



# Best Practice

## ตาม “๔ นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน”

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘

### ก้าวไกลเทคโนโลยี

การนำ AI มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน

ประเภทผลงาน : ครูและบุคลากรทางการศึกษา



นางลinda สุนทรวิภาต  
ตำแหน่ง ครู



โรงเรียนบ้านหนองจิก

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรีเขต ๒

## คำนำ

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในทุกวงการ รวมถึงด้านการศึกษา ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ การนำ AI มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้และการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน จึงเป็นแนวทางสำคัญที่จะช่วยให้การเรียนการสอนมีความทันสมัย ยืดหยุ่น และตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนได้อย่างเฉพาะเจาะจง

AI สามารถช่วยครูและบุคลากรทางการศึกษาในหลายมิติ ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบบทเรียนเชิงโต้ตอบ การวิเคราะห์ข้อมูลการเรียนรู้ของผู้เรียนแบบเรียลไทม์ การสร้างสื่อการเรียนการสอนที่มีความหลากหลายและน่าสนใจ ตลอดจนการปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับความสามารถและความสนใจของผู้เรียนแต่ละคน ส่งผลให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น เกิดแรงจูงใจในการเรียน และพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21

เอกสารฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ AI ในการจัดการเรียนรู้และการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน โดยมุ่งเน้นให้ครูสามารถนำเทคโนโลยีมาปรับใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และสนับสนุนการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ พร้อมก้าวทันโลกยุคดิจิทัลอย่างมั่นคงและยั่งยืน

สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณคณะครู ผู้บริหาร และบุคลากรทุกท่านที่มีส่วนร่วมและสนับสนุนการดำเนินงานด้านการนำ AI มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้และการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน ความร่วมมือ ความมุ่งมั่น และความตั้งใจของทุกท่าน เป็นพลังสำคัญที่ทำให้การดำเนินงานครั้งนี้เป็นไปอย่างราบรื่นและบรรลุผลสำเร็จ อันจะเป็นแนวทางอันทรงคุณค่าในการยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษาและพัฒนาผู้เรียนของโรงเรียนบ้านหนองจิกให้ก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคดิจิทัลต่อไป

ลินดา สุนทรวิภาต

14 สิงหาคม 2568

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ .....	ก
สารบัญ .....	ข
1. ชื่อเรื่อง.....	1
2. บทนำ หลักการเหตุผล/ความเป็นมา .....	1
3. วัตถุประสงค์.....	3
4. เป้าหมาย.....	3
5. กระบวนการและขั้นตอนการนำ AI มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน ตาม CONNECT Model.....	3
วิธีการดำเนินการ .....	4
6. ผลการดำเนินการ .....	8
7. ประโยชน์ที่ได้รับ.....	8
8. ปัจจัยความสำเร็จ .....	9
9. บทเรียนที่ได้รับ.....	10
10. ข้อเสนอแนะ / แนวทางพัฒนาต่อยอด .....	10
ภาคผนวก .....	11

แบบเสนอผลงาน รูปแบบ/วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)

หรือการนำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพ

ตาม “๙ นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน”

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๘

\*\*\*\*\*

ผลงานสถานศึกษา     ผลงานผู้บริหารสถานศึกษา     ผลงานครูและบุคลากรทางการศึกษา

**1. ชื่อเรื่อง :** “CONNECT Model กับการประยุกต์ใช้ AI : จากห้องเรียนสู่โลกดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ”  
**ประเด็นความสอดคล้องกับ “๙ นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน”**

- ข้อที่ ๖. ก้าวไกลเทคโนโลยี
- การนำ AI มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน

**2. บทนำ หลักการเหตุผล/ความเป็นมา**

ในศตวรรษที่ 21 การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารส่งผลให้การศึกษา ต้องปรับตัวจากการสอนแบบดั้งเดิมสู่การจัดการเรียนรู้ที่ทันสมัย โดยเฉพาะการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้เชิงโต้ตอบและการเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล งานวิจัยของ Vieriu (2025) ระบุว่า AI สามารถเพิ่มแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ ขณะที่ meta-analysis โดย Davidpublisher (2024) ชี้ว่า AI-assisted personalized learning ช่วยเพิ่มผลการเรียนในระดับปานกลางถึงสูง (effect size  $\approx 0.70$ ) และเสมือนเพิ่มเวลาเรียนอีก 3-5 เดือน นอกจากนี้ SpringerOpen (2025) พบว่า AI-assisted pair programming ลดความวิตกกังวลและเพิ่มแรงจูงใจของผู้เรียนอย่างมีนัยสำคัญ ( $p < .001$ ) หลักฐานเหล่านี้สะท้อนว่า AI มีบทบาทสำคัญในการยกระดับคุณภาพการศึกษา ดังนั้นการบูรณาการ AI เข้ากับกระบวนการเรียนรู้จึงเป็นสิ่งจำเป็น เพื่อสร้างระบบการศึกษาที่ตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลและส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพในยุคดิจิทัล

งานวิจัยในประเทศไทยโดย สมปอง และคณะ (2566) พบว่าการใช้ Generative AI เช่น ChatGPT เพื่อเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ มีผลต่อการเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างเด่นชัด ( $p < .001$ ) รวมถึงช่วยสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการสื่อสารในเชิงรุก นอกจากนี้ งานทบทวนวรรณกรรมโดย บุญเรือง และคณะ (2567) ระบุว่า Generative AI ถูกนำไปใช้ใน 3 ด้านสำคัญ คือ การสนับสนุนการเรียนรู้ การสร้างและปรับปรุงสื่อการสอน และการประเมินผลพร้อมให้ข้อเสนอแนะทันที ซึ่งสอดคล้องกับความต้องการของการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบัน อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษาของ ภาสกร และคณะ (2567) พบว่าครูในประเทศไทยมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ AI อยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย  $M = 2.89$ ,  $SD = 0.70$ ) และยังขาดทักษะในการนำ AI ไปประยุกต์ใช้ในชั้นเรียนอย่างเต็มศักยภาพ โดยเฉพาะด้านการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และการประเมินผลอย่างมีจริยธรรม

นอกจากนี้ ข้อมูลจากรายงานการประเมินตนเองของสถานศึกษา (Self-Assessment Report: SAR) ของโรงเรียนบ้านหนองจิก จาก พบว่า คะแนนความสามารถด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT Literacy) ในปี 2564 เท่ากับ 100 คะแนน ปี 2565 ลดลงเหลือ 93.81 คะแนน และปี 2566 เพิ่มขึ้นเป็น 97.72 คะแนน แม้จะมีแนวโน้มดีขึ้นแต่ยังไม่ถึงระดับสูงสุดที่เคยทำได้ แสดงให้เห็นถึงความผันผวนของทักษะด้าน ICT ซึ่งอาจเกิดจากความไม่ต่อเนื่องของการพัฒนา การปรับตัวต่อเทคโนโลยีใหม่ที่รวดเร็ว และข้อจำกัดด้านการเข้าถึงทรัพยากรและอุปกรณ์ ตลอดจนการติดตามและประเมินผลที่ยังไม่ครอบคลุมเพียงพอ

สถานศึกษาจึงควรวางแผนพัฒนาทักษะ ICT อย่างต่อเนื่อง จัดสรรโอกาสให้ครูและนักเรียนเข้าถึงเทคโนโลยีอย่างทั่วถึง พร้อมติดตามความก้าวหน้าอย่างเป็นระบบ เพื่อคงและยกระดับสมรรถนะด้าน ICT ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของยุคดิจิทัล

จากบริบทและข้อเท็จจริงดังกล่าว การพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการ AI อย่างเป็นระบบจึงมีความจำเป็น CONNECT Model จึงถูกออกแบบขึ้น โดยมีองค์ประกอบ 7 ขั้นตอน

C – Create Ideas นักเรียนคิดและออกแบบไอเดียโครงการหรือสื่อดิจิทัลที่อยากทำ โดยเชื่อมโยงกับปัญหาหรือความสนใจของตน

O – Operate Tools นักเรียนเลือกและใช้เครื่องมือเทคโนโลยี (เช่น Canva, Scratch, Google Workspace, AI Tools) เพื่อเริ่มสร้างผลงาน

N – Navigate Information นักเรียนค้นคว้าข้อมูลออนไลน์อย่างปลอดภัยและมีวิจารณญาณ เพื่อใช้ประกอบการสร้างผลงาน

N – Network & Share นักเรียนทำงานเป็นทีม แลกเปลี่ยนข้อมูลและผลงานผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น Google Drive, Padlet, Discord

E – Execute Projects นักเรียนลงมือทำโครงการด้านเทคโนโลยีจนเสร็จสมบูรณ์ เช่น สื่อการเรียนรู้, เกม, วิดีโอ, เว็บไซต์ หรือแอปพลิเคชัน

C – Check & Improve นักเรียนประเมินผลงานของตนเองและเพื่อน โดยใช้ทั้งการประเมินตนเอง (Self-Assessment) และข้อเสนอแนะจาก AI

T – Transfer Knowledge นักเรียนนำความรู้และทักษะที่ได้ ไปถ่ายทอดให้เพื่อน รุ่นน้อง หรือใช้ในการเรียนรู้ต่อยอดในชีวิตจริง

โมเดลนี้มุ่งเน้นการใช้ AI เป็นเครื่องมือในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การวิเคราะห์ข้อมูล ออกแบบสื่อ จัดการเรียนรู้อ ประเมินผล และสร้างสรรค์นวัตกรรมทางการศึกษา

CONNECT Model มิได้เป็นเพียงกรอบแนวคิด แต่เป็นแนวปฏิบัติที่สามารถนำไปใช้ได้จริงเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ โดยตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในลักษณะเฉพาะบุคคล ผ่านการใช้ข้อมูลเชิงลึกจากการวิเคราะห์ด้วย AI เพื่อปรับเนื้อหาและสื่อให้สอดคล้องกับศักยภาพและความสนใจของผู้เรียน ครูสามารถเพิ่มประสิทธิภาพการสอนด้วยการจัดระบบทรัพยากรและการใช้ AI สร้างสื่อที่ทันสมัย ลดเวลาเตรียมการสอน และมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา ผู้เรียนได้รับการเสริมสมรรถนะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทั้งในด้านการเข้าถึงข้อมูล การประเมินความน่าเชื่อถือ และการใช้เทคโนโลยีสร้างสรรค์ผลงาน ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นคือการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ สอดคล้องกับนโยบายการพัฒนาการศึกษาของประเทศ และทิศทางการศึกษาในระดับสากลที่ให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มโอกาสและความเท่าเทียมทางการศึกษา

### 3. วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการสร้างสรรค์ผลงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของผู้เรียน
2. เพื่อส่งเสริมการใช้เครื่องมือดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างถูกต้อง เหมาะสม และปลอดภัย
3. เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT Literacy) ให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ การแก้ปัญหา และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพและมีจริยธรรม

### 4. เป้าหมาย

#### 1. เชิงปริมาณ

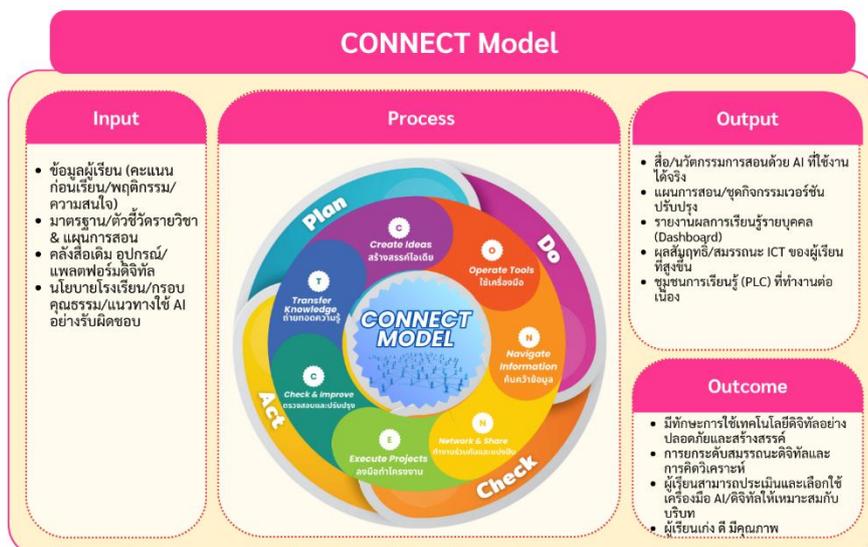
- นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 85 ผ่านเกณฑ์การประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์
- นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 85 ใช้เครื่องมือดิจิทัลและแพลตฟอร์มออนไลน์ได้ถูกต้อง ปลอดภัย และมีจริยธรรม
- นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 85 ผ่านเกณฑ์การประเมินสมรรถนะ ICT Literacy

#### 2. เชิงคุณภาพ

- ผู้เรียนมีความสามารถในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานได้ตรงตามหัวข้อที่กำหนด มีความถูกต้อง สวยงาม และสามารถนำไปใช้ได้จริง
- ผู้เรียนมีพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม เคารพลิขสิทธิ์ และรักษาความปลอดภัยข้อมูลส่วนบุคคล
- ผู้เรียนมีความมั่นใจและความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ การแก้ปัญหา และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

### 5. กระบวนการและขั้นตอนการนำ AI มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน ตาม CONNECT Model

การดำเนินงานใช้ CONNECT Model เป็นกรอบแนวทางหลัก ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน โดยบูรณาการการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในทุกขั้นตอน เพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนรู้และการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน ดังนี้



ครูผู้สอนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีได้ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ควบคู่กับการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับนโยบาย “เรียนดี มีสุข” ของกระทรวงศึกษาธิการ โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี คนเก่ง และสามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุขอย่างยั่งยืน ในการดำเนินงาน ครูผู้สอนได้ให้ความสำคัญกับกระบวนการมีส่วนร่วมของบุคลากรในโรงเรียนในการขับเคลื่อนชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนการสอน โดยใช้ AI เป็นเครื่องมือสำคัญในการออกแบบ พัฒนาสื่อ และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ลงมือปฏิบัติจริง และฝึกทักษะการคิดขั้นสูง ผ่านการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning นอกจากนี้ ครูผู้สอนยังดำเนินการใช้เทคโนโลยีอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การวางแผน ยกระดับการสอน การประเมินผล การเพิ่มประสิทธิภาพ ไปจนถึงการสะท้อนกลับ (Reflection) เพื่อปรับปรุงและพัฒนาการใช้เทคโนโลยีและ AI ในชั้นเรียนให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ทั้งต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนและการพัฒนาศักยภาพของครูผู้สอนเอง

### วิธีการดำเนินการ

#### 1. P – Plan (วางแผน)

ในการจัดการเรียนการสอนด้านเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นกระบวนการสำคัญที่ครูผู้สอนต้องดำเนินการด้วยความรอบคอบ มีระบบ และสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ของรายวิชา ตลอดจนสอดคล้องกับนโยบายของสถานศึกษาและทิศทางการพัฒนาการศึกษายุคดิจิทัล การดำเนินการเริ่มจากการกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจน เพื่อมุ่งพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT Literacy) ของผู้เรียน ให้มีทั้งความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันจำเป็นในศตวรรษที่ 21 จากนั้นดำเนินการวิเคราะห์ความต้องการและทรัพยากร โดยเริ่มจากการสำรวจทักษะพื้นฐานและความสนใจของผู้เรียน ผ่านการใช้เครื่องมือแบบสอบถามออนไลน์ เช่น Google Form ควบคู่กับการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ลึกซึ้งและแม่นยำ นำไปสู่การวางแผนที่ตรงตามศักยภาพและความสนใจของผู้เรียน ต่อมาได้จัดประชุมร่วมกับผู้บริหารเพื่อหารือแนวทางการดำเนินงาน กำหนดกรอบการใช้ทรัพยากร และจัดลำดับความสำคัญของกิจกรรม พร้อมทั้งวิเคราะห์ทรัพยากรดิจิทัลที่มีอยู่ภายในโรงเรียน อาทิ เครื่องคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และซอฟต์แวร์พื้นฐาน รวมถึงระบุสิ่งที่ต้องจัดหาเพิ่มเติม เช่น บัญชี Canva for Education กล้องถ่ายวิดีโอ หรือโปรแกรมตัดต่อวิดีโอ เพื่อให้การจัดการเรียนรู้มีความพร้อมและมีคุณภาพสูงสุด



การประชุมร่วมกันเพื่อหารือแนวทางการดำเนินงาน กำหนดกรอบการใช้ทรัพยากร

2. D – Do (ปฏิบัติ)

เป็นกระบวนการนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปสู่การปฏิบัติจริง โดยบูรณาการ CONNECT Model เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเชิงรุกในการสร้างสรรค์ผลงานด้านเทคโนโลยี กระบวนการนี้ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือทำ ฝึกคิด วิเคราะห์ และประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและการสื่อสารในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ยุคดิจิทัล

- C – Create Ideas ผู้เรียนจะได้รับการกระตุ้นให้คิดและออกแบบไอเดีย หรือสื่อดิจิทัลที่สอดคล้องกับปัญหา ความต้องการ หรือความสนใจของตนเอง กระบวนการนี้ ช่วยส่งเสริมการคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking) และการแก้ปัญหาเชิงนวัตกรรม (Innovative Problem-Solving) กิจกรรมที่ให้นักเรียนทำคือให้นักเรียนออกแบบอินโฟกราฟิกต่าง ๆ หรือการสร้างเกมการศึกษาเพื่อต่อยอดการเรียนรู้ในวิชาอื่น



นักเรียนออกแบบอินโฟกราฟิกต่าง ๆ และสร้างเกมการศึกษา

- – Operate Tools ผู้เรียนจะได้เลือกและใช้เครื่องมือดิจิทัลที่เหมาะสมกับงานของตน เช่น Canva, Scratch, Google Workspace หรือเครื่องมือ AI อื่น ๆ ขั้นตอนนี้ช่วยเสริมทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ พร้อมฝึกการเลือกเครื่องมือให้สอดคล้องกับลักษณะงานและเป้าหมายของโครงการงาน



ผู้เรียนเลือกและใช้เครื่องมือดิจิทัลที่เหมาะสมกับงานของตน

- N – Navigate Information ผู้เรียนจะทำการค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งออนไลน์อย่างปลอดภัย มีการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล และใช้วิจารณญาณประกอบการคัดเลือก เพื่อนำมาสนับสนุนเนื้อหาและองค์ประกอบของผลงาน กระบวนการนี้ ช่วยพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) และการใช้ข้อมูลอย่างมีจริยธรรม โดยมีพื้นฐานด้านความปลอดภัยมาจากการเรียนรู้จาก หลักสูตร Be Internet Awesome ซึ่งเป็นความรู้พื้นฐานสำคัญของการเป็นพลเมืองยุคดิจิทัลและความปลอดภัย เพื่อให้นักเรียนออกไปท่องโลกออนไลน์ได้อย่างมั่นใจ

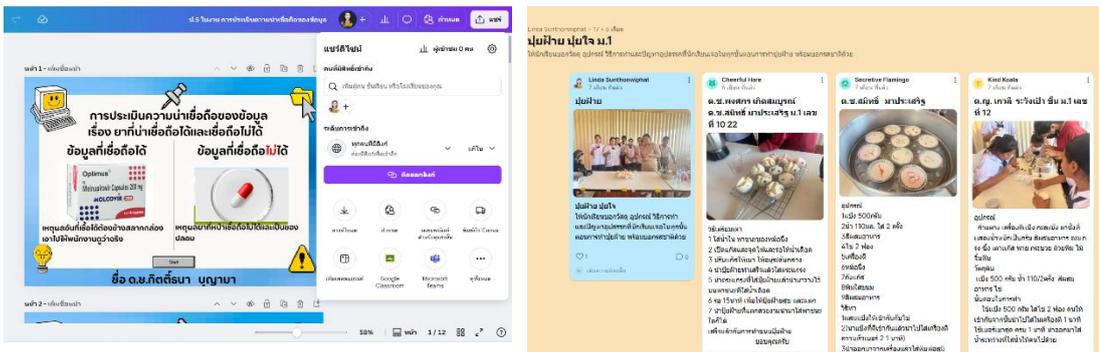


ทำการค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งออนไลน์อย่างปลอดภัย มีการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล



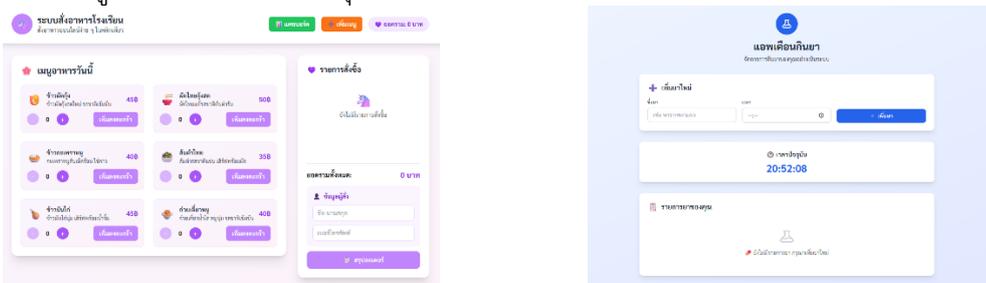
เกียรติบัตรผ่านการอบรม หลักสูตร Be Internet Awesome

- N – Network & Share ผู้เรียนจะได้ทำงานร่วมกันเป็นทีม แบ่งปันข้อมูล ไอเดีย และผลงานผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น Google Drive, Padlet ซึ่งช่วยเสริมสร้าง ทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน (Collaboration) และการแลกเปลี่ยนความรู้ใน สภาพแวดล้อมการทำงานจริง



ทำงานร่วมกันเป็นทีม แบ่งปันข้อมูล ไอเดีย และผลงานผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์

- E – Execute Projects ซึ่งเป็นการลงมือปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยีให้เสร็จ สมบูรณ์ โดยผลงานอาจอยู่ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้อื่นๆ เกม วิดีโอ เว็บไซต์ หรือ แอปพลิเคชัน กระบวนการนี้เป็นช่วงที่ผู้เรียนได้นำความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ที่ได้ เรียนรู้มาก่อนหน้านี้มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์งานจริง



ผลงานของนักเรียนการสร้างแอปพลิเคชันสั่งอาหาร และ แอปพลิเคชันแจ้งเตือนการรับประทานยา

- C – Check & Improve ผู้เรียนจะทำการประเมินผลงานของตนเองและของเพื่อน โดยใช้วิธีการประเมินตนเอง (Self-Assessment) การประเมินเพื่อน (Peer Assessment) และการรับข้อเสนอแนะจาก AI เพื่อปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพผลงานให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งช่วยปลูกฝังทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) และการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง (Continuous Improvement)



การประเมินผลงานของตนเองและของเพื่อน

- T – Transfer Knowledge ผู้เรียนจะถ่ายทอดความรู้และทักษะที่ได้รับจากการทำงานให้กับผู้อื่น เช่น เพื่อนร่วมชั้น รุ่นน้อง หรือชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ ทั้งในรูปแบบการสาธิต การจัดอบรมย่อย หรือการเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ขั้นตอนนี้เป็น การต่อยอดการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้และต่อยอดในชีวิตจริง



การถ่ายทอดความรู้และทักษะที่ได้รับจากการทำงานให้กับผู้อื่น

ในการดำเนินการตามขั้นตอนการปฏิบัติด้วยกรอบแนวคิด CONNECT Model ไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนสร้างผลงานดิจิทัลที่มีคุณภาพ แต่ยังพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 อย่างรอบด้าน ทั้งความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณ และการสื่อสารทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ

### 3. C – Check (ตรวจสอบ)

ตรวจสอบเป็นกระบวนการติดตามและประเมินผลการดำเนินกิจกรรมตามแผนที่ได้กำหนดไว้ โดยครูผู้สอนจะดำเนินการรวบรวมข้อมูลเชิงประจักษ์ ทั้งในด้านผลงานของผู้เรียนและพฤติกรรมการเรียนรู้ กระบวนการนี้ใช้ทั้งวิธีการประเมินระหว่างดำเนินงาน และการประเมินเมื่อสิ้นสุดกิจกรรม เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนและรอบด้าน ครูผู้สอนจะวิเคราะห์ข้อมูลจากหลากหลายแหล่ง เช่น ผลงานดิจิทัล คะแนนการประเมินตามรูบริก ข้อเสนอแนะจากเพื่อนร่วมชั้น และข้อมูลวิเคราะห์จากระบบ AI ซึ่งสามารถสะท้อนคุณภาพของผลงานและการพัฒนาทักษะของผู้เรียน นอกจากนี้ยังมีการสำรวจความคิดเห็นของผู้เรียนเกี่ยวกับความยากง่าย ความน่าสนใจ และประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรม เพื่อใช้เป็นข้อมูลประกอบการประเมินคุณภาพของการจัดการเรียนรู้

การดำเนินการในขั้นนี้ ได้แก่ การนำเสนอผลงาน พร้อมรับข้อเสนอแนะจากครูและเพื่อน การใช้แบบสอบถามออนไลน์เพื่อวัดระดับความพึงพอใจ และการใช้เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูลการเรียนรู้

#### 4. A – Act (ปรับปรุงพัฒนา)

ขั้นตอนการปรับปรุงพัฒนาเป็นการนำผลการตรวจสอบและประเมินมาวิเคราะห์เพื่อวางแผนทางการปรับปรุงในรอบถัดไป ทั้งในด้านกระบวนการจัดกิจกรรม วิธีการสอน เครื่องมือที่ใช้ และการสนับสนุนผู้เรียน เพื่อให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น การดำเนินงานในขั้นนี้ต้องคำนึงถึงข้อดีที่ควรรักษาไว้และข้อบกพร่องที่ควรแก้ไข ครูผู้สอนจะดำเนินการปรับปรุงเนื้อหาและรูปแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนมากขึ้น อาจเพิ่มเติมกิจกรรมเสริมเพื่อฝึกทักษะที่ยังขาด หรือปรับวิธีการประเมินให้ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะ ตลอดจนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้และทรัพยากรดิจิทัลให้ทันสมัยและสอดคล้องกับเทคโนโลยีในปัจจุบัน โดยการเพิ่มบทเรียนออนไลน์เสริมในหัวข้อที่ผู้เรียนยังมีข้อจำกัด การจัดกิจกรรมอบรมการใช้เครื่องมือดิจิทัลขั้นสูง การปรับปรุงคู่มือการทำงานให้เข้าใจง่ายขึ้น หรือการสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างโรงเรียนเพื่อแลกเปลี่ยนผลงานและแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

### 6. ผลการดำเนินการ

จากการดำเนินงานพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ และสมรรถนะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของผู้เรียน พบว่ามีผลสัมฤทธิ์ที่เป็นรูปธรรมและมีแนวโน้มเติบโตอย่างต่อเนื่อง โดยนักเรียนร้อยละ 88.5 ผ่านเกณฑ์การประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสูงกว่าเป้าหมายที่กำหนดไว้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 85 นอกจากนี้ นักเรียนร้อยละ 90.2 สามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลและแพลตฟอร์มออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง ปลอดภัย และมีจริยธรรม สะท้อนถึงความรู้ ความเข้าใจ และพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมและรับผิดชอบ

ข้อมูลจากรายงานการประเมินตนเองของสถานศึกษา (Self-Assessment Report: SAR) ของโรงเรียนบ้านหนองจิก ยังชี้ให้เห็นถึงพัฒนาการที่โดดเด่นด้านความสามารถทาง ICT โดยในปีการศึกษา 2567 โรงเรียนมีคะแนนความสามารถด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT Literacy) อยู่ที่ 98.54 ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับสูงมาก และมีแนวโน้มว่าค่าคะแนนดังกล่าวจะสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องในปีการศึกษา 2568 อันเป็นผลจากการวางแผนพัฒนาและการส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ ผู้เรียนยังสามารถออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลได้ตรงตามหัวข้อที่กำหนด โดยผลงานมีความถูกต้อง สวยงาม และสามารถนำไปใช้ได้จริงในบริบทการเรียนรู้และการทำงานจริง การดำเนินงานดังกล่าวได้สร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกในรูปแบบการเรียนรู้ โดยผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้และสร้างสรรค์ผลงานมากขึ้น ใช้เทคโนโลยีและปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็นเครื่องมือสำคัญในการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพและมีจริยธรรม ทำให้เกิดการยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ทั้งในมิติของความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนอย่างรอบด้าน

### 7. ประโยชน์ที่ได้รับ

#### 1. ต่อผู้เรียน

ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์ผ่านการทำกิจกรรมที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็นเครื่องมือสำคัญ ทำให้เกิดความสามารถในการเชื่อมโยงความรู้กับการปฏิบัติจริง นอกจากนี้ยังได้รับการปลูกฝังพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย เคารพสิทธิและทรัพย์สินทางปัญญา มีจริยธรรมในการใช้ข้อมูล รวมถึงความมั่นใจในการนำความรู้และทักษะไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงทั้งด้านการเรียน การทำงาน และการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนเข้าร่วมการแข่งขันทางด้านคอมพิวเตอร์และได้รับรางวัลต่าง ๆ ดังภาคผนวก

## 2. ต่อครูผู้สอน

ครูผู้สอนได้รับประโยชน์จากการมีสื่อการสอนและกิจกรรมที่มีความหลากหลายและทันสมัย อันเกิดจากการผสมผสานเทคโนโลยีและ AI ในการจัดการเรียนการสอน ช่วยให้สามารถออกแบบบทเรียนได้อย่างสร้างสรรค์ สอดคล้องกับความสนใจและศักยภาพของผู้เรียน อีกทั้งสามารถติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียนได้แบบเรียลไทม์ วิเคราะห์ผลการเรียนรู้เชิงลึก และปรับแผนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียนรายบุคคลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ครูผู้สอนมีนวัตกรรม และได้รับรางวัลมากมาย ดังภาคผนวก

## 3. ต่อสถานศึกษา

โรงเรียนมีค่าความสามารถด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT Literacy) ของสถานศึกษามีแนวโน้มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง สะท้อนให้เห็นถึงความสำเร็จของการพัฒนาที่ดำเนินมาอย่างมีระบบและประสิทธิภาพ การเพิ่มขึ้นของค่าคะแนนดังกล่าวเป็นผลมาจากการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเทคโนโลยีอย่างเหมาะสม การใช้สื่อและนวัตกรรมดิจิทัลที่มีคุณภาพ การพัฒนาศักยภาพของครูให้สามารถใช้เทคโนโลยีและ AI ในการสอน รวมถึงการสร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะดิจิทัลในสถานการณ์จริงอย่างต่อเนื่อง ปัจจัยเหล่านี้ช่วยยกระดับมาตรฐานการเรียนการสอนของโรงเรียนให้สอดคล้องกับความต้องการในศตวรรษที่ 21 และเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ถึงความสำเร็จของกระบวนการพัฒนา นอกจากนี้ ความสำเร็จในการพัฒนาสมรรถนะด้านดิจิทัลของผู้เรียนยังมีส่วนสำคัญในการยกระดับชื่อเสียงและภาพลักษณ์ของโรงเรียน โรงเรียนถูกมองว่าเป็นต้นแบบด้านการจัดการเรียนรู้ที่ก้าวทันเทคโนโลยี สามารถสร้างผู้เรียนที่มีทั้งทักษะดิจิทัลและคุณธรรมจริยธรรม อันเป็นคุณลักษณะสำคัญของพลเมืองในยุคดิจิทัล ส่งผลให้เกิดความภาคภูมิใจและความน่าเชื่อถือ ทั้งยังเป็นปัจจัยเสริมที่ทำให้โรงเรียนมีความโดดเด่นและเป็นที่ยอมรับในระยะยาว

## 4. ต่อชุมชนและสังคม

ชุมชนและสังคมได้รับเยาวชนที่มีทักษะดิจิทัลควบคู่ไปกับคุณธรรมจริยธรรม สามารถใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์นวัตกรรม แก้ไขปัญหา และพัฒนาสังคมให้ก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคดิจิทัล ทั้งยังเป็นกำลังคนที่มีศักยภาพและมีความรับผิดชอบต่อสังคม อันจะเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน

## 8. ปัจจัยความสำเร็จ

### 1. การวางแผนที่ชัดเจน

กำหนดวัตถุประสงค์ เป้าหมาย และตัวชี้วัดที่สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้การกำหนดทิศทางการดำเนินงานที่ชัดเจนตั้งแต่ต้น ทำให้ทุกฝ่ายมีความเข้าใจตรงกันและสามารถปฏิบัติตามขั้นตอนอย่างมีระบบ วัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ตั้งไว้อย่างเป็นรูปธรรมและวัดผลได้ ช่วยให้การติดตามประเมินผลเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถปรับปรุงแก้ไขได้ตรงจุด

### 2. การใช้กระบวนการ PDCA ร่วมกับโมเดล CONNECT

การผสมผสานกระบวนการ PDCA (Plan-Do-Check-Act) กับโมเดล CONNECT ช่วยให้การดำเนินงานมีความเป็นระบบ ครอบคลุมตั้งแต่การวางแผน ลงมือปฏิบัติ ตรวจสอบ และปรับปรุงแก้ไขอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้การพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลของผู้เรียนมีความต่อเนื่องและยั่งยืน

### 3. ความพร้อมของทรัพยากร

การมีอุปกรณ์ดิจิทัล อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง และสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพเพียงพอต่อการใช้งาน ช่วยให้ผู้เรียนและครูสามารถเข้าถึงเครื่องมือและแหล่งข้อมูลได้สะดวก รวดเร็ว และลดข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ในการเรียนรู้

### 4. การสนับสนุนจากผู้บริหาร

ผู้บริหารมีบทบาทสำคัญในการกำหนดนโยบาย สนับสนุนงบประมาณ และสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ดิจิทัล รวมถึงการเป็นผู้นำในการขับเคลื่อนนโยบายและกระตุ้นให้บุคลากรในโรงเรียนมีความตื่นตัว และพร้อมที่จะปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง

### 5. ความร่วมมือของครูและนักเรียน

การทำงานร่วมกันอย่างใกล้ชิดระหว่างครูและนักเรียน ช่วยให้กิจกรรมดำเนินไปอย่างราบรื่น และยังเปิดโอกาสให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แบ่งปันประสบการณ์ และสร้างสรรค์ผลงานร่วมกัน ทำให้บรรยากาศการเรียนรู้มีความน่าสนใจและมีชีวิตชีวา

### 6. การสร้างแรงจูงใจ

การยกย่องเชิดชูเกียรติ ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนและครูมีกำลังใจในการพัฒนาและสร้างผลงานที่มีคุณภาพ อีกทั้งยังเป็นแรงผลักดันให้เกิดการแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ และส่งเสริมการพัฒนาทักษะอย่างต่อเนื่อง

## 9. บทเรียนที่ได้รับ

### 1. การเชื่อมโยงกิจกรรมกับชีวิตจริงของผู้เรียน

การพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลจะได้ผลดียิ่งขึ้นเมื่อกิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับความสนใจและประสบการณ์ในชีวิตจริงของผู้เรียน เพราะช่วยสร้างแรงจูงใจและทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการเรียนรู้

### 2. ความสำคัญของการเตรียมความพร้อมทั้งครูและนักเรียน

การนำเทคโนโลยีและ AI มาใช้จำเป็นต้องมีการอบรมและสร้างความเข้าใจให้ทั้งครูและนักเรียน เพื่อให้ใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพและปลอดภัย พร้อมทั้งตระหนักถึงการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม

### 3. บทบาทของความร่วมมือ

ความร่วมมือจากครู ผู้ปกครอง และชุมชน เป็นปัจจัยหนุนสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีอย่างถูกต้อง เหมาะสม และเกิดประโยชน์สูงสุด

### 4. การปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

การติดตามและปรับปรุงกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ ทำให้สามารถแก้ไขปัญหาได้ทันที่และพัฒนาให้สอดคล้องกับบริบทและความต้องการของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

## 10. ข้อเสนอแนะ / แนวทางพัฒนาต่อยอด

### 1. บูรณาการข้ามกลุ่มสาระการเรียนรู้

นำทักษะดิจิทัลและ AI ไปประยุกต์ร่วมกับวิชาอื่น เช่น คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษา และศิลปะ เพื่อเพิ่มความเชื่อมโยงและการใช้ทักษะในบริบทที่หลากหลาย

### 2. สร้างเครือข่ายการเรียนรู้ดิจิทัล

จัดตั้งชุมชนการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีระหว่างครู นักเรียน และผู้เชี่ยวชาญ เพื่อแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ ใเอเดีย และสื่อการเรียนการสอน

### 3. พัฒนาแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลภายในโรงเรียน

จัดทำคลังสื่อดิจิทัลและฐานข้อมูลผลงานนักเรียน เพื่อใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ทั้งในเวลาเรียนและนอกเวลาเรียน

## ภาคผนวก



เลขที่ บว5๑๖/๒๕๖๒



**สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒**  
มอบเกียรติบัตรนี้ให้เพื่อแสดงว่า

**เด็กหญิงณัฐรา ชิวขุนทด**  
โรงเรียนบ้านหนองจัก  
ได้รับรางวัลระดับ เหรียญทอง รองชนะเลิศ อันดับ ๑  
การแข่งขันการประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์ ระดับชั้น ม.๑-๖.๓

**งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๑ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ปีการศึกษา ๒๕๖๒**  
"ริ้วสายสร้อยเป็นแก้วหน้า บูมปัญญาพาท้าไกล สดุดีกรรมล้ำสมัย วัฒนาชีวีคู่ใจไกล"  
ณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒  
**ระหว่างวันที่ ๑๓ - ๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๒**  
ขอให้มีความสุข ความเจริญ รักษาคุณงามความดีตลอดไป

*(ลายเซ็น)*  
(นางสาวสุภาวดี มีสุข)  
ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรีเขต ๒

เลขที่ บว5๑๖/๒๕๖๒



**สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒**  
มอบเกียรติบัตรนี้ให้เพื่อแสดงว่า

**เด็กหญิงศิริภา มายินยงค์**  
โรงเรียนบ้านหนองจัก  
ได้รับรางวัลระดับ เหรียญทอง รองชนะเลิศ อันดับ ๑  
การแข่งขันการประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์ ระดับชั้น ม.๑-๖.๓

**งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๑ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ปีการศึกษา ๒๕๖๒**  
"ริ้วสายสร้อยเป็นแก้วหน้า บูมปัญญาพาท้าไกล สดุดีกรรมล้ำสมัย วัฒนาชีวีคู่ใจไกล"  
ณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒  
**ระหว่างวันที่ ๑๓ - ๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๒**  
ขอให้มีความสุข ความเจริญ รักษาคุณงามความดีตลอดไป

*(ลายเซ็น)*  
(นางสาวสุภาวดี มีสุข)  
ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรีเขต ๒

เลขที่ บว5๑๖/๒๕๖๒



**สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒**  
มอบเกียรติบัตรนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

**เด็กชายศุภวิชญ์ ตะวงษา**  
โรงเรียนบ้านหนองจัก  
ได้รับรางวัลระดับ เหรียญทอง  
การแข่งขันการออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ระดับชั้น ม.๑-๖.๓

**งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๑ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ปีการศึกษา ๒๕๖๒**  
"ขอพิท้าวขอรท้อก่อน สิบสามสิ่งปฏิกุณียุชา ทนไพล่ท้าวกว้าน นำพาสู่สากล"  
**ให้ไว้ ณ วันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๒**

*(ลายเซ็น)*  
**นายอรรถธอง อรรถภิภาค**  
ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒

เลขที่ บว5๑๖/๒๕๖๒



**สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒**  
มอบเกียรติบัตรนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

**เด็กหญิงณัฐนิศา แซ่จิ่ง**  
โรงเรียนบ้านหนองจัก  
ได้รับรางวัลระดับ เหรียญทอง  
การแข่งขันการออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ระดับชั้น ม.๑-๖.๓

**งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๑ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ปีการศึกษา ๒๕๖๒**  
"ขอพิท้าวขอรท้อก่อน สิบสามสิ่งปฏิกุณียุชา ทนไพล่ท้าวกว้าน นำพาสู่สากล"  
**ให้ไว้ ณ วันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๒**

*(ลายเซ็น)*  
**นายอรรถธอง อรรถภิภาค**  
ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒

เลขที่ บว5๑๖/๒๕๖๒



**สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒**  
มอบเกียรติบัตรนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

**เด็กหญิงวิภาดา บุญมา**  
โรงเรียนบ้านหนองจัก  
ได้รับรางวัลระดับ เหรียญทอง  
การแข่งขันการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) ระดับชั้น ม.๑-๖.๓

**งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๑ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ปีการศึกษา ๒๕๖๒**  
"ขอพิท้าวขอรท้อก่อน สิบสามสิ่งปฏิกุณียุชา ทนไพล่ท้าวกว้าน นำพาสู่สากล"  
**ให้ไว้ ณ วันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๒**

*(ลายเซ็น)*  
**นายอรรถธอง อรรถภิภาค**  
ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒

เลขที่ บว5๑๖/๒๕๖๒



**สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒**  
มอบเกียรติบัตรนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

**เด็กหญิงกัญญพัทธ์ ราชสิงห์**  
โรงเรียนบ้านหนองจัก  
ได้รับรางวัลระดับ เหรียญทอง  
การแข่งขันการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) ระดับชั้น ม.๑-๖.๓

**งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๑ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ปีการศึกษา ๒๕๖๒**  
"ขอพิท้าวขอรท้อก่อน สิบสามสิ่งปฏิกุณียุชา ทนไพล่ท้าวกว้าน นำพาสู่สากล"  
**ให้ไว้ ณ วันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๒**

*(ลายเซ็น)*  
**นายอรรถธอง อรรถภิภาค**  
ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒



เลขที่ ร.อ.บ.อ./BANGLI ACADEMIC1/พ.ร.225/2568

**จังหวัดสุพรรณบุรี**  
 ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้เพื่อแสดงว่า

**นางลินดา สุนทรวิภาต**  
 โรงเรียนบ้านหนองจิก

ครูผู้สอนนักเรียน ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง  
 การสร้างการมีส่วนร่วมกับกรมคอมพิวเตอร์ฯ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6

**รายการแข่งขันทักษะวิชาการ "BANGLI ACADEMIC ครั้งที่ 1"**  
**ประจำปีการศึกษา 2567 ณ โรงเรียนบางลี่วิทยา**  
 ขออำนาจพระให้ประสบความสำเร็จ มีความก้าวหน้าตลอดไป  
 ให้ไว้ ณ วันที่ 6 กุมภาพันธ์ พุทธศักราช 2568

*N. Sornwittaya*  
 (นายพิริยะ มั่นพิศล)  
 ผู้อำนวยการจังหวัดสุพรรณบุรี

CONNEXT ED ผู้ชำนาญการด้านไอทีเพื่อการศึกษ

**OBEC ICTTalent**  
 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
 ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้เพื่อแสดงว่า

นางลินดา สุนทรวิภาต

เป็นผู้ผ่านการอบรมผู้นำด้านเทคโนโลยีเพื่อการศึกษ (ICT Talent) ภาครัฐ รุ่นที่ ๕  
 ระหว่างวันที่ ๓๐ - ๓๑ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๗  
 ขออำนาจพระให้ประสบความสำเร็จ มีความก้าวหน้าตลอดไป  
 ให้ไว้ ณ วันที่ ๒๐ เดือน มีนาคม พุทธศักราช ๒๕๖๘

ว่าที่ร้อยตรี *ว. วงษ์จินดา*  
 (ณ วงษ์จินดา)  
 เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

เลขที่ ๔๘๒๑/๒๕๖๖

**กลุ่มพื้นที่การศึกษา ประจำเขตตรวจราชการที่ ๓**  
 ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้เพื่อแสดงว่า

**นางลินดา สุนทรวิภาต**  
**ครูโรงเรียนบ้านหนองจิก**

ได้รับรางวัลนวัตกรรม สร้างสรรค์คนดี ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๖ ตามโครงการโรงเรียนคุณธรรม สพฐ.  
 ระดับ ดีเยี่ยม ประเภทนวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

ขอให้ประสบความสำเร็จ มีความก้าวหน้าตลอดไป  
 ให้ไว้ ณ วันที่ ๒๙ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๖

*นายไพฑูริย์ อรุณศรีประดิษฐ์*  
 ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒  
 ประธานกรรมการบริหารกลุ่มพื้นที่การศึกษา ประจำเขตตรวจราชการที่ ๓

ศธ ๐๔๐๐๕/๑๓๓๐-๒๒๔

**สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน**  
 ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้เพื่อแสดงว่า

**นางลินดา สุนทรวิภาต**  
**โรงเรียนบ้านหนองจิก**

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒  
 ได้รับรางวัลระดับเงิน ผลงานที่มีผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)  
 ประเภทผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล  
 ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center)  
 โครงการบริหารจัดการเพื่อพัฒนา ส่งเสริม และขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้  
 ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
 ให้ไว้ ณ วันที่ ๓๐ เดือน สิงหาคม พุทธศักราช ๒๕๖๗

ว่าที่ร้อยตรี *ว. วงษ์จินดา*  
 (ณ วงษ์จินดา)  
 เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

**CMS** **LCS** **AT** **OBEC** **CVS** **CC** **OBEC**



# Best Practice

ตาม “๙ นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน”

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘

ก้าวไกลเทคโนโลยี

การนำ AI มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน

ประเภทผลงาน : ครูและบุคลากรทางการศึกษา

โรงเรียนบ้านหนองจิก

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรีเขต ๒

