

รายงานผลการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ปีงบประมาณ 2567

ชื่อโรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือ

ชื่อนวัตกรรม การพัฒนาสื่อปัญญาประดิษฐ์เพื่อการศึกษา

ผู้รับผิดชอบนวัตกรรม นายวชิรา สมทรัพย์ ครูชำนาญการพิเศษ

นางสาวสุทธิตา ท้าวแก้ว ครูอัตราจ้าง

ประเภทของนวัตกรรม หลักสูตรท้องถิ่น

- 1. ด้านระบบ รูปแบบ ของการจัดการศึกษา
- 2. ด้านการเรียนการสอน
- 3. ด้านการจัดการชั้นเรียน
- 4. ด้านการวัดและประเมินผล
- 5. ด้านหลักสูตร
- 6. ด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา
- 7. ด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- 8. ด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงานการพัฒนาองค์กร

ความเป็นมา

การพัฒนา “สื่อปัญญาประดิษฐ์เพื่อการศึกษา” เป็นส่วนหนึ่งในโครงการสร้างและส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีตามรอยพระยุคลบาท ด้านการศึกษาสู่การปฏิบัติ กิจกรรม “เยาวชนพลเมืองต้นแบบใช้ปัญญาประดิษฐ์” โดยมีเป้าหมายเพื่อ น้อมนำพระราชโองบายด้านการศึกษามาเป็นหลักชัยในการสร้างผู้เรียนให้มีเจตคติที่ดีต่อบ้านเมือง มีโอกาสทำหน้าที่เป็น พลเมืองดี มีงานทำมีอาชีพ และมีพื้นฐานชีวิตที่มั่นคงและมีคุณธรรม เป็นคนดี และพัฒนาให้เป็นคนเก่งสู่การปฏิบัติตามรอย พระยุคลบาทอย่างเป็นรูปธรรม เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้พระราชกรณียกิจของราชวงศ์จักรี มีเจตคติที่ดีต่อบ้านเมือง ได้ เรียนรู้นวัตกรรมท้องถิ่น ชุมชน มีจิตสำนึกที่ดี ภูมิใจในท้องถิ่นและชุมชนของตนเอง

แนวความคิดของโครงการเป็นการมุ่งพัฒนาเยาวชนการใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ ในการสร้างและสืบค้นข้อมูล การใช้ปัญญาประดิษฐ์(AI = Artificial Intelligence) เป็นสาขาด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้นแก้ไขปัญหาคำถามรู้ความเข้าใจที่ปกติเชื่อมโยงกับความฉลาดของมนุษย์ เช่น การเรียนรู้การสร้างและการจดจำ ภาพองค์กรสมัยใหม่รวบรวมข้อมูลจำนวนมากจาก แหล่งที่มาหลากหลาย เช่น เซ็นเซอร์อัจฉริยะ เนื้อหาที่มนุษย์สร้างขึ้น เครื่องมือตรวจติดตาม และข้อมูลบันทึกระบบ การสร้างภาพ การแต่งเพลง และสามารถใช้ประโยชน์จาก “ปัญญาประดิษฐ์ (AI = Artificial Intelligence)” ในการศึกษาสำหรับโลกปัจจุบัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ให้นักเรียนนำความรู้ ทักษะจากการค้นคว้าไปปฏิบัติจริง
2. เพื่อให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวัน
3. เพื่อให้นักเรียนไปนำความรู้จาก “สื่อปัญญาประดิษฐ์เพื่อการศึกษา” ให้ความรู้แก่ชุมชน
4. เพื่อปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมให้นักเรียนให้รู้จักรักและพัฒนาชุมชน

กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

◆ เป้าหมายเชิงผลผลิต (Output)

1. นักเรียนร้อยละ 80 สามารถนำความรู้ ทักษะจากการค้นคว้าปัญหาประดิษฐ์ไปปฏิบัติจริง
2. นักเรียนร้อยละ 80 ใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวัน
3. นักเรียนร้อยละ 80 นำความรู้จาก “สื่อปัญหาประดิษฐ์เพื่อการศึกษา” ให้ความรู้แก่ชุมชน
4. นักเรียนร้อยละ 100 มีคุณธรรม จริยธรรมให้นักเรียนให้รู้จักรักและพัฒนาชุมชน

◆เป้าหมายเชิงผลลัพธ์ (Outcome)

1. มีแหล่งเรียนรู้สื่อออนไลน์ “สื่อปัญหาประดิษฐ์เพื่อการศึกษา”
2. นักเรียนเกิดทักษะปัญหาประดิษฐ์
3. นักเรียนนำความรู้ไปใช้ในชุมชน
4. นักเรียนมีคุณธรรม จริยะ

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ดี

1. นักเรียนร้อยละ 80 สามารถนำความรู้ ทักษะจากการค้นคว้าปัญหาประดิษฐ์ไปปฏิบัติจริง
2. นักเรียนร้อยละ 80 ใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวัน
3. นักเรียนร้อยละ 80 นำความรู้จาก “สื่อปัญหาประดิษฐ์เพื่อการศึกษา” ให้ความรู้แก่ชุมชน
4. นักเรียนร้อยละ 100 มีคุณธรรม จริยธรรมให้นักเรียนให้รู้จักรักและพัฒนาชุมชน

กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

วิธีการดำเนินงาน (PDCA)

ที่	กิจกรรม/ขั้นตอนการดำเนินงาน	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
1	ขั้นเตรียม/วางแผน(Plan) 1.1 ประชุมวางแผนการดำเนินงาน ขออนุมัติ โครงการ และ กำหนดหน้าที่รับผิดชอบ 1.2 แต่งตั้งคณะกรรมการ/ประชุม คณะกรรมการ เพื่อ วางแผนดำเนิน กิจกรรม 1.3 เสนอโครงการเพื่อขออนุมัติ 1.4 ดำเนินตามกิจกรรมต่าง ๆ ตามปฏิทิน	1-2 มิถุนายน 2567	นายวิชา สมทรัพย์ น.ส.สุทธิตา ท้าวแก้ว
2	ขั้นปฏิบัติตามแผน(Do) จัดหาทรัพยากรในการดำเนินงาน กิจกรรมที่ 2 ปฐมนิเทศให้ความรู้สิทธิและหน้าที่ความเป็น พลเมืองดีต่อชุมชนตนเอง กิจกรรมที่ 3 ศึกษาการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการสืบค้นเบื้องต้น กิจกรรมที่ 4 ออกแบบระดมสมองและนำเสนอวิธีการพัฒนา “สื่อปัญหาประดิษฐ์เพื่อการศึกษา” กิจกรรมที่ 5 เลือกโปรแกรมการสร้างปัญหาประดิษฐ์และ “สื่อปัญหาประดิษฐ์เพื่อการศึกษา” โดยสร้างภาพจาก ข้อความ, แต่งเพลงจากเนื้อเพลง กิจกรรมที่ 6 นำนวัตกรรมใหม่ไปใช้พัฒนาชุมชน กิจกรรมที่ 7 สรุปผลกิจกรรมและพัฒนาให้เกิดความยั่งยืน	มิ.ย – ก.ค. 2567	นายวิชา สมทรัพย์ น.ส.สุทธิตา ท้าวแก้ว

3	กำกับ ติดตาม ตรวจสอบ การดำเนินงานประเมินผลและ รายงานผลการดำเนินงาน (Check)	ก.ค. 67	นายวชิรา สมทรัพย์ น.ส.สุทธิตา ท้าวแก้ว
	1. แบบสอบถาม 2. สถิติ 3. รายงานผลการดำเนินงาน		
4	ประเมินผลและรายงานผลการดำเนินงาน นำผลการประเมินไปปรับปรุงพัฒนา(Action)	ก.ค. 67	นายวชิรา สมทรัพย์ น.ส.สุทธิตา ท้าวแก้ว
	1. นำปัญหาและข้อเสนอแนะมาวิเคราะห์และหาแนวทาง และวิธีการปรับปรุงแก้ไข 2. ปรับปรุงแก้ไข และพัฒนาการดำเนินโครงการในปี การศึกษาถัดไป		

การนำนวัตกรรมไปใช้

1. ประชุมวางแผนแต่งตั้งคณะกรรมการ คณะทำงานรวมทั้งทางชุมชนและโรงเรียน
2. ปฐมนิเทศให้ความเข้าใจเกี่ยวกับการนำพระราชโองบายด้านการศึกษามาเป็นหลักชัยในการสร้างผู้เรียน ให้มีเจตคติที่ดีต่อบ้านเมืองมีโอกาสทำหน้าที่เป็นพลเมืองดี มีงานทำมีอาชีพ มีพื้นฐานชีวิตที่มั่นคงมีคุณธรรม เป็นคนดีและพัฒนาให้เป็นคนเก่งสู่การปฏิบัติตามรอยพระยุคลบาทอย่างเป็นรูปธรรมให้ความรู้เรื่องสิทธิและหน้าที่ความเป็นพลเมืองต่อชุมชนตนเอง
3. ศึกษางานเทคโนโลยีใหม่ๆ “สื่อปัญญาประดิษฐ์เพื่อการศึกษา”
4. เมื่อทราบสภาพปัญหาที่ช่วยกันระดมสมองออกแบบและนำเสนอวิธีการพัฒนาให้ชุมชน “สื่อปัญญาประดิษฐ์เพื่อการศึกษา” การใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี “สื่อปัญญาประดิษฐ์เพื่อการศึกษา” เพื่อการประกอบ อาชีพ
5. ช่วยกันระดมสมองสร้างหรือพัฒนา “สื่อปัญญาประดิษฐ์เพื่อการศึกษาการสร้างภาพจากข้อความ การแต่งเพลงเองจากเนื้อเพลง
6. สรุปผลของกิจกรรมจากนั้นนำไปปรับปรุง “สื่อปัญญาประดิษฐ์เพื่อการศึกษา” และการนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันหรือเป็นอาชีพในอนาคตได้

ผลลัพธ์ที่เกิด

1. นักเรียนมีความรู้เรื่อง “สื่อปัญญาประดิษฐ์เพื่อการศึกษา”
2. โรงเรียนบ้านสว่างหนองเสือได้พัฒนานักเรียนให้เป็นผู้มีความเป็นพลเมืองดีสู่ชุมชน
3. นักเรียนเกิดทักษะที่สามารถประกอบอาชีพเสริมจาก “สื่อปัญญาประดิษฐ์เพื่อการศึกษา” ได้
4. การใช้ประยุกต์ “สื่อปัญญาประดิษฐ์เพื่อการศึกษา” ในอาชีพ
5. เผยแพร่ “สื่อปัญญาประดิษฐ์เพื่อการศึกษา” จากโรงเรียนสู่ชุมชนเพื่อมีความสัมพันธ์ที่ดี
6. ได้ปลูกฝังรากฐานให้นักเรียนรู้จักวิถีศึกษาค้นคว้าได้ด้วยตนเอง
7. โรงเรียนได้ส่งเสริมให้นักเรียนมีนิสัยรักการเรียนรู้
8. โรงเรียนส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใช้แหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียน นอกโรงเรียน และเรียนรู้ที่จะพัฒนา ศักยภาพของ ตนเองด้วยการค้นคว้าจากแหล่งอินเทอร์เน็ต และศึกษาความรู้จากคนในชุมชน

ปัจจัยความสำเร็จ

ดัชนีชี้วัดความสำเร็จ

ตัวชี้วัด

กิจกรรมที่ 2 ปฐมนิเทศให้ความรู้สิทธิและหน้าที่ความเป็นพลเมืองดีต่อชุมชนตนเอง

กิจกรรมที่ 3 ศึกษาการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการสืบค้นเบื้องต้น

กิจกรรมที่ 4 ออกแบบระดมสมองและนำเสนอวิธีการพัฒนา "สื่อปัญญาประดิษฐ์เพื่อการศึกษา"

กิจกรรมที่ 5 เลือกโปรแกรมการสร้างปัญญาประดิษฐ์และ "สื่อปัญญาประดิษฐ์เพื่อการศึกษา" โดยสร้างภาพจากข้อความ, แต่งเพลงจากเนื้อเพลง

กิจกรรมที่ 6 นำนวัตกรรมใหม่ไปใช้พัฒนาชุมชน

กิจกรรมที่ 7 สรุปผลกิจกรรมและพัฒนาให้เกิดความยั่งยืน

รูปภาพกิจกรรม

