

เลขที่.....

แบบรายงานการเข้าร่วมประชุม/ อบรม/สัมมนา/ ศึกษาดูงาน

 รายบุคคล กลุ่มบุคคล

ชื่อ - นามสกุล : นางสาวจันทิรา จินะวงศ์

ตำแหน่ง : นักวิชาการโสตทัศนศึกษาชำนาญการ

สังกัดฝ่าย / ส่วนงาน : ส่วนบริหารงานวิทยทรัพยากร / งานเทคโนโลยีวิทยทรัพยากรดิจิทัล

ชื่อหลักสูตร : AI-Powered E-Learning Creator Onsite Workshop #3

วัน/เดือน/ปี : 18 ตุลาคม 2568

สถานที่จัด : โรงแรม เดอะ บาซาร์ แบงค็อก

หน่วยงานผู้จัด : บริษัทแพคต์ซีทีเอส จำกัด

ค่าใช้จ่าย : ไม่มี มี จำนวน...4,790...บาทเบิกจ่ายจากงบประมาณ แผ่นดิน เงินรายได้ งบอื่นๆ (ระบุ)ใบเกียรติบัตร/
วุฒิบัตร : ได้รับ ไม่ได้รับ เนื่องจาก..... ไม่มี

สรุปสาระสำคัญ

AI-Powered E-Learning Creator Onsite Workshop #3

วิทยากรโดย อ.พีรพัทธ์ นันนารัตน์

Module 1: Design Sprint การกำหนดเป้าหมายออกแบบโครงสร้างบทเรียนด้วย AI

การบูรณาการ AI ในการศึกษา (Integrating AI into Education):

กล่าวถึงการนำ AI มาใช้ในภาคส่วนต่างๆ ของการศึกษา เช่น การพัฒนาหลักสูตรที่เชื่อมโยงกับ AI, การยกระดับการเรียนรู้ด้วยเครื่องมืออย่าง Chatbot หรือระบบการเรียนรู้เฉพาะบุคคล และการจัดอบรมทักษะการใช้งาน AI

มีการวิเคราะห์ SWOT Analysis ของ AI ในการศึกษา

จุดแข็ง (S): เพิ่มประสิทธิภาพการผลิตเนื้อหา, สนับสนุนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล, ประหยัดเวลา

จุดอ่อน (W): ความแม่นยำของข้อมูลยังมีจำกัด, ขาดความเข้าใจเทคโนโลยี, ปัญหาลิขสิทธิ์

โอกาส (O): การเข้าถึงการศึกษาที่เท่าเทียม, เกิดอาชีพใหม่, การพัฒนาระบบที่ฉลาดขึ้น

อุปสรรค (T): การเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว, ความกังวลเรื่องข้อมูลส่วนบุคคล, การสร้างเนื้อหาปลอม

การใช้ AI เพื่อกำหนดเป้าหมายและออกแบบโครงสร้างบทเรียน

มาจากการสร้าง Prompting Frameworks (รูปแบบการสั่งการ AI) ให้ได้ผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพ

โมเดล Prompt Framework หลัก 5 แบบ:

RTF - ใช้ออกแบบสื่อหรือบทเรียน (Role-Task-Format)

ใช้สำหรับการสั่ง AI ให้ออกแบบโครงสร้าง หรือสร้างเนื้อหาที่มีแบบแผนชัดเจน

Role : กำหนดบทบาท

Task : ระบุสิ่งที่ต้องทำ

Format : การระบุรูปแบบ ผลลัพธ์ที่ต้องการ

ตัวอย่างการใช้ Prompt:

Role: คุณคือบรรณารักษ์ผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณกรรมสมัยใหม่

Task: ออกแบบรายการหนังสือแนะนำในธีม "การเริ่มต้นใหม่" (New Beginnings) สำหรับผู้ใหญ่วัยทำงาน

Format: ให้ตอบในรูปแบบตาราง 3 คอลัมน์ (ชื่อหนังสือ / ผู้เขียน / คำโปรยสั้นๆ 1-2 บรรทัดว่าทำไมควรอ่าน)

TAG – ใช้วางแผนกิจกรรม (Task-Action-Goal)

เหมาะสำหรับการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ หรือการวางแผนโปรเจกต์

Task : ระบุสิ่งที่ต้องทำ

Action : ระบุว่าควรใช้วิธีใด

Goal : ผลลัพธ์เป้าหมายที่ต้องการ

เหมาะสำหรับการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ หรือการวางแผนโปรเจกต์

บริบท: การวางแผนกิจกรรมส่งเสริมการอ่านสำหรับเยาวชน

ตัวอย่าง Prompt:

Task: ออกแบบกิจกรรม "Book Club" ประจำเดือน สำหรับนักเรียนมัธยมปลาย

Action: ใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) โดยเน้นการตั้งคำถามชวนคิดเกี่ยวกับธีมของหนังสือ

Goal: เพื่อให้ผู้เข้าร่วมสามารถวิเคราะห์ตัวละครหลักและเชื่อมโยงประเด็นในหนังสือเข้ากับชีวิตจริงได้

BAB – ใช้สื่อสาร/โน้มน้าว (Before-After-Bridge)

Before : ปัญหาที่เจอ

After : สิ่งที่ต้องการ

Bridge : วิธีการ เครื่องมือที่ใช้

เหมาะสำหรับการสื่อสารเพื่อโน้มน้าว หรือการตลาด

บริบท: การเขียนข้อความโปรโมตบริการใหม่ "ยืมระหว่างห้องสมุด" (Interlibrary Loan)

ตัวอย่าง Prompt:

Before: (สถานการณ์เดิม) ค้นหาหนังสือเล่มที่ต้องการในห้องสมุดเราไม่พบ และต้องลำบากไปหาที่ห้องสมุดอื่นเอง

After: (สถานการณ์ใหม่) คุณสามารถเข้าถึงทรัพยากรจากเครือข่ายห้องสมุดมหาวิทยาลัยทั่วประเทศได้ โดยรอรับหนังสือที่ห้องสมุดของเราได้เลย

Bridge: (เครื่องมือ) แนะนำบริการ "ยืมระหว่างห้องสมุด (ILL)" ใหม่ของเรา ที่เชื่อมโยงคลังความรู้ให้คุณ

CARE – ใช้สร้างกรณีศึกษา (Context-Action-Result-Example)

Context : สถานการณ์หรือบริบท

Action : สิ่งที่ต้องการให้ AI ทำ

Result : รูปแบบผลลัพธ์

Example : ตัวอย่างเล็กน้อย

เหมาะสำหรับความต้องการที่เฉพาะเจาะจง หรือการสร้างกรณีศึกษาที่อิงตามสถานการณ์

บริบท: บรรณารักษ์บริการตอบคำถาม (Reference Librarian) ช่วยผู้ใช้คนควา

ตัวอย่าง Prompt:

Context: ผู้ใช้บริการเป็นนักศึกษาปริญญาตรี กำลังทำรายงานเรื่อง "ประวัติศาสตร์ชุมชนเมืองเก่า"

Action: ช่วยแนะนำกลยุทธ์การสืบค้น และประเภทของทรัพยากรที่เกี่ยวข้องในห้องสมุด

Result: แสดงเป็นรายการ Bullet points แบ่งเป็น 3 ส่วน: 1) คำค้น (Keywords) 2) ฐานข้อมูลที่แนะนำ 3) ประเภทหนังสือ (เช่น หนังสือหายาก, เอกสารจดหมายเหตุ)

Example: เช่น คำค้น "ประวัติศาสตร์ชุมชน" AND "ตลาดน้อย", ฐานข้อมูล "ThaiLIS", หมวดหนังสือ

RISE – ใช้สร้างลำดับขั้นตอน (Role-Input-Steps-Expectation)

Role : ระบุบทบาทของ AI

Input : ให้ข้อมูลหรือบริบท

Steps : บอกให้สร้างขั้นตอน

Expectation : ระบุผลลัพธ์ที่ต้องการ

เหมาะสำหรับการสร้างกระบวนการทีละขั้นตอน หรือคู่มือการใช้งาน

บริบท: การสร้างคู่มือแนะนำการใช้ฐานข้อมูลออนไลน์ของห้องสมุด

ตัวอย่าง Prompt:

Role: คุณคือบรรณารักษ์ฝ่ายฝึกอบรมผู้ใช้

Input: หัวข้อคือ "วิธีสืบค้นบทความวิจัย (Article) จากฐานข้อมูล Scopus"

Steps: อธิบายขั้นตอนการใช้งาน 4 ขั้นตอนหลัก ตั้งแต่การเข้าสู่ระบบ, การใส่คำค้น, การจำกัดผลลัพธ์ (Filter), จนถึงการดาวน์โหลดไฟล์ PDF

Expectation: ให้ได้คู่มือที่กระชับ เข้าใจง่าย ภาษาเป็นทางการ และสามารถนำไปใช้ในสไลด์อบรมได้ทันที

Framework	เหมาะกับ	จุดเด่น
R-T-F	การออกแบบบทเรียน / สื่อ	ชัดเจน ตรงเป้าหมาย
T-A-G	วางแผนกิจกรรม / โปรเจกต์	เน้นกระบวนการ สู่เป้าหมาย
B-A-B	การสื่อสาร / การตลาดคอร์ส	มีพลังในการโน้มน้าว
C-A-R-E	วิเคราะห์ / สร้างกรณีศึกษา	ได้ผลลัพธ์ที่ลึกและมีบริบท
R-I-S-E	การฝึกปฏิบัติ / LAB / Workshop	ชัดเจนเป็นลำดับขั้นตอน

การออกแบบบทเรียนเป็น 5 ขั้นตอน:

Define Learning Goal (TAG) → กำหนดเป้าหมาย SMART Objective

Design Lesson Structure (RTF) → วางโครงสร้างบทเรียนเป็นตอน ๆ

Ideate Media & Activities (CARE) → เสนอแนวคิดสื่อและกิจกรรมในแต่ละตอน

Create Course Flow (RISE) → สร้างแผนภาพ/ลำดับการสอน

Reflect (BAB) → สะท้อนการเปลี่ยนแปลงจากการใช้ AI

Module 2: Media Sprint

“ผลิตสื่อภาพ เสียง วิดีโอ และโมเดล 3 มิติด้วย AI”

AI Media Pipeline

Concept Design → ChatGPT / Gemini

Asset Creation → DALL·E / Suno / Meshy

Script & Structure → ChatGPT / NotebookLM

Integration → Unity / Canva / CapCut

Polish & Publish → WordPress / LMS

สร้างสื่อการสอนด้วย AI:

วิดีโอสอน (ChatGPT + DALL·E + CapCut)

สื่อ Interactive (ChatGPT + Lumi)

สื่อ AR/VR (ChatGPT + Meshy + H5P)

การประยุกต์ใช้ในห้องสมุด

ผลิตอินโฟกราฟิกประชาสัมพันธ์บริการ

ใช้ DALL·E หรือ Canva สร้างภาพประชาสัมพันธ์กิจกรรมอ่านหนังสือ

สร้างวิดีโอแนะนำห้องสมุด

ใช้ ChatGPT เขียนสคริปต์ + Suno สร้างเสียงพูด + CapCut ตัดต่อ

ทำสื่อสอนออนไลน์

เช่น “3 ขั้นตอนการสืบค้นหนังสือในระบบ OPAC” ด้วย AI สร้างภาพและคำบรรยาย

พัฒนา AR/VR Virtual Tour ห้องสมุด

ใช้ Meshy สร้างโมเดล 3D พื้นที่ห้องสมุดสำหรับแนะนำบริการ

Module 3: Interactive Lab “สร้างสื่อโต้ตอบ (Interactive Media) ด้วย AI Code” เพิ่มประสิทธิภาพในการสอนด้วยเครื่องมือ

CANVA Code For Me ข้อจำกัด แก้เองไม่ได้ แก่จากอันเดิมไม่ได้

Google AI Studio แก้เองได้ แก่จากอันเดิมได้

3C Prompt Structure:

Command – สั่งให้ AI ทำอะไร ต้องการทำอะไรประเภทใด การทำงานของสื่อเป็นอย่างไร

Content – เนื้อหาที่ต้องการใช้ ประกอบด้วยเนื้อหาอะไรบ้าง มีขอบเขตมากน้อยเพียงใด

Context – บริบท/กลุ่มเป้าหมาย/โทนสื่อ สไตล์ ชุดสี กลุ่มเป้าหมาย

ข้อจำกัดของ AI CODE ในปัจจุบัน

- ไม่สามารถมีภาพประกอบได้ มีได้เพียง EMOJI เท่านั้น (ยกเว้นเก็บภาพที่อื่น)
- ไม่สามารถแก้ไขเนื้อหาตัวเองได้ ต้องทำผ่าน Prompt เป็นอีกเวอร์ชัน
- ไม่สามารถเก็บข้อมูลผู้เรียน คะแนน หรือการตอบแบบฟอร์มได้
- ไม่สามารถเชื่อมต่อเข้ากับบริการภายนอกอื่น ๆ ได้ (ยกเว้นการเขียนโค้ด)

ตัวอย่างงานที่สร้างด้วย Prompt:

- เกมจับคู่คำศัพท์ผลไม้
- Timeline ประวัติศาสตร์ไทย
- เครื่องคำนวณ BMI
- Flashcard ภาษาจีน
- แบบทดสอบบุคลิกภาพ MBTI

การประยุกต์ใช้ในห้องสมุด

สร้างเกมส่งเสริมการอ่านแบบอินเทอร์แอคทีฟ

เช่น “COMMAND: สร้างเกมจับคู่ชื่อหนังสือกับผู้แต่ง

สร้างแบบทดสอบหลังอบรม

เช่น “COMMAND: สร้าง quiz ออนไลน์เรื่องการใช้ฐานข้อมูล Scopus”

สร้าง Timeline ประวัติห้องสมุด

ใช้ “Interactive Timeline” แสดงพัฒนาการของห้องสมุดตั้งแต่ก่อตั้ง

สร้าง Flashcard สำหรับคำศัพท์ห้องสมุด

เช่น “Catalog, ISBN, Circulation” สำหรับนิสิตใหม่

ตัวอย่าง Quiz: การใช้ฐานข้อมูล Scopus

COMMAND:

สร้างแบบทดสอบออนไลน์ (Interactive Quiz) เรื่อง “การใช้ฐานข้อมูล Scopus”

ให้มีรูปแบบเป็น Multiple Choice จำนวน 5 ข้อ พร้อมเฉลยและคำอธิบายสั้น ๆ หลังตอบ

CONTENT:

ครอบคลุมหัวข้อสำคัญ ได้แก่

1. ขั้นตอนการเข้าสู่ระบบฐานข้อมูล Scopus
2. วิธีการสืบค้นบทความโดยใช้คำสำคัญ (Keyword Search)
3. การใช้ตัวกรอง (Filter) เพื่อจำกัดผลการค้นหา
4. การดูข้อมูลอ้างอิง (Citation count / H-index)
5. การบันทึกและส่งออกผลการค้นหา

CONTEXT:

ออกแบบสำหรับนิสิตมหาวิทยาลัยที่เพิ่งเริ่มใช้ฐานข้อมูล
ใช้โทนสีแดง-เทา (สีประจำมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ)
สามารถเล่นบนมือถือได้
แต่ละคำถามควรมีตัวเลือก 4 ตัว พร้อมเฉลยและคำอธิบาย
ให้แสดงคะแนนรวมท้ายแบบทดสอบ

Module 4 Launch Sprint

ใช้ 6 ขั้นตอนสร้างแผนการตลาดหรือโปรโมทหลักสูตร:

Define Launch Goal (TAG) – กำหนดเป้าหมายและกลุ่มเป้าหมาย

Craft Key Message (BAB) – เขียนข้อความสื่อสารหลัก

Design Media Plan (RTF) – วางแผนแนวคิดสื่อ

Plan Service Offer (CARE) – ออกแบบบริการต่อยอด

Build Launch Pitch (RISE) – สร้างสไลด์นำเสนอ

Business Model Canvas – แผนธุรกิจเชิงกลยุทธ์

การประยุกต์ใช้ในห้องสมุด

สร้างแผนประชาสัมพันธ์กิจกรรมห้องสมุด

เช่น “TAG Prompt สำหรับการเปิดโซน 24 ชั่วโมง”

เขียนโพสต์ประชาสัมพันธ์ด้วย BAB

Before: นักศึกษาขาดพื้นที่อ่านหนังสือดี

After: ห้องสมุดเปิด 24 ชม.

Bridge: มาร่วมใช้บริการได้ทุกวัน เพื่อเตรียมสอบอย่างเต็มที่

ออกแบบ Media Plan

เช่น โปสเตอร์ / Reel / อินโฟกราฟิก / เสียงประกาศ

ออกแบบบริการเสริม

เช่น “Library Buddy Club” หรือ “Coaching การสืบค้นฐานข้อมูล”

สร้าง Library Launch Deck

ใช้สรุปแผนประชาสัมพันธ์สำหรับนำเสนอต่อผู้บริหาร

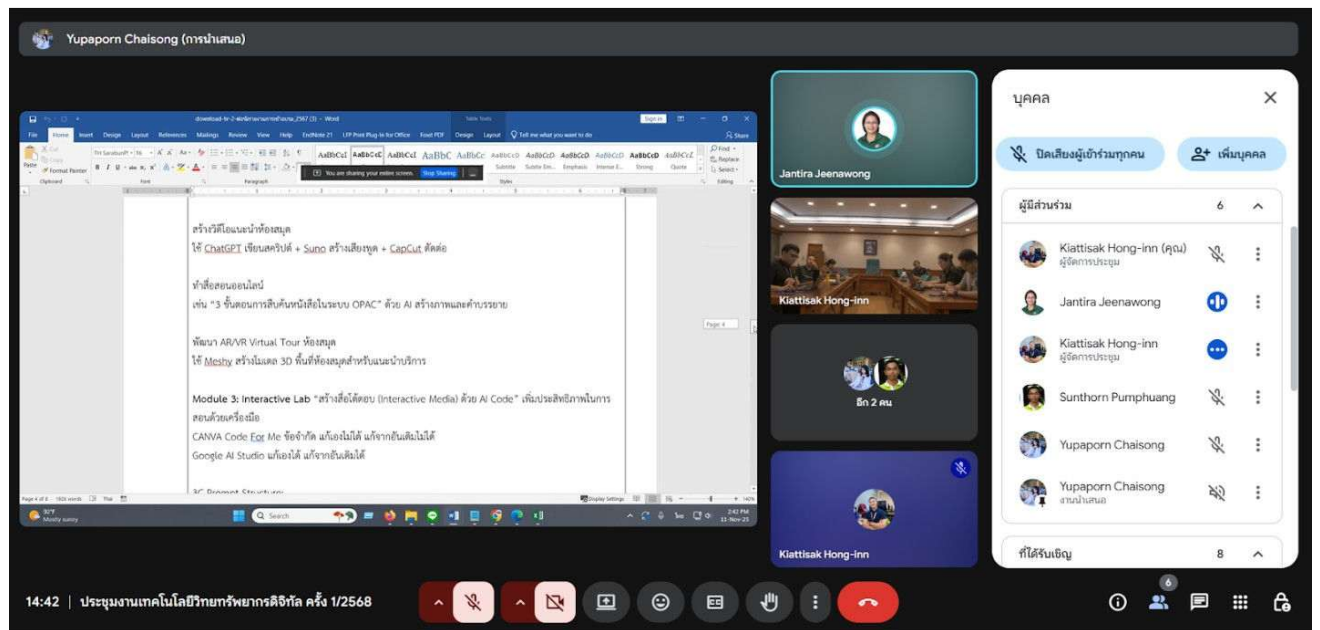
ประโยชน์ที่ได้รับ

สามารถนำความรู้เกี่ยวกับการนำ AI มาใช้ในการพัฒนารูปแบบการประชาสัมพันธ์ การสร้างบทเรียน E-learning ทั้งในด้านของการใช้คำสั่ง Prompt การทดลองใช้เครื่องมือ AI ในการสร้างสื่อ และสร้างกิจกรรม

นำความรู้ที่ได้รับมาใช้ปรับปรุงการทำงาน ดังต่อไปนี้

หัวข้อการปรับปรุง / พัฒนา	รายงานผลการปรับปรุง/ พัฒนา ภายในวันที่
การสร้างบทเรียน E-learning เกี่ยวกับบริการต่าง ๆ ของหอสมุด	

ดำเนินการจัดการความรู้ ในงานเทคโนโลยีวิทยากรดิจิทัล วันที่ ๑๑ พฤศจิกายน 2568



ข้อเสนอแนะอื่นๆ(ถ้ามี)

ผู้รายงาน.....

(.....นางสาวจันทิรา จีระวงศ์.....)

ตำแหน่ง นักวิชาการโสตทัศนศึกษาชำนาญการ

วันที่ 26 พฤศจิกายน 2568

ความคิดเห็นของหัวหน้าฝ่าย

.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ.....



(นายทรงยศ ชันบุตรศรี)

ตำแหน่ง หัวหน้างานเทคโนโลยีวิทยุวิทยุการดิจิทัล

วันที่ 26 พฤศจิกายน 2568

ความคิดเห็นของผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง

.....
.....
.....

รับทราบ

ลงชื่อ.....



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์วรพล อรามรัมย์กุล)

ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง

วันที่ 9 ธ.ค. 2568

- หมายเหตุ :
1. จัดทำรายงานฯ หลังจากเข้าร่วมประชุม/ อบรม/สัมมนา /ศึกษาดูงาน ภายใน 15 วันทำการ เสนอหัวหน้าฝ่าย
 2. หัวหน้าฝ่ายเสนอความเห็น ภายใน 3 วันทำการ และเสนอต่อผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง
 3. แจ้งผู้รายงานทราบ และจัดเก็บเข้าแฟ้มรายงานการเข้าประชุม/ อบรม/สัมมนา /ศึกษาดูงาน
 4. หัวหน้าฝ่ายติดตามผลการปรับปรุงพัฒนา
 5. หัวหน้าฝ่ายรายงานผลการปรับปรุงพัฒนาให้ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลางได้ทราบ