

แบบรายงานสรุปผลโครงการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569  
งานบริการวิชาการ หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์

---

1. ชื่อโครงการ/กิจกรรม

บูรณาการพันธกิจระดับหลักสูตรเพื่อพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์

2. ชื่อผู้รับผิดชอบ

2.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบ/สาขาวิชา

- 1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรินทร์ เพชรไทย
- 2) อาจารย์กীরศักดิ์ พะยะ
- 3) อาจารย์ยุติธรรม ประมะ
- 4) อาจารย์ ดร.นุจรินทร์ ปทุมพงษ์
- 5) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูมินทร์ ต้นอุตม์
- 6) นายนพรัตน์ ชาลีนิวัฒน์
- 7) นายนิธิพัฒน์ อินปาต๊ะ

2.2 นักศึกษาผู้ร่วมรับผิดชอบ/สาขาวิชา

- 1) นักศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 22 คน

3. หลักการและเหตุผล

ภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชนปัจจุบันต้องร่วมมือกันส่งเสริมให้สถานศึกษาในจังหวัดกำแพงเพชร ได้รับการพัฒนาความรู้ และเทคโนโลยีสมัยใหม่ทางด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ โดยหลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ ร่วมเผยแพร่เนื้อหาสาระการเรียนรู้สู่กลุ่มเป้าหมาย จากข้อกำหนดความร่วมมือดังกล่าว ทางหลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์จึงเล็งเห็นความสำคัญในเรื่องดังกล่าว หลักสูตรจึงได้จัดทำโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการการบูรณาการพันธกิจระดับหลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยให้ความรู้และวิธีการใช้เทคโนโลยีในปัจจุบันเพื่อเป็นการบริการวิชาการให้กับชุมชน สถานศึกษา หน่วยงาน ฯลฯ ในเขตจังหวัดกำแพงเพชรและพื้นที่ใกล้เคียงให้มีความรู้ความสามารถในการประกอบอาชีพและการใช้ชีวิตในปัจจุบัน

4. จำนวนหมู่บ้านเป้าหมาย/กลุ่มเป้าหมาย ที่ใช้ประโยชน์

นักเรียน นักศึกษา ประชาชนหรือบุคลากรทางการศึกษา อย่างน้อย 2 พื้นที่ ได้แก่ ชุมชน และโรงเรียน ประกอบด้วย กิจกรรมครั้งที่ 1 จำนวน 40 คน และกิจกรรมครั้งที่ 2 จำนวน 70 คน รวมจำนวนทั้งหมด 110 คน

5. ระยะเวลาในดำเนินงาน

วันที่ 9 มีนาคม พ.ศ. 2569 และ วันที่ 17 มีนาคม พ.ศ. 2569

## 6. สถานที่ดำเนินโครงการ

โรงเรียนบ้านวังทอง ตำบลวังทอง อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

โรงเรียนบ้านท่าพุทรา ตำบลท่าพุทรา อำเภอคลองขลุง จังหวัดกำแพงเพชร

## 7. ปัญหาของพื้นที่/นักศึกษา

พื้นที่เป้าหมายยังขาดความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาการคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตและการทำงานในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะการประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลและ AI เพื่อการเรียนรู้ การสื่อสาร และการพัฒนาทักษะอาชีพ อีกทั้งนักศึกษายังขาดประสบการณ์ในการประยุกต์ใช้ความรู้และถ่ายทอดองค์ความรู้สู่ชุมชนในสถานการณ์จริง จึงมีความจำเป็นต้องพัฒนาทักษะดังกล่าวควบคู่กัน เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมดิจิทัลในปัจจุบัน

## 8. รายละเอียดวิธีการดำเนินกิจกรรม/ขั้นตอนการดำเนินงาน

การดำเนินโครงการเป็นไปตามกระบวนการอย่างเป็นระบบ ตามวงจรคุณภาพ PDCA (Plan-Do-Check-Act) โดยมีขั้นตอนดังนี้

8.1 ประชุมวางแผนการดำเนินโครงการ เพื่อกำหนดวัตถุประสงค์ รูปแบบกิจกรรม พื้นที่เป้าหมาย และกลุ่มเป้าหมายให้สอดคล้องกับพันธกิจของหลักสูตรและการพัฒนาท้องถิ่น

8.2 ประสานงานกับหน่วยงานหรือสถานศึกษาในพื้นที่ เพื่อกำหนดวัน เวลา และความร่วมมือในการจัดกิจกรรมให้เป็นอย่างดีเหมาะสม

8.3 ออกแบบและพัฒนาเนื้อหาการอบรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาการคอมพิวเตอร์ และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ให้สอดคล้องกับระดับความรู้ของกลุ่มเป้าหมาย

8.4 เตรียมความพร้อมด้านบุคลากร สื่อการสอน อุปกรณ์ และเอกสารประกอบการอบรม เพื่อสนับสนุนการจัดกิจกรรม

8.5 ดำเนินกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ จำนวน 2 ครั้ง โดยเน้นการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) และการลงมือปฏิบัติจริงของผู้เข้าร่วม

8.6 ให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมและถ่ายทอดองค์ความรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะการสื่อสารการทำงานเป็นทีม และประสบการณ์การเรียนรู้ในสถานการณ์จริง

8.7 ดำเนินการประเมินผลความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ และความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการ โดยใช้แบบประเมินและแบบทดสอบที่เหมาะสม

8.8 สรุปผลการดำเนินโครงการ วิเคราะห์ผลลัพธ์ และจัดทำรายงานเสนอต่อหน่วยงาน เพื่อนำไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาโครงการในครั้งต่อไป

กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศกับชุมชนเป้าหมาย  
เรื่อง การพัฒนาทักษะดิจิทัล AI Creative Media และ Smart Automation

สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

วันที่ 9 มีนาคม พ.ศ. 2569 เวลา 08.30-17.00 น.

ณ โรงเรียนบ้านวังทอง ตำบลวังทอง อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

เวลา	รายละเอียดกิจกรรม	หมายเหตุ
08.30 – 09.00 น.	ลงทะเบียน / ทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)	วิทยากร:
09.00 – 09.30 น.	พื้นฐาน AI และการใช้ AI อย่างรับผิดชอบ	อ.กীরศักดิ์ พะยะ
09.30 – 10.00 น.	Workshop: การเขียน Prompt อย่างมีประสิทธิภาพ	อ.ยุติธรรม ปรมะ
10.00 – 10.30 น.	Workshop: สร้างสคริปต์ ภาพประกอบ และเสียงด้วย AI	อ.ดร.นุจรินทร์ ปทุมพงษ์
10.30 – 10.45 น.	พักรับประทานอาหารว่าง	ผศ.สุรินทร์ เพชรไทย
10.45 – 11.30 น.	Workshop: สร้างวิดีโอด้วย AI	ผศ.ดร.ภูมินทร์ ต้นอุตม์
11.30 – 12.00 น.	Workshop: การตัดต่อวิดีโอด้วย Canva (เพิ่มข้อความ เสียง และองค์ประกอบภาพ)	และเจ้าหน้าที่ นักศึกษา สาขาวิชาวิทยาการ
12.00 – 13.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน	คอมพิวเตอร์
13.00 – 13.30 น.	แนวคิดระบบงานอัตโนมัติ (Automation) และกรณีศึกษาการประยุกต์ใช้	
13.30 – 14.30 น.	Workshop: การสร้าง Workflow เบื้องต้นด้วย n8n (Trigger → Action)	
14.30 – 14.45 น.	พักรับประทานอาหารว่าง	
14.45 – 15.45 น.	Workshop: ออกแบบระบบ Automation (Design & Prototype)	
15.45 – 16.30 น.	นำเสนอผลงานวิดีโอและ Automation Workflow	
16.30 – 17.00 น.	ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) / สรุปองค์ความรู้ / มอบเกียรติบัตร	

กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศกับชุมชนเป้าหมาย  
เรื่อง การพัฒนาทักษะดิจิทัล AI Creative Media และ Smart Automation

สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

วันที่ 17 มีนาคม พ.ศ. 2569 เวลา 08.30-17.00 น.

ณ โรงเรียนบ้านท่าพุทรา ตำบลท่าพุทรา อำเภอคลองขลุง จังหวัดกำแพงเพชร

เวลา	รายละเอียดกิจกรรม	หมายเหตุ
08.30 – 09.00 น.	ลงทะเบียน / ทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)	วิทยากร: อ.กীরศักดิ์ พะยะ อ.ยุติธรรม ปรมะ อ.ดร.นุจรินทร์ ปทุมพงษ์ ผศ.สุรินทร์ เพชรไทย ผศ.ดร.ภูมินทร์ ต้นอุตม์ และเจ้าหน้าที่ นักศึกษาสาขาวิชาวิทยา การคอมพิวเตอร์
09.00 – 09.30 น.	พื้นฐาน AI และการใช้ AI อย่างรับผิดชอบ	
09.30 – 10.00 น.	Workshop: การเขียน Prompt อย่างมีประสิทธิภาพ	
10.00 – 10.30 น.	Workshop: สร้างสคริปต์ ภาพประกอบ และเสียงด้วย AI	
10.30 – 10.45 น.	พักรับประทานอาหารว่าง	
10.45 – 11.30 น.	Workshop: สร้างวิดีโอด้วย AI	
11.30 – 12.00 น.	Workshop: การตัดต่อวิดีโอด้วย Canva (เพิ่มข้อความ เสียง และองค์ประกอบภาพ)	
12.00 – 13.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน	
13.00 – 13.30 น.	แนวคิดระบบงานอัตโนมัติ (Automation) และกรณีศึกษาการประยุกต์ใช้	
13.30 – 14.30 น.	Workshop: การสร้าง Workflow เบื้องต้นด้วย n8n (Trigger → Action)	
14.30 – 14.45 น.	พักรับประทานอาหารว่าง	
14.45 – 15.45 น.	Workshop: ออกแบบระบบ Automation (Design & Prototype)	
15.45 – 16.30 น.	นำเสนอผลงานวิดีโอและ Automation Workflow	
16.30 – 17.00 น.	ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) / สรุปองค์ความรู้ / มอบเกียรติบัตร	

## 9. จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	จำนวน (คน)
อาจารย์	5
เจ้าหน้าที่	2
นักศึกษา	22
นักเรียน ครู ประชาชนทั่วไป	91
<b>รวมทั้งสิ้น</b>	<b>120</b>

## 10. การบูรณาการกับรายวิชา

### 10.1 ประกอบด้วยสาขาวิชา

- 1) สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์
- 2) สาขาวิชาที่เกี่ยวข้องทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและดิจิทัล

### 10.2 โดยบูรณาการกับรายวิชา

การดำเนินโครงการได้บูรณาการกับรายวิชาในหลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ โดยเชื่อมโยงองค์ความรู้จากรายวิชาสู่การจัดกิจกรรมบริการวิชาการในรูปแบบการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ (Active Learning) และ การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง (Experiential Learning) ได้แก่ รายวิชา 4122203 การเขียนโปรแกรมเชิงวิบูล, 4122602 โครงสร้างข้อมูล, 4123604 หลักการภาษาโปรแกรม, 4122205 การวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิง วัตถุ, 4123307 การทดสอบและการประกันคุณภาพซอฟต์แวร์, 4123722 การวิเคราะห์ข้อมูลและปัญญาประดิษฐ์, 4123603 การประมวลผลภาพดิจิทัล, 4123710 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่, 4121603 ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์และการสื่อสารข้อมูล, 4122601 ระบบปฏิบัติการ, 4123713 หัวข้อเฉพาะเรื่องทาง วิทยาการคอมพิวเตอร์, 4123403 คณิตศาสตร์ดิสครีตสำหรับวิทยาการคอมพิวเตอร์ และ 4124806 การฝึก ประสบการณ์วิชาชีพ

โดยมีการนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสื่อดิจิทัลด้วย AI (AI Creative Media) การ เขียนคำสั่ง (Prompt Engineering) และการออกแบบระบบอัตโนมัติ (Smart Automation) เพื่อถ่ายทอดองค์ ความรู้สู่ชุมชน พร้อมทั้งพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี (Responsible AI) ซึ่งสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)

## 11. จำนวนนวัตกรรม/องค์ความรู้เกิดจากการบูรณาการบริการวิชาการ

- 11.1 สื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ด้วยปัญญาประดิษฐ์ (AI Creative Media) เช่น วิดีโอ/สื่อประชาสัมพันธ์
- 11.2 แนวทางการออกแบบระบบอัตโนมัติ (Smart Automation Workflow) สำหรับการประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันและชุมชน

## 12. ผลการดำเนินการตามวัตถุประสงค์

ที่	วัตถุประสงค์	รายละเอียดการบรรลุวัตถุประสงค์
1	เพื่อบริการวิชาการความรู้ด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์แก่กลุ่มเป้าหมายในจังหวัดกำแพงเพชร หรือจังหวัดใกล้เคียง	ผู้เข้าร่วมโครงการ ได้แก่ นักเรียน นักศึกษา และประชาชนในพื้นที่จังหวัดกำแพงเพชรและพื้นที่ใกล้เคียง ได้รับการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศ และปัญญาประดิษฐ์ (AI) ผ่านกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ จำนวน 2 ครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมรวมทั้งสิ้น 120 คน ผู้เข้าร่วมมีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนและการดำรงชีวิตได้อย่างเหมาะสม ส่งผลให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการให้บริการวิชาการแก่ชุมชนอย่างเป็นรูปธรรม
2	เพื่อบูรณาการการเรียนการสอนกับงานบริการวิชาการ หรือศิลปวัฒนธรรม หรืองานวิจัย	โครงการได้บูรณาการการเรียนการสอนกับงานบริการวิชาการอย่างชัดเจน โดยให้นักศึกษานำองค์ความรู้จากรายวิชาไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมอบรมและถ่ายทอดองค์ความรู้สู่ชุมชนในสถานการณ์จริง ส่งผลให้นักศึกษาได้พัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และการแก้ไขปัญหา นอกจากนี้ ยังมีการบูรณาการด้านศิลปวัฒนธรรมผ่านการพัฒนาสื่อดิจิทัลที่สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชน และมีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการดำเนินกิจกรรมเพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาและต่อยอดสู่งานวิจัยด้านการเรียนรู้และเทคโนโลยีดิจิทัลต่อไป
3	เพื่อสร้างภาพลักษณ์และเผยแพร่องค์ความรู้ทางเทคโนโลยีสารสนเทศสู่ชุมชนด้วยทักษะในศตวรรษที่ 21	โครงการสามารถสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับหลักสูตรและมหาวิทยาลัย โดยการเผยแพร่องค์ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและปัญญาประดิษฐ์ (AI) สู่ชุมชน ผ่านกิจกรรมอบรมที่เน้นทักษะในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ และการใช้ AI อย่างมีจริยธรรม (Responsible AI) ส่งผลให้ผู้เข้าร่วมเกิดการเรียนรู้และสามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้จริง อีกทั้งยังช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างมหาวิทยาลัยกับชุมชนในพื้นที่อย่างยั่งยืน

13. ผลการดำเนินการตามตัวชี้วัดของโครงการ

ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	ผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัด	ผลการประเมินตามตัวชี้วัด
เชิงปริมาณ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ร้อยละผู้เข้าร่วมโครงการ/กิจกรรม ร้อยละ 100 (110 คน)</li> <li>2. จำนวนรายวิชาที่มีการบูรณาการการเรียนการสอนกับบริการวิชาการ หรือ ศิลปวัฒนธรรมหรืองานวิจัย อย่างน้อย 1 รายวิชา</li> <li>3. จำนวนชุมชนบริการ/โรงเรียน 1 (ชุมชน/โรงเรียน)</li> <li>4. จำนวนนวัตกรรม/องค์ความรู้ 1 (ชิ้น/งาน)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. มีผู้เข้าร่วมโครงการ 120 คน คิดเป็นร้อยละ 109.09 เกินเป้าหมายที่กำหนด</li> <li>2. มีการบูรณาการมากกว่า 1 รายวิชาในหลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์</li> <li>3. ดำเนินโครงการใน 2 พื้นที่ (โรงเรียนบ้านวังทอง และโรงเรียนบ้านท่าพุทรา)</li> <li>4. เกิดนวัตกรรม/องค์ความรู้ 2 ชิ้น ได้แก่ AI Creative Media และ Smart Automation Workflow</li> </ol>	บรรลุเป้าหมาย
เชิงคุณภาพ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ระดับความรู้ ความเข้าใจ และทักษะของผู้เข้ารับการอบรม</li> <li>2. ระดับความพึงพอใจของผู้เข้ารับการอบรม</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ค่าเฉลี่ยระดับความรู้ ความเข้าใจ และทักษะของผู้เข้ารับการอบรม เท่ากับ 4.694 (S.D. = 0.573)</li> <li>2. ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจโดยรวม เท่ากับ 4.662 (S.D. = 0.594)</li> </ol>	บรรลุเป้าหมาย (ระดับมากที่สุด)
เชิงเวลา	ระยะเวลาในการปฏิบัติงาน ภายใน 1 ปี	ดำเนินโครงการแล้วเสร็จภายในปีงบประมาณ พ.ศ. 2569	บรรลุเป้าหมาย

#### 14. ผลการดำเนินการตามตัวชี้วัดของมหาวิทยาลัยที่กำหนดไว้ในแผนงานปฏิบัติงาน/โครงการ

ตัวชี้วัด	ผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัด	ผลการประเมินตามตัวชี้วัด
1. จำนวนนวัตกรรม/องค์ความรู้ที่เกิดจากการบูรณาการบริการวิชาการ วิจัย ศิลปวัฒนธรรม และจากการมีส่วนร่วมของชุมชน	เกิดนวัตกรรม/องค์ความรู้ 2 ชิ้น ได้แก่ (1) สื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ด้วยปัญญาประดิษฐ์ (AI Creative Media) และ (2) แนวทางการออกแบบระบบอัตโนมัติ (Smart Automation Workflow)	บรรลุเป้าหมาย
2. จำนวนชุมชนที่ใช้ประโยชน์จากผลงานวิจัย พัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่เกิดจากการบูรณาการพันธกิจ	ดำเนินการใน 2 ชุมชน/สถานศึกษา ได้แก่ โรงเรียนบ้านวังทอง และโรงเรียนบ้านท่าพุทรา	บรรลุเป้าหมาย

#### 15. ผลลัพธ์ (OUTCOME) ที่เกิดขึ้นของโครงการ

ผู้เข้าร่วมโครงการรวมทั้งสิ้น 144 คน มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะด้านดิจิทัล AI Creative Media และ Smart Automation เพิ่มขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยระดับความรู้ ความเข้าใจ และทักษะ = 4.694 อยู่ในระดับมากที่สุด และมีระดับความพึงพอใจโดยรวม = 4.662 อยู่ในระดับมากที่สุด

นักศึกษาได้รับประสบการณ์ตรงจากการถ่ายทอดองค์ความรู้สู่ชุมชน ทำให้ได้พัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การสื่อสาร การแก้ไขปัญหา และการนำความรู้จากรายวิชาไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง ซึ่งสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)

ชุมชนและสถานศึกษาในพื้นที่จังหวัดกำแพงเพชรได้รับการเผยแพร่องค์ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และปัญญาประดิษฐ์อย่างเป็นรูปธรรม ส่งผลให้เกิดความสัมพันธ์อันดีระหว่างมหาวิทยาลัยกับชุมชนในพื้นที่ และเกิดการนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและการประกอบอาชีพอย่างยั่งยืน

#### 16. ปัญหา/อุปสรรคและแนวทางการแก้ไข

##### 16.1 ปัญหา/อุปสรรค

ในการดำเนินโครงการพบปัญหาและอุปสรรคบางประการ ได้แก่ ข้อจำกัดด้านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตของสถานศึกษาในพื้นที่ ซึ่งส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการจัดกิจกรรม Workshop บางส่วน โดยเฉพาะกิจกรรมที่ต้องใช้การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง เช่น การสร้างสื่อดิจิทัลด้วย AI และการทดลองใช้งาน Workflow อัตโนมัติ นอกจากนี้ระดับความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีของผู้เข้าร่วมมีความแตกต่างกันค่อนข้างมาก ทำให้วิทยากรต้องปรับเนื้อหาและความเร็วในการสอนให้เหมาะสมกับแต่ละกลุ่ม ซึ่งกระทบต่อการบริหารเวลาตามกำหนดการบางส่วน

## 16.2 แนวทางการแก้ไข

ในกิจกรรมครั้งต่อไปควรดำเนินการสำรวจความพร้อมด้านอุปกรณ์และการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตของสถานศึกษาล่วงหน้าอย่างน้อย 2 สัปดาห์ก่อนการจัดกิจกรรม และจัดเตรียมอุปกรณ์สำรองให้เพียงพอ รวมถึงออกแบบกิจกรรมให้สามารถทำงานกับโทรศัพท์มือถือได้เพื่อความสะดวกในการจัดกิจกรรม

สำหรับความแตกต่างของระดับความรู้พื้นฐาน ควรมีการทดสอบระดับความรู้พื้นฐานของผู้เข้าร่วมก่อนการอบรม เพื่อจัดกลุ่มการเรียนรู้และมอบหมายผู้ช่วยวิทยากร (นักศึกษา) ให้ดูแลกลุ่มผู้เรียนที่มีพื้นฐานน้อยเป็นพิเศษ เพื่อให้ทุกคนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

สำหรับการเตรียมความพร้อมของนักศึกษาผู้ช่วยวิทยากร ควรจัดการประชุมซักซ้อม และทดสอบระบบก่อนวันจัดกิจกรรมอย่างน้อย 1-2 สัปดาห์เพื่อให้ นักศึกษามีความพร้อมทั้งด้านเนื้อหา และทักษะการถ่ายทอด รวมถึงสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 17. ภาพกิจกรรมที่ดำเนินการ

วันที่ 9 มีนาคม พ.ศ. 2569 ณ โรงเรียนบ้านวังทอง ตำบลวังทอง อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร



การพัฒนาสื่อดิจิทัลด้วย AI (AI Creative Media)



ผลงานวิดีโอที่นักเรียนสร้าง



การสร้าง Workflow เบื้องต้นด้วย n8n



การฝึกปฏิบัติและการมีส่วนร่วมของนักเรียน



วิทยากรและผู้ช่วยวิทยากรให้ความรู้กับผู้เรียน



นักศึกษาทำหน้าที่เป็นวิทยากรและผู้ช่วยวิทยากร ฝึกการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานเป็นทีม



นักเรียนที่ได้รับรางวัลการพัฒนาสื่อดิจิทัลด้วย AI โดยมีรางวัลที่ 1-3 และรางวัลผลการโหวตสูงสุด

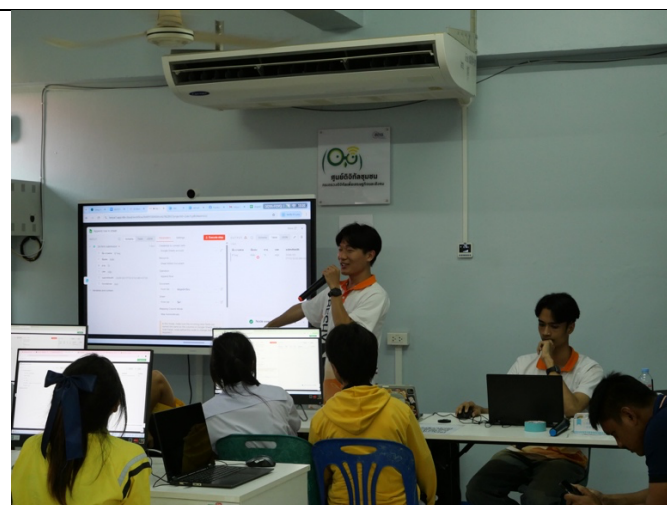
วันที่ 17 มีนาคม พ.ศ. 2569 ณ โรงเรียนบ้านท่าพุทรา ตำบลท่าพุทรา อำเภอกลองखง จังหวัดกำแพงเพชร



การเขียนคำสั่ง (Prompt Engineering) และเรียนรู้จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี สำหรับการพัฒนาสื่อดิจิทัลด้วย AI (AI Creative Media) โดยเลือกหัวข้อที่สนใจ เช่น ทางด้านศิลปวัฒนธรรมสะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชน การให้ความรู้เกี่ยวกับพืช สมุนไพรไทย การทำอาหาร เกี่ยวกับอวัยวะร่างกาย เป็นต้น และมอบรางวัลให้กับนักเรียนที่ผลิตชิ้นงานยอดเยี่ยม 4 รางวัล



นักศึกษาแลกเปลี่ยนที่ความรับผิดชอบ ทั้งวิทยากร ผู้ช่วยวิทยากร และฝ่ายสนับสนุนด้านอื่นๆ เพื่อเรียนรู้การแก้ปัญหาและการทำงานเป็นทีม



การสร้าง Workflow เบื้องต้นด้วย n8n ฝึกปฏิบัติการออกแบบระบบอัตโนมัติ (Smart Automation)

รายงานผลการวิเคราะห์แบบสอบถาม	
การประเมินความพึงพอใจและระดับความรู้ ความเข้าใจ และทักษะของผู้เข้ารับการอบรม	
ผู้ประเมิน จำนวน 118 คน	
จำนวนผู้ประเมิน	118 คน
วันที่เก็บข้อมูล	9 มีนาคม 2569 และ 17 มีนาคม 2569
โรงเรียน	บ้านวังทอง และ บ้านท่าพุทรา

ประเด็นการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (x-bar)	S.D.	ระดับ
<b>1. ด้านความรู้ ความเข้าใจ และทักษะของผู้เข้ารับการอบรม</b>			
<b>1.1 ด้านวิทยากร (การถ่ายทอดความรู้)</b>	<b>4.665</b>	<b>0.566</b>	<b>มากที่สุด</b>
- ถ่ายทอดความรู้ชัดเจนและน่าสนใจ	4.720	0.487	มากที่สุด
- เชื่อมโยงเนื้อหาและนำเสนออย่างครบถ้วน	4.678	0.537	มากที่สุด
- ใช้เวลาตามที่กำหนดอย่างเหมาะสม	4.551	0.674	มากที่สุด
- ตอบข้อซักถามได้อย่างชัดเจน	4.712	0.541	มากที่สุด
<b>1.2 ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ (ความรู้/ทักษะ)</b>	<b>4.750</b>	<b>0.584</b>	<b>มากที่สุด</b>
- ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรม	4.822	0.426	มากที่สุด
- สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้	4.678	0.703	มากที่สุด
<b>รวมด้านความรู้ ความเข้าใจ และทักษะ</b>	<b>4.694</b>	<b>0.573</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>2. ด้านความพึงพอใจของผู้เข้ารับการอบรม</b>			
<b>2.1 ด้านกระบวนการ/ขั้นตอนการให้บริการ</b>	<b>4.625</b>	<b>0.609</b>	<b>มากที่สุด</b>
- ช่วงเวลา/ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม	4.551	0.564	มากที่สุด
- การลงทะเบียน/พิธีเปิด มีความสะดวกและรวดเร็ว	4.636	0.501	มากที่สุด
- การควบคุมเวลาตามที่กำหนด	4.627	0.596	มากที่สุด
- การอำนวยความสะดวกของผู้ให้บริการ	4.712	0.541	มากที่สุด
- ความรวดเร็วและคล่องตัวในการปฏิบัติงาน	4.602	0.797	มากที่สุด
<b>2.2 ด้านวิทยากร</b>	<b>4.665</b>	<b>0.566</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>2.3 ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก</b>	<b>4.658</b>	<b>0.606</b>	<b>มากที่สุด</b>
- ความเหมาะสมและความพร้อมของสถานที่	4.610	0.614	มากที่สุด
- โสตทัศนูปกรณ์มีความพร้อมและเพียงพอ	4.678	0.665	มากที่สุด
- เอกสาร/วัสดุอุปกรณ์มีเพียงพอ	4.686	0.534	มากที่สุด
<b>2.4 ด้านการนำไปใช้ประโยชน์</b>	<b>4.750</b>	<b>0.584</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>รวมทุกด้าน (ความพึงพอใจโดยรวม)</b>	<b>4.662</b>	<b>0.594</b>	<b>มากที่สุด</b>

เกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ย	
4.50-5.00	มากที่สุด
3.50-4.49	มาก
2.50-3.49	ปานกลาง
1.50-2.49	น้อย
1.00-1.49	น้อยที่สุด

### หัวข้อที่ต้องการให้จัดครั้งต่อไป

1. การสร้างเกม
2. การถ่ายทำและการตัดต่อคลิปวิดีโอ
3. การใช้โปรแกรม Notebook LM
4. การพัฒนาทักษะดิจิทัล AI ในโทรศัพท์มือถือ

### ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากการบริการวิชาการ

1. สนุกมากได้ความรู้รอบตัว
2. พี่ใจดีทุกคน สนุกมากๆ
3. อยากให้จัดอบรมอีกและเพิ่มเวลาการอบรม
4. อยากมีอบรมแบบนี้ทุกวันจันทร์ พุธ ศุกร์
5. ควรทำให้ขั้นตอนกระชับ

ลงชื่อ.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรินทร์ เพชรไทย)

ผู้รับผิดชอบโครงการ/กิจกรรม

31 มีนาคม 2569