตัวช่วยมนุษย์ในการคิด ซึ่งจะเน้นไปในเรื่องของการประมวลผล และ

วิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ เพราะ AI สามารถทำงานได้รวดเร็วกว่าสมองของมนุษย์ แต่ในขณะเดียวกัน AI ยังไม่สามารถทำหน้าที่ที่ต้องใช้ประสาทสัมผัสได้

หลักการทำงานของ AI

ระบบ AI ทำงานโดยการรับข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และประมวลผล เพื่อให้ได้ผลตอบกลับมา ไม่ว่าจะเป็นการใช้คำพูด ข้อความ หรือการกระทำต่างๆ ผลที่ตอบกลับมาก็อยู่ที่ว่าต้องการให้ตอบกลับมาเป็นแบบไหน และเอาผลลัพธ์นั้นมาใช้ประโยชน์ให้ตรงกับจุดประสงค์ของ อีกทั้งยังสามารถใช้รูปแบบการทำงานนี้เพื่อคาดการณ์สถานการณ์ที่จะเกิดขึ้นต่อไปในอนาคตได้ เช่น แอปพลิเคชันที่ตอบข้อความอัตโนมัติได้เหมือนกับคน หรือความสามารถในการจดจำภาพ ซึ่งการทำงานของระบบทั้งหมดนั้นต้องถูกเขียนโปรแกรมขึ้นมา โดยการเขียนโปรแกรมของ AI นั้นจะเน้นไปที่ทักษะการรับรู้ต่างๆ ดังนี้

- การเรียนรู้ (Learning) โดยจะเน้นไปที่การรับข้อมูล และสร้างกฎสำหรับการเปลี่ยนเป็นข้อมูลที่น่าไปใช้ได้จริง ซึ่งกฎนั้นเรียกว่า อัลกอริทึม (Algorithms) คือ กระบวนการแก้ปัญหาที่อธิบายเป็นขั้นตอนไว้อย่างชัดเจน
- การใช้เหตุผล (Reasoning) เน้นการตัดสินใจเลือกอัลกอริทึมที่เหมาะสมเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ
- การแก้ไขข้อผิดพลาด (Self-correction) ในส่วนนี้จะได้รับการออกแบบเพื่อปรับแต่งอัลกอริทึมให้วิเคราะห์ได้อย่างละเอียด เพื่อรับประกันว่าจะได้ผลลัพธ์ที่แม่นยำที่สุด
- การมีความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) เป็นส่วนที่ใช้เครือข่ายประสาทเทียม อิงตามกฎ วิธีทางสถิติ และเทคนิคอื่นๆ เพื่อให้สามารถสร้างภาพใหม่ๆ เพลงใหม่ หรือแนวคิดใหม่ๆ

จุดประสงค์ของการใช้งานเทคโนโลยี AI

ระบบ AI มีความสามารถหลากหลายในการใช้งานกับธุรกิจและอุตสาหกรรม ซึ่งจุดประสงค์หลักของการใช้เทคโนโลยี AI ก็เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในกระบวนการทำงาน ช่วยวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูลจำนวนมากมาได้อย่างง่ายดาย และรวดเร็ว เพื่อดึงข้อมูลเชิงลึกมาใช้กับธุรกิจ และอุตสาหกรรมได้อย่างแม่นยำ

นอกจากนี้ เทคโนโลยี AI ยังช่วยลดความผิดพลาดในการทำงานที่อาจเกิดขึ้นได้ รวมไปถึงใช้ค้นหาพฤติกรรมของผู้บริโภคที่ได้จาดชุดข้อมูลที่มี เพื่อยกระดับให้ธุรกิจ หรืออุตสาหกรรมมีศักยภาพที่แข็งแกร่งในการแข่งขันให้ธุรกิจเติบโตได้ในระยะยาว

ประเภทของเทคโนโลยี AI ในปัจจุบัน

ประเภทของ AI สามารถแบ่งได้ 2 ประเภทใหญ่ คือ แบ่งตามความสามารถ และแบ่งตามฟังก์ชันการทำงาน โดยมีรายละเอียดดังนี้

ปัญญาประดิษฐ์แบ่งตามความสามารถ

ประเภทแบ่งตามความสามารถ เป็นการแบ่งแบบทั่วไป ง่าย ๆ คือ แบ่งตามพัฒนาการของ AI นั้นเอง มีดังนี้

Artificial Narrow Intelligence (ANI)

ANI หรือ Weak AI เป็นระบบ AI ประเภทที่สามารถทำงานแทนมนุษย์ได้เพียงบางอย่างเท่านั้น และจำกัดอยู่แค่ในวงแคบ คือต้องเป็นงาน หรือทักษะที่ได้รับการโปรแกรมชุดคำสั่งมาเท่านั้น ไม่สามารถทำงานนอกเหนือจากนั้นได้ และไม่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งนั่นคือ AI ที่ใช้กันอยู่ในทุกวันนี้ เช่น BellaBot หุ่นยนต์บริการที่เห็นได้ในร้านอาหารต่างๆ

Artificial General Intelligence (AGI)

AGI หรือ Strong AI เป็นระบบ AI ประเภทที่มีสติปัญญา และความสามารถในการทำงานต่างๆ ได้ เทียบเท่ากับสมองมนุษย์สามารถคิดวิเคราะห์ วางแผน และสามารถแก้ปัญหาต่างๆ ได้ เข้าใจเรื่องที่เป็นนามธรรม นอกจากนี้ ยังสามารถเรียนรู้ประสบการณ์จากอดีตได้เหมือนมนุษย์ แต่ในปัจจุบันยังไม่สามารถพัฒนา AI ประเภทนี้ได้สำเร็จ ซึ่ง AI ประเภทนี้อาจเป็นภัยต่อการดำรงอยู่ของมนุษย์ได้เช่นกัน

Artificial Super Intelligence (ASI)

ASI เป็นระบบ AI ประเภทที่มีปัญญาเหนือกว่ามนุษย์ ซึ่งปัจจุบันยังไม่สามารถพัฒนา AI ในระดับนี้ขึ้นมาได้ ส่วนมากจะเป็นไอเดียที่เกิดขึ้นในสื่อต่างๆ มากมาย เช่น ภาพยนตร์ ซีรีส์ นวนิยาย หรือเกม โดยไอเดียที่เกิดขึ้นเป็นแนวคิดเรื่องเครื่องจักรสามารถยึดครองโลกได้

ปัญญาประดิษฐ์แบ่งตามฟังก์ชันการทำงาน

ประเภทแบ่งตามฟังก์ชันการทำงาน หรือแบ่งจากระบบการประมวลผลของ AI จะแยกย่อยได้ ดังนี้

Reactive Machines

เป็นระบบ AI ที่ไม่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง มีความสามารถจำกัด ไม่มีหน่วยความจำเป็นของตัวเอง ไม่สามารถดึงข้อมูลเก่ามาพัฒนาในการตัดสินใจให้ดีขึ้นได้ ไม่สามารถสร้างการอนุมานจากข้อมูลเพื่อประเมินการกระทำในอนาคตได้ ทำได้แค่ปฏิกิริยาโต้ตอบกับสถานการณ์ตรงหน้าเท่านั้น เช่น การเล่นเกมกรุก เป็นต้น

Limited Theory

เป็นระบบ AI ที่ตรงกันข้ามกับประเภท Reactive Machines โดยสิ้นเชิง เพราะสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองได้ มีหน่วยความจำ แต่มีจำกัด สามารถดึงข้อมูลเก่ามาตัดสินใจ หรือแก้ปัญหาในอนาคตได้ ซึ่งยังมีข้อมูลมาก ระดับความถูกต้องแม่นยำก็จะยิ่งสูงขึ้นเรื่อย ๆ เช่น รถยนต์ AI ใช้เซ็นเซอร์เพื่อระบุคนที่เดินข้ามถนน สัญญาณไฟจราจร และอื่นๆ เพื่อให้การตัดสินใจในการขับดีขึ้น และป้องกันการเกิดอุบัติเหตุได้

Theory of Mind

การทำงานของ AI ประเภทนี้ คือ สามารถเข้าใจอารมณ์ ความรู้สึก วัฒนธรรม และความเชื่อต่างๆ ของมนุษย์ได้ เหมือนตัวอย่าง AI ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง Her (2013) AI ที่สามารถรับรู้ความรู้สึก และพูดคุยได้ ซึ่งในปัจจุบันยังไม่สามารถพัฒนาขึ้นมาได้จริง และยังต้องใช้เวลาอีกมากในการค้นคว้าและพัฒนา หากในอนาคต AI ประเภทนี้พัฒนาได้สำเร็จ AI ประเภทนี้อาจสามารถทำนายพฤติกรรมล่วงหน้าได้ เหมือนการจำลองความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ผ่านการทำความเข้าใจความรู้สึกที่เกิดขึ้นตรงหน้า

Self-awareness

เป็นระบบ AI ขั้นสูงสุด สามารถมีอารมณ์ ความรู้สึก ความเชื่อ และมีความต้องการเป็นของตัวเอง รวมถึงสามารถคิดตัดสินใจ เลือก และกระทำสิ่งต่างๆ ได้ด้วยตนเองทั้งหมด เช่น ตัวอย่าง AI ในภาพยนตร์เรื่อง Chappie (2015) AI ที่สามารถเรียนรู้ความรัก และเรียนรู้ในการมีชีวิตอยู่ ซึ่งในปัจจุบันก็ยังไม่สามารถพัฒนาขึ้นมาได้เช่นเดียวกับประเภท Theory of Mind ซึ่ง AI ประเภทนี้มีความก้าวกระโดดกว่าทฤษฎีความคิดของ AI เป็นอย่างมาก ตั้งแต่การทำความเข้าใจอารมณ์ ไปสู่การตระหนักรู้ในสถานะของตนเอง การคาดการณ์ความรู้สึกของผู้อื่นได้ และมนุษย์ยังห่างไกลจาก AI ประเภทนี้มาก

2.3 Generative AI

Generative AI (Generative Artificial Intelligence / Gen AI) คือ ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ที่ใช้การเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) สร้างข้อมูลเนื้อหาใหม่ ๆ แบบอัตโนมัติโดยไม่ต้องใช้มนุษย์ สามารถสร้างคอนเทนต์ได้หลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นข้อความ รูปภาพ เสียง วิดีโอ และอื่น ๆ จากข้อมูลที่ถูกป้อนเข้ามาในระบบ ความสามารถของ Generative AI เข้ามาช่วยพัฒนาธุรกิจได้ในหลาย ๆ ด้าน

ตัวอย่าง ระบบ Generative AI ที่โด่งดัง ได้แก่ ChatGPT พัฒนาโดย OpenAI เปิดตัวในปี 2022 Gemini (ชื่อเดิมคือ Bard) พัฒนาโดย Google เปิดตัวหลัง ChatGPT ไม่นาน และ Claude น้องใหม่ล่าสุด เปิดตัวเมื่อเดือนมีนาคมที่ผ่านมาเอง ซึ่ง Claude พัฒนาโดย Anthropic สตาร์ทอัพ AI ที่ Google เข้าไปลงทุน

Generative AI ต่างจาก AI อย่างไร

แต่ก่อนที่จะไปทำความรู้จักกับ Generative AI กันแบบละเอียด มาทำความรู้จัก AI ในภาพกว้างกันก่อนดีกว่าค่ะ จะเห็นว่าจากรูป AI (Artificial Intelligence) คือ วงกลมที่ใหญ่ที่สุดที่รวบรวมทุกอย่างไว้ด้วยกัน AI คือ เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่ทำให้คอมพิวเตอร์สามารถเลียนแบบความฉลาดและความสามารถในการแก้ปัญหาของมนุษย์ ตัวอย่างของ AI ที่ใช้กันในชีวิตประจำวัน ได้แก่ Digital Assistant เช่น Siri, Amazon Alexa, Google Assistant เป็นต้น และยังมีระบบนำทาง GPS รถยนต์อัตโนมัติ และ Gen AI ที่กำลังจะพูดถึงกัน

Machine Learning (ML) คือ เทคโนโลยีอัลกอริทึม (Algorithm) ที่ใช้ Neural Network (โครงข่ายประสาทเทียม) ในการเรียนรู้ข้อมูลจำนวนมาก จากนั้นประมวลผลในการตัดสินใจให้เหมือนกับสมองของมนุษย์ และเลือกข้อมูลที่เหมาะสมกับคำถามหรือข้อมูลที่ถูกป้อนเข้ามาที่เหมาะสมที่สุดมาแสดงผล

เช่นเดียวกันกับ Deep Learning ที่ถูกฝึกมาให้ตัดสินใจเหมือนกับสมองของมนุษย์เหมือนกับ Machine Learning เพียงแต่จะมีความเฉพาะเจาะจงและเสนอข้อมูลเชิงลึกมากขึ้น ซึ่งความแตกต่างระหว่างอัลกอริทึม 2 ตัวนี้คือการใช้ Neural Network ที่แตกต่างกัน และกระบวนการที่มนุษย์เข้าไปเกี่ยวข้อง กล่าวคือ deep learning จะใช้ ส่วนการเรียนรู้โดยไม่มีผู้บังคับบัญชา (Unsupervised Learning) หรือไม่ต้องให้คนเข้าไปช่วยในการประมวลผล ทำให้ Deep Learning เหนือกว่า Machine Learning ในแง่ของ Scale (การขยายฐานเติบโต)

สุดท้าย Generative AI ที่เป็นขั้นกว่าของ Deep Learning ที่สามารถใช้ข้อมูลดิบ (Raw Data) จากข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตมาเพื่อ “สร้าง” ข้อมูลขึ้นใหม่ที่คล้ายกับข้อมูลเดิม แต่ “ไม่เหมือน” กับข้อมูลต้นฉบับ โดยปัจจุบัน Gen AI สามารถสร้างข้อมูลได้หลากหลายรูปแบบ ทั้งข้อความ รูปภาพ เสียง และสร้างวิดีโอได้ด้วย

สรุป

- Artificial Intelligence (AI): คือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ช่วยสร้างเครื่องมืออำนวยความสะดวก
- Machine Learning (ML): คือหน่วยย่อยของ AI ที่เรียนรู้จากข้อมูลที่ถูกฝึก
- Deep Learning (DL): คือหน่วยย่อยของ ML ที่เรียนรู้จากข้อมูลที่ใช้ระบบ Neural Network สำหรับงานที่ซับซ้อนมากขึ้น
- Generative AI: คือ ML ประเภทหนึ่งที่สร้างสรรค์ข้อมูลขึ้นมาใหม่

Generative AI มีกี่ประเภท และ Generative AI มีอะไรบ้าง โดยจะแบบตามประเภทการใช้งาน ได้ดังนี้

Image Generation (รูปภาพ)

Generative AI สามารถช่วยให้สร้างรูปภาพขึ้นมาใหม่ได้อย่างง่ายดาย เพียงแค่ใส่ Prompt หรือ คำสั่งว่าต้องการอะไรในรูปภาพบ้าง หรือต้องการให้ออกมาเป็นสไตล์ไหน ตัวอย่างของ Generative AI ที่สร้างรูปภาพ ได้แก่ Image Creator, DALL-E 2, Midjourney, Adobe Firefly เป็นต้น

AI เหล่านี้จะช่วยให้สร้างรูปภาพได้รวดเร็ว สร้างสรรค์ และประหยัดต้นทุนมากยิ่งขึ้น เหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการสร้างภาพหลากหลายสไตล์ ต้องการสร้างภาพที่มีความละเอียดสูง หรือต้องการสร้างภาพจากจินตนาการ

Speech Generation (เสียง)

Generative AI ที่ใช้สร้างเสียงคล้ายกับมนุษย์ ถ้าให้พูดถึงตัวที่ดังที่สุดก็คงไม่พ้น Siri ที่อยู่กับผลิตภัณฑ์ของ Apple มาเนิ่นนาน รวมไปถึง Google Assistant และ Alexa ซึ่ง AI เหล่านี้ใช้เทคโนโลยีการแปลงข้อความเป็นเสียง (Text-to-speech) ซึ่งถูกพัฒนาขึ้นมาสำหรับผู้พิการทางสายตา ผู้ที่มีปัญหาในการอ่าน ผู้ที่ต้องการฟังข้อความระหว่างทำกิจกรรมอื่น ๆ

นอกจากนี้ยังมีการใช้ Gen AI ลงเสียงพากย์ (Voiceover) สร้างคำบรรยายสำหรับวิดีโอ โฆษณา สื่อการสอน หรือภาพยนตร์ ตัวอย่างโปรแกรมที่ใช้สร้างเสียงพากย์ เช่น Clipchamp, Adobe Premiere Pro และ Audacity เป็นต้น

และยังมีการใช้ในการสร้างเสียงตอบรับอัตโนมัติ (Interactive Voice Response) เทคโนโลยีนี้ นิยมใช้สร้างเสียงตอบรับอัตโนมัติสำหรับระบบโทรศัพท์ เช่น ระบบตอบรับอัตโนมัติของธนาคาร สายด่วน หรือระบบบริการลูกค้าอีกด้วย

Text Generation (ข้อความ)

การใช้ Gen AI ในการสร้างข้อความ หรือ Text ประเภทต่าง ๆ เช่น บทความ อีเมล จดหมาย บทกวี โค้ด บทละคร บทเพลง ฯลฯ โดยมีการใช้เทคโนโลยี Deep Learning ประมวลผลภาษาและรูปแบบการเขียนของมนุษย์ จากนั้นก็สร้าง Text ขึ้นมาใหม่เพื่อตอบ Prompt ที่ป้อนเข้าไป ซึ่งก็ได้ตั้งแต่การเช็คแกรมมาร์ ปรับรูปประโยค เรียงประโยคใหม่ จนไปถึงการเขียนคอนเทนต์ลงบล็อกหรือเว็บไซต์ เขียนสรุปและรายงานต่าง ๆ

บทที่ 3 วิธีดำเนินการ

รายงานผลการดำเนินงานตามโครงการจัดอบรมการสร้างนิทานด้วย Generative AI ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ ได้นำวงจรคุณภาพของเดมิง PDCA มาใช้ในการดำเนินการ 4 ขั้นตอนดังนี้

- 3.1 ขั้นตอนการร่วมกันวางแผน (Plan)
- 3.2 ขั้นตอนการร่วมกันปฏิบัติ (Do)
- 3.3 ขั้นตอนการร่วมกันประเมิน (Check)
- 3.4 ขั้นตอนการร่วมปรับปรุง (Act)

3.1 ขั้นตอนการร่วมกันวางแผน (Plan)

ขั้นตอนนี้เป็นการวางแผนการดำเนินการโดยมีขั้นตอน ดังนี้

- 3.1.1 ประชุมคณะทำงานเพื่อกำหนดวัตถุประสงค์ เป้าหมาย และผลลัพธ์ของโครงการ
- 3.1.2 วางแผนรูปแบบการอบรม เนื้อหาหลักสูตร และกำหนดกิจกรรมที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
- 3.1.3 คัดเลือกวิทยากรผู้เชี่ยวชาญด้าน Generative AI และการสร้างนิทานดิจิทัล
- 3.1.4 จัดทำกำหนดการดำเนินงาน งบประมาณ และแผนประชาสัมพันธ์โครงการ
- 3.1.5 เตรียมเครื่องมือ วัสดุ อุปกรณ์ และระบบเทคโนโลยีที่ใช้ในการอบรม

3.2 ขั้นตอนการร่วมกันปฏิบัติ (Do)

การปฏิบัติงานตามแผนงานที่วางไว้โดยมีขั้นตอนในการดำเนินงาน ดังนี้

- 3.2.1 ดำเนินการประชาสัมพันธ์และเปิดรับสมัครผู้เข้าร่วมอบรม
- 3.2.2 จัดกิจกรรมอบรมตามแผนที่วางไว้ โดยเน้นการลงมือปฏิบัติจริง (Workshop)
- 3.2.3 วิทยากรถ่ายทอดความรู้เรื่องการใช้ Generative AI เพื่อสร้างนิทานและสื่อสร้างสรรค์
- 3.2.4 ผู้เข้าร่วมผลิตผลงานนิทานดิจิทัลจากเครื่องมือ AI ภายใต้คำแนะนำของวิทยากร
- 3.2.5 บันทึกข้อมูลและภาพกิจกรรมเพื่อใช้ประกอบการรายงานผล

3.3 ขั้นตอนการร่วมกันประเมิน (Check)

3.3.1 ดำเนินการประเมินผลการจัดกิจกรรมตามโครงการจัดอบรมการสร้างนิทานด้วย Generative AI ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ

3.3.2 ข้อมูลที่เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ใช้วิธีแจกแจงความถี่ หาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ทั้งในรายข้อและภาพรวมเทียบกับเกณฑ์ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

- | | |
|-----------|---|
| 4.51-5.00 | หมายถึง มีความเหมาะสม/การปฏิบัติอยู่ในระดับมากที่สุด |
| 3.51-4.50 | หมายถึง มีความเหมาะสม/การปฏิบัติอยู่ในระดับมาก |
| 2.51-3.50 | หมายถึง มีความเหมาะสม/การปฏิบัติอยู่ในระดับปานกลาง |
| 1.51-2.50 | หมายถึง มีความเหมาะสม/การปฏิบัติอยู่ในระดับน้อย |
| 1.00-1.50 | หมายถึง มีความเหมาะสม/การปฏิบัติอยู่ในระดับน้อยที่สุด |

3.3.3 ข้อมูลที่เป็นความคิดเห็น ข้อเสนอแนะจากแบบบันทึกกิจกรรม ใช้วิธี วิเคราะห์เนื้อเรื่อง (Content Analysis)

3.3.4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

- 1) ค่าเฉลี่ย (Arithmetic: $\bar{X}$)
- 2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: SD)

3.3.5 รายงานผลการดำเนินงานต่อผู้บริหารและบุคลากรวิทยาลัยการอาชีพอุทุมพร

3.4. ขั้นตอนการร่วมปรับปรุง (Act)

3.4.1 นำผลการประเมินมาวิเคราะห์เพื่อวางแผนการพัฒนาในครั้งต่อไป

3.4.2 ปรับปรุงรูปแบบกิจกรรม เนื้อหา หรือวิธีการอบรมให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เข้าร่วม

3.4.3 พัฒนาคู่มือหรือสื่อการเรียนรู้เพิ่มเติมจากผลงานนิทานที่ได้จากการอบรม

3.4.4 วางแผนขยายผลสู่เครือข่ายครู/นักเรียนอื่น ๆ ในปีการศึกษาถัดไป

บทที่ 4

ผลการดำเนินการและวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการดำเนินงานตามโครงการจัดอบรมการสร้างนิทานด้วย Generative AI ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ สามารถสรุปตามขั้นตอนในการดำเนินงาน ดังนี้

ขั้นตอนการร่วมกันวางแผน (Plan)

ในขั้นตอนการวางแผน คณะผู้จัดโครงการได้ร่วมกันประชุมเพื่อกำหนดแนวทางการดำเนินงาน โดยเริ่มจากการกำหนดวัตถุประสงค์ เป้าหมาย และผลลัพธ์ที่คาดหวังจากการอบรม เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายและยุทธศาสตร์การพัฒนาการศึกษาในยุคดิจิทัล จากนั้นได้วางแผนรูปแบบของกิจกรรม เนื้อหาหลักสูตร และเลือกใช้เทคโนโลยี Generative AI ที่เหมาะสม รวมถึงการคัดเลือกวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ การจัดทำงบประมาณ กำหนดตารางเวลา และแผนประชาสัมพันธ์โครงการอย่างเป็นระบบ เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้

ขั้นตอนการร่วมกันปฏิบัติ (Do)

หลังจากการวางแผนเรียบร้อยแล้ว คณะทำงานได้ดำเนินการตามแผนที่กำหนดไว้ โดยเริ่มจากการประชาสัมพันธ์โครงการและเปิดรับสมัครผู้เข้าร่วมอบรม จากนั้นได้จัดกิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) ที่มุ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำจริง วิทยากรได้ถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยี Generative AI ในการสร้างนิทาน การออกแบบตัวละคร และการสร้างภาพหรือเสียงประกอบนิทาน ผู้เข้าร่วมมีโอกาสฝึกปฏิบัติด้วยตนเองภายใต้การดูแลของวิทยากร และสามารถสร้างผลงานนิทานดิจิทัลที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นของตนเอง ทั้งนี้ คณะทำงานได้บันทึกข้อมูลและภาพกิจกรรมเพื่อใช้เป็นหลักฐานและประกอบการรายงานผลโครงการ

ขั้นตอนการร่วมกันประเมิน (Check)

การวิเคราะห์ข้อมูลในการดำเนินโครงการครั้งนี้ ผู้ดำเนินโครงการได้เก็บข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินความพึงพอใจจากการดำเนินโครงการจัดอบรมการสร้างนิทานด้วย Generative AI ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ ได้ผลการวิเคราะห์ดังนี้

ตารางที่ 4.1 แสดงข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม (ข้อมูลทั่วไป) จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	11	36.66
หญิง	19	63.33
รวม	30	100.00

จากตารางที่ 4.1 พบว่า ผู้ตอบแบบประเมินส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 63.33 และเป็นเพศชาย จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 36.66

ตารางที่ 4.2 แสดงข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม (ข้อมูลทั่วไป) จำแนกตามประสบการณ์

เคยมีประสบการณ์ใช้ Generative AI มาก่อนหรือไม่	จำนวน	ร้อยละ
เคย	30	100.00
ไม่เคย	0	0.00
รวม	30	100.00

จากตารางที่ 4.2 พบว่า ผู้ตอบแบบประเมินเคยมีประสบการณ์ใช้ Generative AI มาก่อน คิดเป็นร้อยละ 100.00

ตารางที่ 4.3 แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจต่อการจัดโครงการจัดอบรมการสร้างนิทานด้วย Generative AI ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. เนื้อหาการอบรมมีความน่าสนใจและเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของโครงการ	4.55	0.69	มากที่สุด
2. เนื้อหาสอดคล้องกับความต้องการของผู้เข้าร่วม	4.40	0.50	มาก
3. กิจกรรมการอบรมมีความหลากหลายและช่วยเสริมการเรียนรู้	4.30	0.73	มาก
4. ได้รับความรู้และทักษะใหม่จากการสร้างนิทานด้วย Generative AI	4.40	0.75	มาก
5. วิทยากรมีความรู้ ความเชี่ยวชาญในเนื้อหา	4.65	0.49	มากที่สุด
6. วิทยากรสามารถถ่ายทอดความรู้ได้เข้าใจง่าย	4.05	0.69	มาก
7. การประชาสัมพันธ์โครงการมีความชัดเจนและทั่วถึง	4.55	0.60	มากที่สุด
8. การจัดสถานที่เหมาะสมกับการอบรม	4.70	0.47	มากที่สุด
9. ระยะเวลาในการอบรมเหมาะสมกับเนื้อหา	4.25	0.44	มาก
10. สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสื่อหรือนิทานจริง	4.70	0.47	มากที่สุด
11. การอบรมช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และทักษะการใช้เทคโนโลยี	4.75	0.44	มากที่สุด
12. โดยรวมแล้ว โครงการนี้มีประโยชน์และคุ้มค่ากับเวลาที่เข้าร่วม	4.80	0.41	มากที่สุด
รวม	4.51	0.56	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.3 พบว่าผู้ตอบแบบประเมินมีความพึงพอใจต่อการจัดโครงการจัดอบรมการสร้างนิทานด้วย Generative AI ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ โดยรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}=4.51, S.D. = 0.56$)

เมื่อพิจารณาเป็นรายการประเมินพบว่าผู้ตอบแบบประเมินมีความพึงพอใจในหัวข้อ โดยรวมแล้วโครงการนี้มีประโยชน์และคุ้มค่ากับเวลาที่เข้าร่วม อยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}=4.80, S.D. = 0.41$) การอบรมช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และทักษะการใช้เทคโนโลยี อยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}=4.75, S.D. = 0.44$) สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสื่อหรือนิทานจริง อยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}=4.70, S.D. = 0.47$) การจัดสถานที่เหมาะสมกับการอบรม อยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}=4.70, S.D. = 0.47$) วิทยากรมีความรู้ ความเชี่ยวชาญในเนื้อหา อยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}=4.65, S.D. = 0.49$) การประชาสัมพันธ์โครงการมีความชัดเจนและทั่วถึง อยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}=4.55, S.D. = 0.60$) เนื้อหาการอบรมมีความน่าสนใจและเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของโครงการ อยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}=4.55, S.D. = 0.69$) เนื้อหาสอดคล้องกับ

ความต้องการของผู้เข้าร่วม อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}=4.40, S.D. = 0.50$) ได้รับความรู้และทักษะใหม่จากการสร้างนิทานด้วย Generative AI อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}=4.40, S.D. = 0.75$) กิจกรรมการอบรมมีความหลากหลายและช่วยเสริมการเรียนรู้ อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}=4.30, S.D. = 0.73$) ระยะเวลาในการอบรมเหมาะสมกับเนื้อหา อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}=4.25, S.D. = 0.44$) ตามลำดับ และน้อยที่สุดคือ วิทยากรสามารถถ่ายทอดความรู้ได้เข้าใจง่าย อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}=4.05, S.D. = 0.69$)

ขั้นตอนการร่วมปรับปรุง (Act)

จากผลการประเมิน คณะทำงานได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์และวางแผนแนวทางการพัฒนาในรอบต่อไป โดยเน้นการปรับปรุงรูปแบบกิจกรรม เนื้อหาการอบรม และเครื่องมือที่ใช้ให้เหมาะสมยิ่งขึ้น รวมทั้งพัฒนาคู่มือการสร้างนิทานด้วย Generative AI สำหรับเผยแพร่และต่อยอดสู่ครู นักเรียน และบุคลากรทางการศึกษาในวงกว้าง อีกทั้งยังมีการวางแผนขยายผลโครงการไปยังเครือข่ายโรงเรียนหรือสถาบันอื่น เพื่อให้การใช้เทคโนโลยี AI เพื่อการเรียนรู้เกิดประโยชน์สูงสุดอย่างยั่งยืน

บทที่ 5

สรุปผล และข้อเสนอแนะ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลของผู้เข้าร่วมกิจกรรมตามโครงการฯ โดยการแจกแบบสอบถาม แล้วนำข้อมูลมา วิเคราะห์ผลโดยหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของข้อมูลแล้วสรุปผล การประเมิน ดังนี้

5.1 สรุปผลการประเมิน

5.1.1 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเป็นเพศหญิง จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 63.33 และเป็นเพศชาย จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 36.66 จำแนกตามประสบการณ์ผู้ตอบแบบประเมินเคยมีประสบการณ์ใช้ Generative AI มาก่อน คิดเป็นร้อยละ 100.00

5.1.2 ผู้ที่ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจในการจัดโครงการจัดอบรมการสร้างนิทานด้วย Generative AI ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ โดยรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}=4.51, S.D. = 0.56$) โดยหัวข้อที่มีความคิดเห็นต่อสิ่งที่ได้รับสูงสุด คือ โดยรวมแล้ว โครงการนี้มีประโยชน์และคุ้มค่ากับเวลาที่เข้าร่วม อยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}=4.80, S.D. = 0.41$) ส่วนหัวข้อวิทยากรสามารถถ่ายทอดความรู้ได้เข้าใจง่าย อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}=4.05, S.D. = 0.69$) มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดแต่ก็อยู่ในระดับมาก

5.2 อภิปรายผล

ด้านเนื้อหาและกิจกรรมการอบรม ผู้เข้าร่วมเห็นว่าเนื้อหาที่น่าสนใจ ทันสมัย และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโครงการ เนื่องจากกิจกรรมเน้นการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ (Workshop) ที่ให้ผู้เข้าอบรมได้ลงมือสร้างนิทานจริงโดยใช้เครื่องมือ Generative AI ทำให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์ตรงและเกิดความเข้าใจในกระบวนการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลมากขึ้น

ด้านวิทยากร ได้รับคะแนนความพึงพอใจในระดับสูง โดยเฉพาะด้านความเชี่ยวชาญและความเข้าใจในเนื้อหา สะท้อนให้เห็นว่าการคัดเลือกวิทยากรผู้มีความรู้และทักษะในการใช้เทคโนโลยี AI เพื่อการเรียนรู้ นั้นมีความเหมาะสม สามารถถ่ายทอดความรู้ได้อย่างเข้าใจง่ายและเป็นกันเอง

ด้านการจัดการและสิ่งอำนวยความสะดวก อยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าการเตรียมความพร้อมด้านสถานที่และการประชาสัมพันธ์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เข้าร่วมได้รับความสะดวกและเข้าถึงข้อมูลได้อย่างทั่วถึง

ด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุดในทุกด้าน โดยเฉพาะในเรื่องการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และทักษะการใช้เทคโนโลยี ซึ่งเป็นเป้าหมายหลักของโครงการ แสดงให้เห็นว่า ผู้เข้าร่วมสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง และเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสื่อหรือผลงานนิทานดิจิทัลของตนเอง

โดยสรุป ผลการดำเนินโครงการสะท้อนให้เห็นว่า การจัดอบรมครั้งนี้มีความสำเร็จทั้งในด้านการจัดการและผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ ผู้เข้าร่วมได้รับทั้งความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ใหม่ ๆ ที่สามารถนำไปต่อยอดในการพัฒนาการเรียนการสอน หรือสร้างสื่อสร้างสรรค์ในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ควรเพิ่มหัวข้อการอบรมเกี่ยวกับ การใช้ Generative AI แบบบูรณาการ เช่น การสร้างภาพเคลื่อนไหว เสียง หรือวิดีโอ เพื่อพัฒนานิทานให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

5.3.2 ควรจัดทำคู่มือหรือคลังสื่อ (Digital Library) รวมตัวอย่างนิทานและแนวทางการใช้ Generative AI เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติมหลังการอบรม

ภาคผนวก

สำเนาโครงการ



โครงการตามแผนปฏิบัติการ ปีงบประมาณ ๒๕๖๘
วิทยาลัยการอาชีพอุทุมพร สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

๑. ชื่อโครงการ : โครงการจัดอบรมการสร้างนิทานด้วย Generative AI ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘

๒. สถานภาพของโครงการ : ☐ โครงการตาม พ.ร.บ. งบประมาณ
☐ โครงการตามภาระงานประจำ
☒ โครงการพิเศษ (ไม่ใช้งบประมาณ สอศ.)

๓. ผู้รับผิดชอบโครงการ :

งาน : แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

๔. ความสอดคล้องกับนโยบาย

๔.๑ นโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี

ด้านที่ ๒ การส่งเสริมสนับสนุนวิชาชีพครู บุคลากรทางการศึกษา และบุคลากรสังกัด
กระทรวงศึกษาธิการ

5.3 พัฒนาครูให้มีความพร้อมด้านวิชาการและทักษะการจัดการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีและ
นวัตกรรมผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ รวมทั้งให้เป็นผู้วางแผนเส้นทางการเรียนรู้ การประกอบอาชีพ และ
การดำเนินชีวิตของผู้เรียนได้ตามความสนใจและความถนัดของแต่ละบุคคล

๔.๒ นโยบายและจุดเน้นการปฏิบัติราชการของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

ยกระดับคุณภาพอาชีวศึกษา ประเด็นการขับเคลื่อนนโยบาย ๑๓ ประเด็น

๔.๓ วิสัยทัศน์และพันธกิจของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

ผลิตและพัฒนากำลังคนอาชีวศึกษาสมรรถนะสูง เพื่อการพัฒนาประเทศ

๑. ผลิตและพัฒนากำลังคนสายอาชีพ ให้เป็นกำลังคนที่มีคุณภาพและสมรรถนะสูง ตอบ
โจทย์การพัฒนาประเทศ

๒. เพิ่มโอกาสและลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงระบบการเรียนรู้วิชาชีพ ด้วยรูปแบบวิธีการ
ที่ยืดหยุ่นหลากหลาย ตอบสนองต่อความต้องการในการเรียนรู้และพัฒนาอาชีพของคนทุกช่วงวัย

๓. เสริมสร้างและขยายภาคีเครือข่ายความร่วมมือเพื่อการระดมทรัพยากร และยกระดับ
คุณภาพการอาชีวศึกษา และการฝึกอบรมวิชาชีพ

๔. ยกระดับคุณภาพหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ ให้มีความทันสมัย ตอบโจทย์การศึกษา
แห่งอนาคตและเชื่อมโยงกับมาตรฐานอาชีพหรือมาตรฐานการปฏิบัติงานทั้งในระดับชาติและระดับ
สากล

๕. ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพครูและบุคลากรอาชีวศึกษาให้มีสมรรถนะสูงขึ้น

๖. พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้และการบริหารจัดการด้วยดิจิทัลเทคโนโลยี

๔.๔ การประกันคุณภาพภายในตามมาตรฐานการอาชีวศึกษา

มาตรฐานที่ ๑ คุณลักษณะของผู้สำเร็จการศึกษาอาชีวศึกษาที่พึงประสงค์
การจัดการอาชีวศึกษา เป็นการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้สำเร็จการศึกษาอาชีวศึกษาให้มีความรู้ มีทักษะและการประยุกต์ใช้เป็นไปตามมาตรฐานคุณวุฒิอาชีวศึกษาแต่ละระดับการศึกษา และมีคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์

มาตรฐานที่ ๒ การจัดการอาชีวศึกษา

สถานศึกษามีครูที่มีคุณวุฒิการศึกษาและจำนวนตามเกณฑ์ที่กำหนด ใช้หลักสูตรฐานสมรรถนะในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และบริหารจัดการทรัพยากรของสถานศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ มีความสำเร็จในการดำเนินการตามนโยบายสำคัญของหน่วยงานต้นสังกัดหรือหน่วยงานที่กำกับดูแลสถานศึกษา

๔.๕ หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

พอเพียง

(✓) พอประมาณ (✓) มีเหตุผล (✓) มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี

เงื่อนไข

(✓) ความรู้ (รอบรู้ รอบคอบ ระมัดระวัง)

(✓) คุณธรรม (ซื่อสัตย์สุจริต อุดมทาน เพียร มีสติปัญญา)

สมดุล/พร้อมรับการเปลี่ยนแปลง

(✓) วัตถุ/สังคม/สิ่งแวดล้อม/วัฒนธรรม

๔.๖ ค่านิยมหลักของคนไทย ๑๒ ประการ

ประการที่ ๔ ใฝ่หาความรู้ หมั่นศึกษาเล่าเรียนทั้งทางตรงและทางอ้อม

๕. หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการเรียนการสอนและการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ โดยเฉพาะ Generative AI ซึ่งเป็นเครื่องมือที่สามารถช่วยสร้างเนื้อหา ข้อความ ภาพ เสียง และสื่อดิจิทัลรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การนำ Generative AI มาใช้ในการสร้างนิทานจึงเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ การบูรณาการความรู้ด้านภาษา ศิลปะ และเทคโนโลยี ตลอดจนกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น

การอบรมการสร้างนิทานด้วย Generative AI จึงมีความสำคัญในการพัฒนาศักยภาพของครู นักเรียน และบุคลากรทางการศึกษา ให้มีความรู้ความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เป็นเครื่องมือสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมการผลิตสื่อการสอนที่ทันสมัย ดึงดูดความสนใจ และสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคดิจิทัล

๖. วัตถุประสงค์

๖.๑ เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะของครู นักเรียน และบุคลากรทางการศึกษาในการใช้เครื่องมือ Generative AI ในการสร้างสรรค์นิทานและสื่อการเรียนรู้

๖.๒ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพและเพิ่มพูนทักษะด้านการบูรณาการความรู้ด้านภาษา ศิลปะ และเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน ผ่านการสร้างนิทานดิจิทัลด้วย Generative AI

๗. ตัวชี้วัดความสำเร็จ

๗.๑ เชิงปริมาณ นักศึกษาแผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

๑. นักเรียนนักศึกษา จำนวน ๓๐ คน

๗.๒ ด้านคุณภาพ

๑. นักศึกษาแผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนการสอนและ
เพิ่มพูนทักษะด้านการบูรณาการความรู้

๘. ระยะเวลาเวลาดำเนินโครงการ

วันเริ่มต้นโครงการ กรกฎาคม ๒๕๖๘ วันสิ้นสุดโครงการ กันยายน ๒๕๖๘

๙. สถานที่ดำเนินโครงการ

หอประชุม วิทยาลัยการอาชีพอุทอง

๑๐. กิจกรรมและขั้นตอนการดำเนินงาน

กิจกรรม/ วิธีดำเนินงาน	พ.ศ. ๒๕๖๗			พ.ศ. ๒๕๖๘								
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.
๑. จัดทำโครงการ และขอ อนุมัติโครงการ										↔		
๒. จัดทำคำสั่งมอบหมาย งาน										↔		
๓. ประชุมคณะกรรมการ ดำเนินโครงการ										↔		
๔. จัดซื้อ/จัดจ้าง วัสดุ อุปกรณ์										↔		
๕. ดำเนินงานตามโครงการ										↔	↔	↔
๖. ประเมินผลโครงการ											↔	↔
๗. สรุปผล/รายงานผลการ ปฏิบัติงาน											↔	↔

๑๑. งบประมาณ/ทรัพยากรและแหล่งที่มา การดำเนินโครงการ

- ☐ เงินงบประมาณ
 ☐ ปวช.
 ☐ ปวส.
 ☐ ระยะสั้น
☐ เงินรายได้สถานศึกษาของรัฐฯ
 ☐ งบดำเนินงาน
☒ อื่นๆ ชื่อ งบประมาณโครงการพัฒนาทักษะและสมรรถนะวิชาชีพกำลังคน (Upskill , Reskill)

ที่	รายการ	จำนวน (บาท)
๑	ค่าใช้สอย	๓,๐๐๐
๒	ค่าตอบแทนวิทยากร	๔,๒๐๐
๓	ค่าวัสดุ	๑๒,๘๐๐
รวม		๒๐,๐๐๐

๑๒. การติดตามและประเมินผล

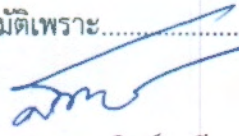
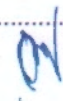
๑๒.๑ แบบรายงานผลการดำเนินโครงการ

๑๒.๒ แบบรายงานผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับบริการ

๑๓. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๓.๑ ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ นักศึกษา จำนวน ๓๐ คน วิทยาลัยการอาชีพอุทุมพร ร้อยละ ๑๐๐

๑๓.๒ ตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ นักเรียน นักศึกษาทราบและสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพและเพิ่มพูนทักษะด้านการบูรณาการความรู้

เห็นสมควรอนุมัติโครงการ ลงชื่อ  (นายประยูร ภูมิทอง) ผู้เสนอโครงการ	เห็นสมควรอนุมัติโครงการ ลงชื่อ  (นายสายชล ศิษย์ถาชี) รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ
ความเห็นหัวหน้างานวางแผนและงบประมาณ ☐ โครงการมีในแผน ☒ โครงการไม่มีในแผน ☒ เห็นสมควรอนุมัติ ☐ เห็นสมควรไม่อนุมัติเพราะ..... ยอดเงินที่จัดสรรให้..... 20,000 บาท ยอดเงินที่ขอ..... 20,000 บาท คงเหลือ..... 0 บาท ลงชื่อ  (นายพิชรพงษ์ ศรีเรืองฤทธิ์) หัวหน้างานวางแผนและงบประมาณ	ความเห็นรองผู้อำนวยการฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ ☒ เห็นสมควรอนุมัติ ☐ เห็นสมควรไม่อนุมัติเพราะ..... ลงชื่อ  (นายสายชล ศิษย์ถาชี)
	ความเห็นผู้อำนวยการวิทยาลัยการอาชีพอุทุมพร ☐ อนุมัติ ☐ ไม่อนุมัติเพราะ..... ลงชื่อ  (นายชาตรี จำปาศรี) ผู้อำนวยการวิทยาลัยการอาชีพอุทุมพร

รายละเอียดที่จัดซื้อ

ชื่อโครงการ โครงการจัดอบรมการสร้างนิทานด้วย Generative AI ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘

แผนก/งาน ฝ่ายวิชาการ ผู้รับผิดชอบโครงการ แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ที่	รายการ	จำนวน	หน่วยละ	รวมเงิน
	ค่าใช้สอย			
	1. ค่าอาหารผู้ปฏิบัติงานและผู้เข้าอบรม (30*1)มื้อ	30	50	1,500
	2. ค่าอาหารว่างผู้ปฏิบัติงานและผู้เข้าร่วมอบรม (30*2)มื้อ	60	25	1,500
	รวมค่าใช้สอย			3,000
	ค่าตอบแทนวิทยากร			
	3. ค่าตอบแทนวิทยากร ท่านที่ 1	7	600	4,200
	รวมค่าตอบแทน			4,200

ลงชื่อ..... ผู้ใช้พัสดุ/ผู้ซื้อได้ตรวจรายการโดยละเอียดแล้ว ขอรับว่าถูกต้อง
(นายประยูร ภูมิทอง)

ลงชื่อ

เจ้าหน้าที่พัสดุ

(นายเชาวลิต กิระสัทธานนท์)

รายละเอียดที่จัดซื้อ

ชื่อโครงการ โครงการจัดอบรมการสร้างนิทานด้วย Generative AI ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘

แผนก/งาน ฝ่ายวิชาการ ผู้รับผิดชอบโครงการ แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ที่	รายการ	จำนวน/ หน่วย	หน่วยละ	รวมเงิน
	ค่าวัสดุ			
	4. หูฟังพร้อมไมค์แบบคล้อง	30 อัน	310	9,300
	5. กล้องเว็บแคม 2K	5 อัน	580	2,900
	6. กระดาษ A4	3 รีม	115	345
	7. ปากกาน้ำเงิน	1 กลอง	240	240
	8. แฟ้มกระดาษ	1 แฟ้ม	1	15
	รวมค่าวัสดุ			12,800
	รวมทั้งสิ้น			20,000

ลงชื่อ.....ผู้ใช้พัสดุ/ผู้ขอซื้อได้ตรวจรายการโดยละเอียดแล้ว ขอรับว่าถูกต้อง

(นายประยูร ภูมิทอง)

ลงชื่อ

(นายเชาวลิต กิระสัทธานนท์)

เจ้าหน้าที่พัสดุ

สำเนาคำสั่ง



คำสั่งวิทยาลัยการอาชีพอุทุมพร

ที่ ๓๑๙/๒๕๖๘

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการจัดโครงการจัดอบรมการสร้างนิทานด้วย Generative AI
ภายใต้โครงการพัฒนาทักษะและสมรรถนะวิชาชีพกำลังคน (Up-skill, Re-skill)

ตามแนวปฏิบัติของวิทยาลัยการอาชีพอุทุมพร ซึ่งจัดให้มีการอบรมเพื่อพัฒนาทักษะและสมรรถนะวิชาชีพกำลังคน (Up-skill, Re-skill) สำหรับนักเรียน นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไป โดยมุ่งเน้นการเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต และเพิ่มขีดความสามารถในการพัฒนาทักษะทางวิชาชีพ โครงการอบรมการสร้างนิทานด้วย Generative AI ภายใต้โครงการพัฒนาทักษะและสมรรถนะวิชาชีพกำลังคน (Up-skill, Re-skill) ในวันอังคารที่ ๑๙ สิงหาคม ๒๕๖๘ เวลา ๐๘.๐๐ – ๑๗.๐๐ น. ณ แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยการอาชีพอุทุมพร เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุวัตถุประสงค์ตามเป้าหมาย

๑. คณะกรรมการอำนวยการ ประกอบด้วย

๑.๑ นายชาติรี	จำปาศรี	ผู้อำนวยการ	ประธานกรรมการ
๑.๒ นายพิพัฒน์	ทองระอา	รองผู้อำนวยการ	กรรมการ
๑.๓ นายสายชล	ศิษย์ฤๅษี	รองผู้อำนวยการ	กรรมการ
๑.๔ นายปัญญา	ตั้งธโนปัย	รองผู้อำนวยการ	กรรมการ
๑.๕ นายประยูร	ภูมิทอง	พนักงานราชการ (ครู)	กรรมการและเลขานุการ

มีหน้าที่ ให้คำปรึกษา วินิจฉัย สั่งการ เพื่อให้การทำงานของคณะกรรมการฝ่ายต่าง ๆ เป็นไปด้วยความเรียบร้อย

๒. คณะกรรมการดำเนินงาน กรรมการกลางและจัดเอกสารอบรมนักเรียน นักศึกษา ประกอบด้วย

๒.๑ นายสายชล	ศิษย์ฤๅษี	รองผู้อำนวยการ	ประธานกรรมการ
๒.๒ นายปริญญา	ชัยพันธุ์	ครูชำนาญการพิเศษ	กรรมการ
๒.๓ นายประกิจ	จำปาสัก	พนักงานราชการ (ครู)	กรรมการ
๒.๔ นางฉวี	ชินพันธ์	พนักงานราชการ (ครู)	กรรมการ
๒.๕ นายจักรพันธ์	ชินพันธ์	พนักงานราชการ (ครู)	กรรมการ
๒.๖ นายประยูร	ภูมิทอง	พนักงานราชการ (ครู)	กรรมการ
๒.๗ นายวรัญญา	เจริญวัฒน์	พนักงานราชการ (ครู)	กรรมการ
๒.๘ นางสาวศิริทิพย์	วิริยะไพสิฐ	พนักงานราชการ (ครู)	กรรมการ
๒.๙ นายพาคินทร์	ประเสริฐจริญญา	เจ้าหน้าที่ธุรการ	กรรมการ
๒.๑๐ นายประยูร	ภูมิทอง	พนักงานราชการ (ครู)	กรรมการและเลขานุการ

มีหน้าที่ - จัดเตรียมรายชื่อนักเรียน นักศึกษาที่เข้าร่วมอบรม

/ให้ความรู้....

๓. คณะกรรมการฝ่ายสถานที่ ประกอบด้วย

๓.๑ นายปัญญา	ตั้งโนบัย	รองผู้อำนวยการ	ประธานกรรมการ
๓.๒ นางพัชรี	เข็มทอง	นักการภารโรง	กรรมการ
๓.๓ นายเลี่ยม	คำจำ	นักการภารโรง	กรรมการ
๓.๔ นายอมร	ดุดง	นักการภารโรง	กรรมการ
๓.๕ นางสาวพนิดา	จันทร์ศิลป์	นักการภารโรง	กรรมการ
๓.๖ นายประเสริฐ	ลาวัณ	นักการภารโรง	กรรมการ
๓.๗ นายประยูร	ภูมิทอง	พนักงานราชการ (ครู)	กรรมการและเลขานุการ

มีหน้าที่ จัดเตรียมสถานที่ในการอบรมและจัดเก็บเมื่อเสร็จสิ้นโครงการ และประสานงานกับคณะกรรมการฝ่ายต่าง ๆ

๔. คณะกรรมการฝ่ายเครื่องเสียง ประกอบด้วย

๔.๑ นายสายชล	ศิษย์ฤๅษี	รองผู้อำนวยการ	ประธานกรรมการ
๔.๒ นายพัชรพงษ์	ศรีเรืองฤทธิ์	ครูผู้ช่วย	กรรมการ
๔.๓ นายสามารถ	เกษแก้ว	พนักงานราชการ (ครู)	กรรมการ
๔.๔ นายจักรพันธ์	ชินพัฒน์	พนักงานราชการ (ครู)	กรรมการและเลขานุการ

มีหน้าที่ ติดตั้งระบบเสียงบริเวณสถานที่ในการจัดกิจกรรมและประสานงานกับคณะกรรมการฝ่ายต่าง ๆ

๕. คณะกรรมการฝ่ายประชาสัมพันธ์และบันทึกภาพ ประกอบด้วย

๕.๑ นายสายชล	ศิษย์ฤๅษี	รองผู้อำนวยการ	ประธานกรรมการ
๕.๒ นายจักรพันธ์	ชินพัฒน์	พนักงานราชการ (ครู)	กรรมการ
๕.๓ นายสามารถ	เกษแก้ว	พนักงานราชการ (ครู)	กรรมการ
๕.๔ นางสาวจรรวณ	มิ่งเครือ	เจ้าหน้าที่ธุรการ	กรรมการ
๕.๕ ว่าที่ ร.ต. วรวิทย์	วงศ์เสรีพัฒนา	ครูพิเศษสอน	กรรมการและเลขานุการ

มีหน้าที่ ประชาสัมพันธ์ในเว็บไซต์และจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ ถ่ายภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว เผยแพร่ภาพการจัดกิจกรรมลงเว็บไซต์ และประสานงานกับคณะกรรมการฝ่ายต่าง ๆ

๖. คณะกรรมการฝ่ายรับลงทะเบียน ประกอบด้วย

๖.๑ นายสายชล	ศิษย์ฤๅษี	รองผู้อำนวยการ	ประธานกรรมการ
๖.๒ นางสาวพัชรินทร์	อุ้นเรือน	ครูผู้ช่วย	กรรมการ
๖.๓ นางสาวอภิญญา	ลอคำ	ครูพิเศษสอน	กรรมการ
๖.๔ นางสาวกัญญารัตน์	ผิวอ่อนดี	ครูพิเศษสอน	กรรมการ
๖.๕ นางสาวฐิติมา	อันแท้	ครูพิเศษสอน	กรรมการ
๖.๖ นายพาคินทร์	ประเสริฐเจริญสุข	เจ้าหน้าที่ธุรการ	กรรมการ
๖.๗ นายประยูร	ภูมิทอง	พนักงานราชการ (ครู)	กรรมการและเลขานุการ

มีหน้าที่ - รับลงทะเบียนนักเรียน นักศึกษาที่เข้าร่วมอบรม

๗. ครูที่ปรึกษา

๗.๑ นางสาวดวงจรัส	เอิบอาบ	ครู คศ.๑	ประธานกรรมการ
๗.๒ นางศรีวรรณ	มณีวงศ์	พนักงานราชการ (ครู)	กรรมการ
๗.๓ นายประยูร	ภูมิทอง	พนักงานราชการ (ครู)	กรรมการและเลขานุการ

มีหน้าที่ ควบคุมดูแลนักเรียน นักศึกษาให้เข้าร่วมอบรม

๘. คณะกรรมการฝ่ายประเมินผล ประกอบด้วย

๘.๑ นายสายชล	ศิษย์ฤๅษี	รองผู้อำนวยการ	ประธานกรรมการ
๘.๒ นายปริญญา	ชัยพันธุ์	ครูชำนาญการพิเศษ	กรรมการ
๘.๓ นายประกิจ	จำปาสัก	พนักงานราชการ (ครู)	กรรมการ
๘.๔ นางฉวี	ชินพัฒน์	พนักงานราชการ (ครู)	กรรมการ
๘.๕ นายจักรพันธ์	ชินพัฒน์	พนักงานราชการ (ครู)	กรรมการ
๘.๖ นายประยูร	ภูมิทอง	พนักงานราชการ (ครู)	กรรมการ
๘.๗ นายวรัญญา	เจริญวัฒน์	พนักงานราชการ (ครู)	กรรมการ
๘.๘ นางสาวศิรินทิพย์	วิริยะไพสิฐ	พนักงานราชการ (ครู)	กรรมการ
๘.๙ นายพาคินทร์	ประเสริฐเจริญอาษา	เจ้าหน้าที่ธุรการ	กรรมการ
๘.๑๐ นายประยูร	ภูมิทอง	พนักงานราชการ (ครู)	กรรมการและเลขานุการ

มีหน้าที่ - ออกแบบสอบถาม สรุปผลและจัดทำรูปเล่มเสนอให้วิทยาลัยการอาชีพอุทุมพรพิสัย

ทั้งนี้ ให้คณะกรรมการที่ได้รับแต่งตั้งมีส่วนเกี่ยวข้องเข้าร่วมการอบรมการสร้างนิทานด้วย Generative AI ภายใต้โครงการพัฒนาทักษะและสมรรถนะวิชาชีพกำลังคน (Up-skill, Re-skill) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘ เพื่อชี้แจงแนวปฏิบัติและอำนวยความสะดวกแก่นักเรียน นักศึกษา ตลอดจนผู้เข้าร่วมการอบรม เพื่อให้เกิดผลดีต่อการเรียนการสอน การพัฒนาทักษะดิจิทัล และเป็นประโยชน์ต่อทางราชการสืบไป

สั่ง ณ วันที่ ๑๘ สิงหาคม พ.ศ.๒๕๖๘



(นายชาติรี จำปาศรี)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยการอาชีพอุทุมพรพิสัย

สำเนาบันทึกข้อความขออนุญาตดำเนินโครงการ



บันทึกข้อความ

วิทยาลัยการอาชีพอุทุมพร
เลขที่ ๒๐๕/๒๕๕
วันที่ ๑๕ ส.ค. ๕๕
เวลา ๑๖.๐๐ น.

ส่วนราชการ วิทยาลัยการอาชีพอุทุมพร แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ที่ ศธ.๐๖๕๔.๑๑/ ๒๐๕

วันที่ ๑๕ สิงหาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขออนุญาตดำเนินโครงการ

เรียน ผู้อำนวยการวิทยาลัยการอาชีพอุทุมพร

ตามที่แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล โครงการจัดอบรมการสร้างนิทานด้วย Generative AI ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ ในวันอังคารที่ ๑๕ สิงหาคม ๒๕๖๘ ณ แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

เพื่อให้การดำเนินโครงการจัดอบรมการสร้างนิทานด้วย Generative AI ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ เป็นไปด้วยความเรียบร้อย จึงขออนุญาตดำเนินโครงการดังกล่าว โดยใช้งบประมาณครั้งนี้ เป็นจำนวนเงิน ๒๐,๐๐๐ บาท (สองหมื่นบาทถ้วน)

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาต

(นายประยูร ภูมิทอง)

หัวหน้างานแผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

นางสาวอุทุมพร

ส.ค.

ส.ค.

๐๕ ธ.ค. ๕๕

ส.ค.

“เรียนดี มีความสุข”

ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบสอบถามความพึงพอใจต่อโครงการจัดอบรมการสร้างนิทานด้วย Generative AI
ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อสำรวจความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมโครงการจัดอบรมการสร้างนิทานด้วย Generative AI ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ โปรดตอบแบบสอบถามด้วยความเป็นจริงเพื่อนำข้อมูลไปปรับปรุงแก้ไขในโอกาสต่อไป

2. ให้ทำเครื่องหมาย (✓) ในช่องที่ตรงกับสภาพความเป็นจริง

ตอนที่ 1 : ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ () ชาย () หญิง

2. เคยมีประสบการณ์ใช้ Generative AI มาก่อนหรือไม่ () เคย () ไม่เคย

ตอนที่ 2 : แบบสอบถามความพึงพอใจ

ข้อที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
1	เนื้อหาการอบรมมีความน่าสนใจและเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของโครงการ					
2	เนื้อหาสอดคล้องกับความต้องการของผู้เข้าร่วม					
3	กิจกรรมการอบรมมีความหลากหลายและช่วยเสริมการเรียนรู้					
4	ได้รับความรู้และทักษะใหม่จากการสร้างนิทานด้วย Generative AI					
5	วิทยากรมีความรู้ ความเชี่ยวชาญในเนื้อหา					
6	วิทยากรสามารถถ่ายทอดความรู้ได้เข้าใจง่าย					
7	การประชาสัมพันธ์โครงการมีความชัดเจนและทั่วถึง					
8	การจัดสถานที่เหมาะสมกับการอบรม					
9	ระยะเวลาในการอบรมเหมาะสมกับเนื้อหา					
10	สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสื่อหรือนิทานจริง					
11	การอบรมช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และทักษะการใช้เทคโนโลยี					
12	โดยรวมแล้ว โครงการนี้มีประโยชน์และคุ้มค่ากับเวลาที่เข้าร่วม					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ขอบคุณที่กรุณาตอบแบบสอบถาม

รายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการ

รายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการจัดอบรมการสร้างนิทานด้วย Generative AI ประจำปีการศึกษา 2568

ในวันที่ 19 สิงหาคม 2568

ณ วิทยาลัยการอาชีพอุทอง จังหวัดสุพรรณบุรี

ลำดับ	ชื่อ - นามสกุล	เวลาเข้า	ลงชื่อ	เวลาออก	ลงชื่อ	หมายเหตุ
1	นายกฤษฎา จำแปง	7:30	นายกฤษฎา	17:00	นายกฤษฎา	
2	นางสาวกัญจนพร แผนสมบูรณ์	7:30	กัญจนพร	17:00	กัญจนพร	
3	นายกันตวัฒน์ แกมวัฒนะ	7:30	กันตวัฒน์	17:00	กันตวัฒน์	
4	นางสาวเกศกนก ปราชญ์บุญดี	7:30	เกศกนก	17:00	เกศกนก	
5	นายณรงค์ จรรย์ไชยสงค์	7:30	ณรงค์	17:00	ณรงค์	
6	นางสาวทิพย์รัตน์ โชระเวก	7:30	ทิพย์รัตน์	17:00	ทิพย์รัตน์	
7	นายธนพล นาคเด่น	7:30	ธนพล	17:00	ธนพล	
8	นางสาวเนตรกมล หมั่นคงดี	7:30	เนตรกมล	17:00	เนตรกมล	
9	นางสาวปวีศา หงษ์เวียงจันทร์	7:30	ปวีศา	17:00	ปวีศา	
10	นางสาวพรทิพา นาคอัน	7:30	พรทิพา	17:00	พรทิพา	
11	นางสาวพิชญ์สินี พักช้าง	7:30	พิชญ์สินี	17:00	พิชญ์สินี	
12	นายภาคิน เชื้องาม	7:30	ภาคิน	17:00	ภาคิน	
13	นายภูผา บุญดอนคา	7:30	ภูผา	17:00	ภูผา	
14	นายมนทล สืบบุก	7:30	มนทล	17:00	มนทล	
15	นางสาวมนัสนันท์ กองแก้ว	07:30	มนัสนันท์	17:00	มนัสนันท์	
16	นางสาววิลาสินี โกลากุล	07:30	วิลาสินี	17:00	วิลาสินี	
17	นางสาวอภิชาดา อุดมศิลป์	07:30	อภิชาดา	17:00	อภิชาดา	
18	นางสาวอรทัย ใจเก่งดี	07:30	อรทัย	17:00	อรทัย	
19	นายตุลา หงษ์เวียงจันทร์	07:30	ตุลา	17:00	ตุลา	
20	นางสาวณัฐธยาน์ แผนกุล	07:30	ณัฐธยาน์	17:00	ณัฐธยาน์	
21	นายเจษฎา สุนทรวิภาต	07:30	เจษฎา	17:00	เจษฎา	
22	นางสาวกรสุมาร ศรีบุญเพ็ง	07:30	กรสุมาร	17:00	กรสุมาร	
23	นางสาวณัฐมิษา จีนชี	07:30	ณัฐมิษา	17:00	ณัฐมิษา	
24	นางสาวปติยดา แสงจันทร์	07:30	ปติยดา	17:00	ปติยดา	
25	นางสาวประภัสสรี มั่นคง	07:30	ประภัสสรี	17:00	ประภัสสรี	
26	นายภคภัทร เพชรสีขาว	07:30	ภคภัทร	17:00	ภคภัทร	
27	นางสาวจิตติวรรณ ห้วยหงษ์ทอง	07:30	จิตติวรรณ	17:00	จิตติวรรณ	

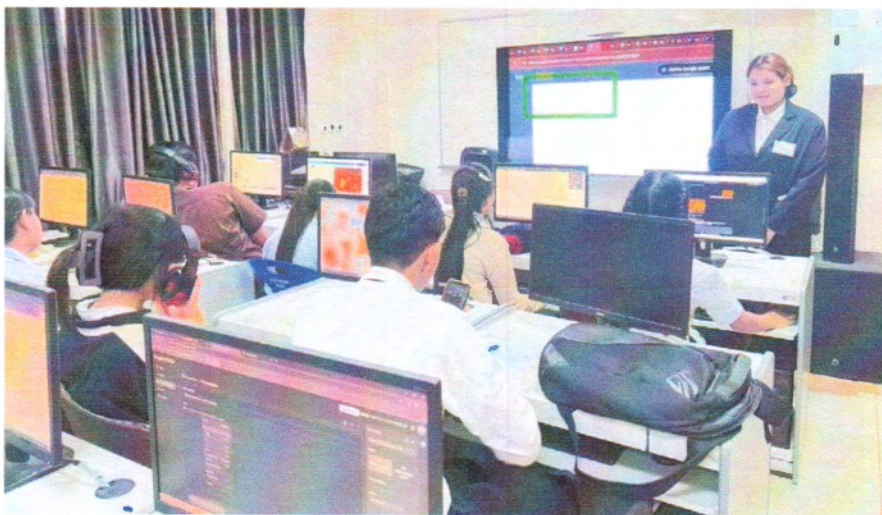
ลำดับ	ชื่อ - นามสกุล	เวลาเข้า	ลงชื่อ	เวลาออก	ลงชื่อ	หมายเหตุ
28	นางสาวนภัศ นิลยาน	๗:๓๐	นภัศ	17:๐0	นภัศ	
29	นายศุภวิชญ์ นามโชติ	๗:30	ศุภวิชญ์	17:00	ศุภวิชญ์	
30	นางสาวนันทยา ปั่นไว	๗:30	นันทยา	17:00	นันทยา	

ภาพกิจกรรม

โครงการจัดอบรมการสร้างนิทานด้วย Generative AI
ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘



โครงการจัดอบรมการสร้างนิทานด้วย Generative AI
ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘



โครงการจัดอบรมการสร้างนิทานด้วย Generative AI
ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘



รายงานผลการดำเนินงาน
โครงการจัดอบรมการสร้างบทบาทด้วย Generative AI

