



บันทึกหลังแผนการจัดการเรียนรู้  
รายวิชา คอมพิวเตอร์ 2 (ว30298) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-4 เรื่อง ความรู้พื้นฐานของ Generative AI  
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Generative AI เบื้องต้น เวลา 4 ชม.  
รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนแบบบรรยายและสาธิต

1. การจัดการเรียนรู้

- สอนได้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ มีตัวชี้วัด/จุดประสงค์ K P A
- มีการบูรณาการด้านคุณธรรม/การด้านทุจริต/หน้าที่พลเมือง/หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
- สอนไม่ได้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ เนื่องจาก .....

2. การประเมินผลการจัดการเรียนรู้

- จำนวนนักเรียนที่ผ่านการประเมิน .....356..... คน คิดเป็นร้อยละ .....92.47.....
- จำนวนนักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมิน .....29..... คน คิดเป็นร้อยละ .....7.53.....

3. ผลที่เกิดกับผู้เรียน

**K (Knowledge - ความรู้)** นักเรียนส่วนใหญ่สามารถอธิบายความหมายและหลักการพื้นฐานของ Generative AI ได้อย่างถูกต้อง เข้าใจประวัติและพัฒนาการของ Generative AI ในระดับที่ดี สามารถยกตัวอย่างการใช้งาน Generative AI ในชีวิตประจำวันได้

**P (Process - ทักษะกระบวนการ)** นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับผลกระทบของ Generative AI ต่อสังคมได้ในระดับที่ดี โดยเฉพาะกลุ่มที่อภิปรายเรื่องผลกระทบเชิงลบ สามารถนำเสนอข้อมูลได้อย่างมีเหตุผล

**A (Attitude - เจตคติ)** นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ สนใจและให้ความร่วมมือกับกิจกรรมกลุ่มได้ดี มีความตระหนักถึงจริยธรรมในการใช้ Generative AI อย่างมีความรับผิดชอบ

4. ปัญหาและอุปสรรค

- นักเรียนบางส่วนยังขาดพื้นฐานเกี่ยวกับ AI ทำให้ต้องอธิบายเพิ่มเติม
- นักเรียนบางกลุ่มยังไม่สามารถสรุปข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ได้อย่างเป็นระบบ
- เวลาสำหรับกิจกรรมอภิปรายอาจไม่เพียงพอสำหรับบางกลุ่ม

5. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

- ควรเพิ่มกิจกรรมที่ช่วยเสริมความเข้าใจพื้นฐานของ AI สำหรับนักเรียนที่ยังไม่คุ้นเคย
- ควรให้แนวทางการสรุปข้อมูล เช่น การใช้ Mind Map หรือ Infographic เพื่อช่วยให้นักเรียนจัด

ระเบียบความคิดได้ดีขึ้น

- อาจขยายเวลาในการอภิปรายหรือใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ให้กลุ่มที่ต้องการอภิปรายเพิ่มเติมสามารถทำงานต่อหลังชั้นเรียน

ลงชื่อ ..... ครูผู้สอน  
( นายเอกรินทร์ ศรีผ่อง )  
...../...../.....

บันทึกหลังการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ฉบับนี้ ได้รับการตรวจจากหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้เรียบร้อยแล้ว

ลงชื่อ ..... หัวหน้ากลุ่มสาระฯ  
( นางศรีสุภาพ ประพันธ์มิตร )

ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้ได้รับมอบหมาย

ลงชื่อ .....  
( นายประภาส ศรีทอง )  
รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ



บันทึกหลังแผนการจัดการเรียนรู้  
รายวิชา คอมพิวเตอร์ 2 (ว30298) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5-6 เรื่อง การใช้ AI ในการสร้างสื่อเสียงและวิดีโอ  
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การประยุกต์ใช้ Generative AI เวลา 4 ชม.  
รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนแบบบรรยายและสาธิต

1. การจัดการเรียนรู้

- สอนได้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ มีตัวชี้วัด/จุดประสงค์ K P A
- มีการบูรณาการด้านคุณธรรม/การด้านทุจริต/หน้าที่พลเมือง/หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
- สอนไม่ได้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ เนื่องจาก .....

2. การประเมินผลการจัดการเรียนรู้

- จำนวนนักเรียนที่ผ่านการประเมิน .....357..... คน คิดเป็นร้อยละ .....92.73.....
- จำนวนนักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมิน .....28..... คน คิดเป็นร้อยละ .....7.27.....

3. ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

**K (Knowledge - ความรู้)** นักเรียนส่วนใหญ่สามารถอธิบายหลักการทำงานของ Generative AI ในการสร้างสื่อเสียงและวิดีโอได้อย่างถูกต้อง และสามารถยกตัวอย่างการใช้งานจริงได้ เช่น AI ที่ใช้สร้างเสียงพากย์ AI สำหรับตัดต่อวิดีโออัตโนมัติ และ AI ที่ช่วยพัฒนาเนื้อหาวิดีโอเชิงโฆษณาหรือสื่อการเรียนการสอน

**P (Process - ทักษะกระบวนการ)** นักเรียนสามารถเชื่อมโยงการใช้ Generative AI กับการประยุกต์ใช้ในงานและธุรกิจได้อย่างสร้างสรรค์ เช่น การใช้ AI สร้างวิดีโอโปรโมตสินค้า การใช้ AI สร้างเสียงพากย์สำหรับเนื้อหาดิจิทัล หรือการใช้ AI ทำสื่อการสอนแบบอินเทอร์แอคทีฟ นักเรียนสามารถนำเสนอแนวคิดการใช้ AI ในบริบทต่างๆ ได้ดี

**A (Attitude - เจตคติ)** นักเรียนมีความสนใจและตื่นตัวกับเทคโนโลยี Generative AI บางกลุ่มทดลองใช้งานเครื่องมือ และสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อดีและข้อควรระวังของการใช้ AI ในเชิงจริยธรรม

4. ปัญหาและอุปสรรค

- นักเรียนบางกลุ่มยังไม่คุ้นเคยกับซอฟต์แวร์ AI สำหรับสร้างสื่อเสียงและวิดีโอ ทำให้ต้องใช้เวลาในการอธิบายและทดลองมากขึ้น
- อินเทอร์เน็ตในห้องเรียนมีข้อจำกัด ส่งผลให้บางนักเรียนไม่สามารถทดลองใช้ AI ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ได้เต็มที่
- นักเรียนบางส่วนยังขาดความเข้าใจในเรื่องลิขสิทธิ์และจริยธรรมในการใช้ AI สร้างเนื้อหา เช่น การนำเสียงหรือวิดีโอของผู้อื่นมาปรับแต่งโดยไม่ได้รับอนุญาต

5. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

- ควรจัดทำคู่มือแนะนำการใช้ AI สำหรับสร้างสื่อเสียงและวิดีโอ เพื่อให้นักเรียนสามารถศึกษาด้วยตนเองก่อนลงมือปฏิบัติ

- ควรจัดแบ่งกลุ่มให้นักเรียนได้ทดลองใช้ AI โดยให้แต่ละกลุ่มทดลองใช้เครื่องมือที่แตกต่างกัน แล้วนำเสนอผลงานเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน

- ควรเพิ่มเนื้อหาเกี่ยวกับจริยธรรมและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับ AI เช่น การป้องกัน Deepfake และการรักษาสิทธิ์ของเจ้าของผลงาน

- อาจใช้ระบบสื่อออนไลน์ เช่น Google Classroom หรือเว็บไซต์ครูเก่งออนไลน์ เพื่อให้นักเรียนสามารถทำกิจกรรมต่อเนื่องแม้ไม่ได้อยู่ในห้องเรียน

ลงชื่อ ..... ครูผู้สอน

( นายเอกรินทร์ ศรีผ่อง )

...../...../.....

บันทึกหลังการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ฉบับนี้ ได้รับการตรวจจากหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้เรียบร้อยแล้ว

ลงชื่อ ..... หัวหน้ากลุ่มสาระฯ

( นางศรีสุภาพ ประพันธ์มิตร )

ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้ได้รับมอบหมาย

ลงชื่อ .....

( นายประภาส ศรีทอง )

รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ



บันทึกหลังแผนการจัดการเรียนรู้  
รายวิชา คอมพิวเตอร์ 2 (ว30298) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7-9 เรื่อง AI กับงานเขียนสคริปต์และสร้างสตอรี่บอร์ด  
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง สร้างดิจิทัลคอนเทนต์ เวลา 4 ชม.  
รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนแบบบรรยายและสาธิต

1. การจัดการเรียนรู้

- สอนได้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ มีตัวชี้วัด/จุดประสงค์ K P A
- มีการบูรณาการด้านคุณธรรม/การด้านทุจริต/หน้าที่พลเมือง/หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
- สอนไม่ได้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ เนื่องจาก .....

2. การประเมินผลการจัดการเรียนรู้

- จำนวนนักเรียนที่ผ่านการประเมิน .....353..... คน คิดเป็นร้อยละ .....91.69.....
- จำนวนนักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมิน .....32..... คน คิดเป็นร้อยละ .....8.31.....

3. ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

**K (Knowledge - ความรู้)** นักเรียนเข้าใจแนวคิดของการทำโครงการเป็นกระบวนการที่ต้องใช้ความรู้จากศาสตร์ต่างๆ มาบูรณาการเพื่อแก้ปัญหา นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการทำโครงการด้านการออกแบบและเทคโนโลยีได้ครบถ้วน ตั้งแต่การสำรวจปัญหา กำหนดหัวข้อ รวบรวมข้อมูล ออกแบบแนวทางแก้ไข ดำเนินการทดสอบ และนำเสนอผลงาน

**P (Process - ทักษะกระบวนการ)** นักเรียนสามารถเลือกหัวข้อโครงการที่เกี่ยวข้องกับการใช้ Generative AI ในการสร้างสื่อเสียงและวิดีโอได้ เช่น การใช้ AI สร้างสื่อการสอนอัตโนมัติ การใช้ AI ตัดต่อวิดีโอแบบอัจฉริยะ หรือการใช้ AI ช่วยสร้างเสียงบรรยายอัตโนมัติในสื่อดิจิทัล นักเรียนสามารถวางแผนโครงการ จัดทำเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง และเริ่มต้นพัฒนาชิ้นงานได้

**A (Attitude - เจตคติ)** นักเรียนส่วนใหญ่มีความสนใจและกระตือรือร้นกับการทำโครงการ โดยเฉพาะการทดลองใช้เครื่องมือ บางกลุ่มให้ความสำคัญกับการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาและธุรกิจ อย่างไรก็ตาม นักเรียนบางส่วนยังต้องการแนวทางเพิ่มเติมเกี่ยวกับการประเมินผลและปรับปรุงโครงการ

4. ปัญหาและอุปสรรค

- นักเรียนบางกลุ่มยังไม่คุ้นเคยกับแนวทางการทำโครงการแบบเป็นขั้นตอน ทำให้การวางแผนและออกแบบแนวทางแก้ปัญหาอย่างไม่ชัดเจน
- นักเรียนบางส่วนมีปัญหาในการเลือกเครื่องมือ AI ที่เหมาะสมกับหัวข้อโครงการของตนเอง
- เวลาเรียนมีจำกัด ทำให้บางกลุ่มไม่สามารถดำเนินการโครงการได้ครบทุกขั้นตอนตามที่กำหนด

5. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

- ควรจัดทำตัวอย่างโครงการเกี่ยวกับ Generative AI ที่ประสบความสำเร็จ เพื่อให้นักเรียนเข้าใจแนวทางการทำโครงการที่ดี
- ควรให้คำแนะนำเพิ่มเติมเกี่ยวกับการประเมินผลและการปรับปรุงโครงการ รวมถึงการใช้เครื่องมือ AI ที่เหมาะสมกับแต่ละโครงการ
- อาจจัดให้มีชั่วโมงเสริม หรือใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น Google Classroom หรือ Discord เพื่อให้ นักเรียนสามารถดำเนินการโครงการต่อได้หลังเวลาเรียน
- ส่งเสริมให้นักเรียนพิจารณาประเด็นจริยธรรมและผลกระทบของ Generative AI ในโครงการของตน เพื่อให้ตระหนักถึงการใช้งานเทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบ

ลงชื่อ ..... ครูผู้สอน  
( นายเอกรินทร์ ศรีผ่อง )  
...../...../.....

บันทึกหลังการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ฉบับนี้ ได้รับการตรวจจากหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้เรียบร้อยแล้ว

ลงชื่อ ..... หัวหน้ากลุ่มสาระฯ  
( นางศรีสุภาพ ประพันธ์มิตร )

ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้ได้รับมอบหมาย

ลงชื่อ .....  
( นายประภาส ศรีทอง )  
รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ



บันทึกหลังแผนการจัดการเรียนรู้  
รายวิชา คอมพิวเตอร์ 2 (ว30298) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10-12 เรื่อง ขนาดภาพ มุมกล้องและการถ่ายทำวิดีโอ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การประยุกต์สร้างสรรค์ผลงาน เวลา 8 ชม.

รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning)

1. การจัดการเรียนรู้

- สอนได้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ มีตัวชี้วัด/จุดประสงค์ K P A
- มีการบูรณาการด้านคุณธรรม/การด้านทุจริต/หน้าที่พลเมือง/หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
- สอนไม่ได้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ เนื่องจาก .....

2. การประเมินผลการจัดการเรียนรู้

- จำนวนนักเรียนที่ผ่านการประเมิน .....359..... คน คิดเป็นร้อยละ .....93.25.....
- จำนวนนักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมิน .....26..... คน คิดเป็นร้อยละ .....6.75.....

3. ผลที่เกิดกับผู้เรียน

**K (Knowledge - ความรู้)** นักเรียนเข้าใจหลักการของ **Generative AI** และสามารถนำมาใช้สร้างวิดีโอในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น วิดีโอแนะนำสินค้า วิดีโอเพื่อการศึกษา หรือวิดีโอแนวศิลปะ นักเรียนสามารถอธิบายกระบวนการใช้ AI สร้างเนื้อหาวิดีโอ และเข้าใจแนวคิดการเพิ่มมูลค่าผ่านเทคโนโลยี

**P (Process - ทักษะกระบวนการ)** นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันเป็นทีมในรูปแบบ **Project-Based Learning** โดยแต่ละกลุ่มสามารถ วางแผน, แบ่งหน้าที่, รวบรวมข้อมูล, ใช้ AI สร้างเนื้อหาวิดีโอ และนำเสนอผลงาน ได้ นักเรียนเลือกใช้เครื่องมือ AI ที่เหมาะสมในการสร้างวิดีโอ นักเรียนสามารถออกแบบเนื้อหาที่มีความคิดสร้างสรรค์และสื่อสารข้อมูลได้ตรงประเด็น

**A (Attitude - เจตคติ)** นักเรียนให้ความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ และทดลองใช้เครื่องมือ AI นักเรียนสามารถอภิปรายถึง **ประโยชน์และข้อจำกัดของ Generative AI** ในการผลิตสื่อวิดีโอได้ อย่างไรก็ตาม นักเรียนบางส่วนยังต้องการแนวทางเพิ่มเติมเกี่ยวกับ **ลิขสิทธิ์และจริยธรรม** ของเนื้อหาที่สร้างขึ้น

4. ปัญหาและอุปสรรค

- **การบริหารเวลาของกลุ่ม:** บางกลุ่มใช้เวลามากเกินไปในขั้นตอนการลองผิดลองถูก ทำให้การดำเนินโครงการล่าช้า

- **ความซับซ้อนของเครื่องมือ AI:** นักเรียนบางกลุ่มพบปัญหาในการใช้งานซอฟต์แวร์ AI บางตัวที่ต้องมีการตั้งค่าขั้นสูง

- **ข้อจำกัดด้านอินเทอร์เน็ต:** บางช่วงเวลาของการเรียน การเข้าถึงแพลตฟอร์ม AI แบบออนไลน์อาจช้า ส่งผลต่อการทดลองสร้างเนื้อหา

- **การสร้างแนวคิดที่มีความแปลกใหม่:** บางกลุ่มยังขาดความคิดสร้างสรรค์ในการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ หรือบริการผ่าน AI

#### 5. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

- **ปรับโครงสร้างเวลาเรียน:** แบ่งชั้นเรียนเป็น 2 ช่วง (ช่วงแรกให้ศึกษาและทดลองใช้งานเครื่องมือ AI / ช่วงหลังให้เริ่มต้นผลิตวิดีโอ) เพื่อให้มีเวลาทำโครงการอย่างมีประสิทธิภาพ

- **จัดทำคู่มือหรือ Workshop การใช้ AI:** ให้มีเอกสารแนะนำการใช้เครื่องมือ AI เบื้องต้น หรือจัดกิจกรรม AI Showcase เพื่อให้กลุ่มที่เข้าใจเทคโนโลยีได้แบ่งปันความรู้ให้เพื่อน

- **เพิ่มแนวทางในการสร้างสรรค์งาน:** ให้ตัวอย่างแนวคิดการเพิ่มมูลค่าด้วย AI เช่น AI ช่วยตัดต่อวิดีโอ อัตโนมัติ, AI ช่วยสร้างเสียงบรรยาย หรือ AI สร้างเอฟเฟกต์วิดีโอแบบมีอาชีพ

- **เสริมเนื้อหาเกี่ยวกับจริยธรรมและลิขสิทธิ์:** จัดกิจกรรม อภิปรายกรณีศึกษา เกี่ยวกับ Deepfake, ลิขสิทธิ์สื่อ และความรับผิดชอบในการใช้ AI เพื่อให้นักเรียนมีจริยธรรมในการใช้งาน AI

ลงชื่อ ..... ครูผู้สอน

( นายเอกรินทร์ ศรีม่วง )

...../...../.....

บันทึกหลังการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ฉบับนี้ ได้รับการตรวจจากหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้เรียบร้อยแล้ว

ลงชื่อ ..... หัวหน้ากลุ่มสาระฯ

( นางศรีสุภาพ ประพันธ์มิตร )

ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้ได้รับมอบหมาย

ลงชื่อ .....

( นายประภาส ศรีทอง )

รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ