

**การพัฒนาการเรียนรู้เชิงรุกตามเกณฑ์ ว9/2564
ด้วยปัญญาประดิษฐ์ AI เพื่อพัฒนาทักษะแห่งอนาคต
โดย ดร.อนุสร หงษ์ขุนทด**

**กิจกรรมการ: เรียนรู้การใช้งาน AI Tools สำหรับครู
หัวข้อ: "5 AI Assistants ที่ครูต้องรู้จัก"**

 การแนะนำแต่ละ AI Tool (0-10 นาทีแรก)

 เปรียบเทียบ AI Tools

AI Tool	จุดเด่น	เหมาะสำหรับ	ข้อจำกัด
Claude.ai	<ul style="list-style-type: none"> เขียนข้อความได้ดี วิเคราะห์เอกสาร มีจริยธรรม 	<ul style="list-style-type: none"> สร้างแผนการสอน วิเคราะห์งานนักเรียน เขียนรายงาน 	<ul style="list-style-type: none"> จำกัดภาษาไทย ต้องสมัครสมาชิก
ChatGPT	<ul style="list-style-type: none"> ตอบโต้เป็นธรรมชาติ รองรับภาษาไทยดี Plugin หลากหลาย 	<ul style="list-style-type: none"> สร้างเนื้อหาการสอน แปลภาษา ตั้งคำถามสอบ 	<ul style="list-style-type: none"> ข้อมูลไม่ล่าสุด บางครั้งหลงทาง
Gemini	<ul style="list-style-type: none"> เชื่อมต่อ Google ข้อมูลล่าสุด วิเคราะห์รูปภาพ 	<ul style="list-style-type: none"> ค้นหาข้อมูล สร้าง Google Docs วิเคราะห์ภาพ 	<ul style="list-style-type: none"> ยังใหม่ ฟีเจอร์จำกัด
Perplexity	<ul style="list-style-type: none"> ค้นหาข้อมูลแม่นยำ อ้างอิงแหล่งที่มา ข้อมูลปัจจุบัน 	<ul style="list-style-type: none"> ค้นคว้าข้อมูล ตรวจสอบข้อเท็จจริง เขียนรีวิว 	<ul style="list-style-type: none"> ไม่สร้างสรรค์ เน้นค้นหา
DeepSeek	<ul style="list-style-type: none"> เก่งด้านเทคนิค เขียนโค้ดได้ดี ฟรีไม่จำกัด 	<ul style="list-style-type: none"> สร้างเครื่องมือ คำนวณคณิต โปรแกรมมิ่ง 	<ul style="list-style-type: none"> ภาษาไทยยังไม่ค่อยดี เน้นเทคนิค

ลงทะเบียนเข้าใช้งาน AI ตาม Links:

Claude: <https://claude.ai/>

ChatGPT: <https://chatgpt.com/>

Gemini: <https://gemini.google.com/app>

Perplexity: <https://www.perplexity.ai/>

DeepSeek: <https://chat.deepseek.com/>

botnoi.ai : <https://voice.botnoi.ai/invite?code=MBJEPV052MQODVK8SVPP>

Demo Live (5 นาที)

สถานการณ์: ครูต้องการสร้างแผนการสอน "เศษส่วน" ม.1

ทดสอบการใช้งานจาก 5 AI:

Prompt

"ช่วยสร้างแผนการสอนเรื่องเศษส่วน สำหรับนักเรียน ม.1 ใช้เวลา 50 นาที แบบ Active Learning"



Station 1: Claude & ChatGPT (10-20 นาที)

วัตถุประสงค์:

- เรียนรู้การสมัครบัญชีและเริ่มต้นใช้งาน
- เข้าใจการเขียน Prompt พื้นฐาน
- สร้างแผนการสอนอย่างง่าย

กิจกรรมที่ 1: Quick Start

ขั้นตอน:

1. สมัครบัญชี Claude.ai และ ChatGPT.com (3 นาที)
2. ทดสอบ Prompt แรก (4 นาที)

Prompt

สวัสดี ฉันเป็นครูสอนคณิตศาสตร์ ม.ต้น ช่วยแนะนำวิธีใช้คุณได้อย่างไร

3. สร้างกิจกรรมการเรียนรู้ (3 นาที)

Prompt

สร้างกิจกรรม Warm-up 5 นาที สำหรับเรื่อง [วิชาที่สอน] ให้สนุกและกระตุ้นความสนใจ

Prompt Templates สำหรับครู:

สำหรับ Claude:

สร้างแผนการสอน:

Prompt

"สร้างแผนการสอน [หัวข้อ] สำหรับ [ระดับชั้น] ใช้เวลา [เวลา] นาที

- สาระการเรียนรู้ที่.... ตัวชี้วัดที่.....
- เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน
- ใช้วิธี Active Learning
- มีการประเมินผลระหว่างเรียน
- ให้อะเอียดกิจกรรมในแต่ละขั้นตอน"

วิเคราะห์งานนักเรียน:

Prompt

"วิเคราะห์งานเขียนของนักเรียนชิ้นนี้:

[แนบงานนักเรียน]

- ประเมินจุดเด่น จุดที่ควรพัฒนา
- ให้คำแนะนำเชิงสร้างสรรค์
- เสนอวิธีปรับปรุงงาน"

สำหรับ ChatGPT:

สร้างเนื้อหาการสอน:

Prompt

"สร้างเนื้อหาการสอนเรื่อง [หัวข้อ] ให้เข้าใจง่าย

- ใช้ภาษาเหมาะกับ [ระดับชั้น]
- มีตัวอย่างจากชีวิตประจำวัน
- จัดเรียงจากง่ายไปยาก
- เพิ่มคำถามทบทวนท้ายเรื่อง"

🎯 ตั้งคำถามสอบ:

Prompt

"สร้างข้อสอบ [หัวข้อ] จำนวน [จำนวน] ข้อ

- หลากหลายระดับความยาก (ง่าย:ปานกลาง:ยาก = 3:4:3)
 - ครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมด
 - มีทั้งคำถามปรนัยและอัตนัย
 - ให้เฉลยและเกณฑ์การให้คะแนน"
-

Station 2: Gemini & Perplexity (20-30 นาที)

วัตถุประสงค์:

- เรียนรู้การค้นหาข้อมูลล่าสุดที่แม่นยำ
- เชื่อมต่อกับ Google Workspace
- ตรวจสอบข้อมูลและอ้างอิงแหล่งที่มา

กิจกรรมที่ 2: Research Skills

ขั้นตอน:

1. เปิดใช้ Gemini ผ่าน Google Account (2 นาที)
2. สมัคร Perplexity.ai (2 นาที)
3. ทดสอบการค้นหาข้อมูล (6 นาที):

Prompt สำหรับ Gemini:

ค้นหาข้อมูลล่าสุด:

Prompt

"หาข้อมูลล่าสุดเกี่ยวกับ [หัวข้อ] ในปี 2024-2025
 - สรุปประเด็นสำคัญ
 - ระบุแหล่งที่มาที่น่าเชื่อถือ
 - เปรียบเทียบข้อมูลจากหลายแหล่ง"

สร้างเอกสาร Google:

Prompt

"สร้าง Google Docs เรื่อง [หัวข้อ]
 - จัดรูปแบบเป็นระเบียบ
 - มี Outline ชัดเจน
 - เพิ่มรูปภาพประกอบ
 - สร้างลิงก์แชร์ได้"

Prompt สำหรับ Perplexity:

ตรวจสอบข้อเท็จจริง:

Prompt

"ตรวจสอบข้อมูลนี้ว่าถูกต้องหรือไม่:

[ข้อความที่ต้องตรวจสอบ]

- หาแหล่งข้อมูลรองรับ
- ระบุข้อมูลที่ขัดแย้งกัน
- ให้คำแนะนำการใช้ข้อมูล"

เปรียบเทียบข้อมูล:

Prompt

"เปรียบเทียบ [หัวข้อ A] กับ [หัวข้อ B]

- ความเหมือนและความแตกต่าง
- ข้อดีข้อเสียของแต่ละอย่าง
- อ้างอิงแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ"

Station 3: DeepSeek (30-40 นาที)

วัตถุประสงค์:

- เรียนรู้ AI ที่เชี่ยวชาญด้านเทคนิค
- สร้างเครื่องมือการสอนแบบ Interactive
- ทำความเข้าใจการเขียนโค้ดเบื้องต้น

กิจกรรมที่ 3: Technical Assistant

ขั้นตอน:

1. เปิด chat.deepseek.com (1 นาที)
2. ทดสอบการสร้างเครื่องมือ (9 นาที):

Prompt สำหรับ DeepSeek:

สร้างเครื่องมือการสอน:

Prompt

"สร้าง HTML page ง่ายๆ สำหรับฝึก [ทักษะ]

- มี Input และ Output
- แสดงผลลัพธ์ทันที
- เหมาะสำหรับนักเรียน [ระดับชั้น]
- ให้โค้ดที่พร้อมใช้งาน"

คำนวนทางคณิตศาสตร์:

Prompt

"สร้างโปรแกรมคำนวณ [สูตร/แนวคิด]

- รับค่า Input จากผู้ใช้
- แสดงขั้นตอนการคำนวณ
- ตรวจสอบความถูกต้องของผลลัพธ์
- อธิบายขั้นตอนอย่างง่าย"

เกมการเรียนรู้:

Prompt

"สร้างเกมง่ายๆ สำหรับฝึก [หัวข้อ]

- ใช้ JavaScript พื้นฐาน
 - มีการให้คะแนน
 - เหมาะสำหรับเล่นในเบราว์เซอร์
 - สนุกและกระตุ้นการเรียนรู้"
-

ปฏิบัติการร่วมกัน (40-60 นาที)

กิจกรรมกลุ่ม: "AI Challenge"

การแบ่งกลุ่ม:

- กลุ่มที่ 1-2: Claude & ChatGPT
- กลุ่มที่ 3-4: Gemini & Perplexity
- กลุ่มที่ 5: DeepSeek


ภารกิจแต่ละกลุ่ม:

กลุ่ม Claude & ChatGPT:

ภารกิจ: "แผนการสอนครบวงจร"

สร้างแผนการสอน 1 หน่วยการเรียนรู้ที่ประกอบด้วย:

1. แผนการสอน 3 คาบ
2. ใบงานสำหรับนักเรียน
3. แบบทดสอบย่อย
4. Rubric การประเมิน
5. กิจกรรมเสริมสำหรับนักเรียนเก่ง/อ่อน

 เวลา: 20 นาที

 ผลลัพธ์: Package การสอนที่พร้อมใช้

กลุ่ม Gemini & Perplexity:

ภารกิจ: "ข้อมูลล่าสุดในห้องเรียน"


ค้นคว้าและสร้างเนื้อหาที่ทันสมัย:


1. ข้อมูลล่าสุดในหัวข้อที่สอน
2. ตัวอย่างจากข่าวปัจจุบัน
3. สถิติและข้อมูลที่น่าสนใจ
4. แหล่งข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับนักเรียน
5. การตรวจสอบข้อมูลปลอม

แลกเปลี่ยนผลงาน (60-80 นาที)


รูปแบบการนำเสนอ:

- แต่ละกลุ่ม 4 นาที
- แสดงผลงานจริง + Demo
- แลกเปลี่ยนประสบการณ์การใช้งาน
- ให้คำแนะนำระหว่างกลุ่ม

 Tips การเลือกใช้ AI Tools:

 Matrix การเลือกใช้:

งาน	Claude	ChatGPT	Gemini	Perplexity	DeepSeek
สร้างแผนการสอน	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★	★★
ค้นหาข้อมูลล่าสุด	★★	★★	★★★★★★	★★★★★★	★★
สร้างเนื้อหาการสอน	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★	★★
วิเคราะห์เอกสาร	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★	★★
สร้างเครื่องมือ	★★	★★★	★★	★	★★★★★
แปลภาษา	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★	★★

 ทรัพยากรเพิ่มเติม

 Quick Access Links:

- **Claude:** <https://claude.ai/>
- **ChatGPT:** <https://chatgpt.com/>
- **Gemini:** <https://gemini.google.com/app>
- **Perplexity:** <https://www.perplexity.ai/>
- **DeepSeek:** <https://chat.deepseek.com/>

Prompts สำหรับ Session 2: Active Learning Framework ตามแนวทาง ว9/2564

📌 วัตถุประสงค์ของ Session

ช่วยให้ครูเข้าใจและสามารถประยุกต์ใช้ AI ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

Prompt

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนวิชาภาษาอังกฤษตามหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน 2551 ช่วยออกแบบโครงสร้างรายวิชา และกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 1 ภาคเรียน ปีการศึกษา 2568 เน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ และการสื่อสาร เพื่อการคิดวิเคราะห์ โดยใช้ข้อมูลจากไฟล์ pdf ที่แนบให้

กรุณาออกแบบ:

1. โครงสร้างหลักสูตรทั้งภาคเรียน
2. ตัวชี้วัดระหว่างทาง และปลายทาง
3. การจัดลำดับเนื้อหา กับกิจกรรมเชิงรุก
4. การกระจายเวลาเรียนแต่ละหน่วย
5. แผนการประเมินผลระหว่างภาคเรียน
6. การติดตามและปรับปรุงแผนการเรียนรู้

Prompt

ออกแบบโครงการสอน และหน่วยการเรียนรู้การเรียนรู้เชิงรุกวิชา[ระบุวิชา] สำหรับนักเรียนชั้น [ระบุชั้น] ใช้เวลา 2 ภาคเรียน ปีการศึกษา 2568 เน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติและคิดวิเคราะห์ ตามแนวทางการสอนแบบ Bloom และวัดผลตามสภาพจริง ตามพหุปัญญาของผู้เรียน โดยแสดงเป็นตาราง

Prompt

ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกวิชา[ระบุวิชา]เรื่อง[ระบุหัวข้อ]สำหรับนักเรียนชั้น[ระบุชั้น] ใช้เวลา[ระบุเวลา]นาที เน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติและคิดวิเคราะห์

Prompt

สร้างกิจกรรม[ระบุประเภท: think-pair-share/gallery walk/jigsaw/role play]สำหรับสอนเรื่อง [ระบุหัวข้อ]ในวิชา[ระบุวิชา]ระดับชั้น[ระบุชั้น]ที่กระตุ้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนทุกคน

Prompt

ฉันอยากจัดการเรียนรู้เชิงรุกเรื่อง[ระบุหัวข้อ] ที่นักเรียนมักเบื่อหรือเข้าใจยาก ช่วยออกแบบ กิจกรรมที่ทำให้เรื่องนี้น่าสนใจและเข้าใจง่าย ใน 60 นาที ตามตัวชี้วัดที่ สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้**Prompt**

สร้างแผนการจัดการเรียนรู้หนึ่งคาบ(50นาที)วิชา[ระบุวิชา]เรื่อง[ระบุหัวข้อ]สำหรับชั้น[ระบุชั้น] ครอบคลุมจุดประสงค์ กิจกรรม สื่อ และการประเมินผล

Prompt

ออกแบบแผนการสอนแบบ[ระบุรูปแบบ: 5E/PBL/STEM/Flipped Classroom]เรื่อง[ระบุหัวข้อ] สำหรับนักเรียนชั้น[ระบุชั้น]ที่มี[ระบุลักษณะผู้เรียน: ความสนใจ/ทักษะ/ข้อจำกัด]

Prompt

สร้างแผนการสอนบูรณาการข้ามวิชาระหว่าง[ระบุวิชา1]และ[ระบุวิชา2]ในหัวข้อ[ระบุหัวข้อ] สำหรับนักเรียนชั้น[ระบุชั้น] ใช้เวลา[ระบุจำนวน]คาบเรียน

สื่อการสอน**Prompt**

ออกแบบ[ระบุสื่อ: ใบงาน/แผ่นพับ/infographic/mind map]สำหรับสอนเรื่อง[ระบุหัวข้อ]วิชา[ระบุ วิชา]ชั้น[ระบุชั้น] ที่สวยงามและเข้าใจง่าย

Prompt

สร้างสื่อการสอนดิจิทัลเรื่อง[ระบุหัวข้อ]สำหรับนักเรียนชั้น[ระบุชั้น] ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองและมีความน่าสนใจ

Prompt

ออกแบบเกมการศึกษาต่างๆสำหรับสอนเรื่อง[ระบุหัวข้อ]ในวิชา[ระบุวิชา]ที่ใช้วัสดุหาง่ายในห้องเรียนและกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียน

Prompt แบบผสมผสาน

Prompt

ออกแบบหน่วยการเรียนรู้เรื่อง[ระบุหัวข้อ]วิชา[ระบุวิชา]สำหรับชั้น[ระบุชั้น] ประกอบด้วย: 1) แผนการสอน 3 คาบ 2) กิจกรรม Active Learning 2 กิจกรรม 3) สื่อการสอนที่จำเป็น

Prompt

ช่วยปรับปรุงแผนการสอนเรื่อง[ระบุหัวข้อ]ของฉัน จากแบบบรรยายให้เป็นแบบ Active Learning พร้อมเสนอสื่อการสอนที่เหมาะสม

Prompt

ฉันต้องสอนเรื่อง[ระบุหัวข้อ]แต่นักเรียนชั้น[ระบุชั้น]มีปัญหา[ระบุปัญหาผู้เรียน] ช่วยออกแบบแผนการสอน กิจกรรม และสื่อที่จะช่วยแก้ปัญหา

Prompt สำหรับฝึกการสั่ง AI ออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

Prompt แบบพื้นฐาน

ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สำหรับวิชา [ระบุวิชา] ระดับชั้น [ระบุชั้น] เรื่อง [ระบุหัวข้อ] ใช้เวลา [ระบุเวลา] นาที โดยให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติและสร้างความรู้ด้วยตนเอง

Prompt แบบเจาะจงยุทธวิธี

สร้างแผนการสอนแบบ [เลือก: การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน/การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน/การสอนแบบสืบเสาะ/การเรียนรู้แบบร่วมมือ] สำหรับวิชา [ระบุวิชา] ระดับชั้น [ระบุชั้น] เรื่อง [ระบุหัวข้อ] ที่พัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงและการทำงานร่วมกัน

Prompt แบบมีโครงสร้างชัดเจน

ออกแบบแผนการสอนแบบ Active Learning สำหรับวิชา [ระบุวิชา] ระดับชั้น [ระบุชั้น] เรื่อง [ระบุหัวข้อ] ระยะเวลา [ระบุ] ชั่วโมง โดยมีองค์ประกอบ:

1. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ (3 ข้อ)
2. กิจกรรมนำเข้าสู่กระตุ้นความสนใจ (5-7 นาที)
3. กิจกรรมหลักที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง
4. วิธีการประเมินผลตามสภาพจริง
5. คำถามสำคัญที่กระตุ้นการคิดขั้นสูง
6. ตัวชี้วัดระหว่างทาง และตัวชี้วัดปลายทาง

ความรู้ (K), กระบวนการ (P), ทักษะ (S), เจตคติ (A), และสมรรถนะ (C)

Prompt แบบเน้นการแก้ปัญหา

นักเรียนชั้น [ระบุชั้น] มีปัญหาเรื่อง [ระบุปัญหาการเรียนรู้] ในวิชา [ระบุวิชา] ออกแบบกิจกรรม Active Learning ที่ช่วยแก้ปัญหานี้ โดยเน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วม และสอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียนยุคดิจิทัล

Prompt แบบบูรณาการเทคโนโลยี

ออกแบบกิจกรรม Active Learning ที่บูรณาการการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (เช่น สมาร์ทโฟน แอปพลิเคชัน หรือเว็บไซต์) สำหรับสอนเรื่อง [ระบุหัวข้อ] ในรายวิชา [ระบุวิชา] ที่ทำให้นักเรียนได้สร้างชิ้นงานและแสดงความคิดสร้างสรรค์

Prompt แบบปรับตามบริบท

ฉันสอนวิชา [ระบุวิชา] ในโรงเรียน [ขนาดเล็ก/กลาง/ใหญ่] นักเรียนมี [ระบุลักษณะพิเศษ เช่น ความหลากหลายด้านทักษะ/ความสนใจในเทคโนโลยี/ขาดแรงจูงใจ] ช่วยออกแบบกิจกรรม Active Learning ที่เหมาะกับบริบทห้องเรียนของฉัน เน้นกิจกรรมที่ใช้ทรัพยากรน้อยแต่กระตุ้นการเรียนรู้ได้มาก

Prompt บันทึกล้างสอน

ช่วยเขียนบันทึกหลังการสอนตามแผนการสอนเรื่อง "[ชื่อหัวข้อ]" ในวิชา [ระบุวิชา] ของนักเรียน [ระบุชั้น] จำนวน.....คน ชาย....คน หญิง... คน ช่วยเขียนเป็นความเรียง และรายงานผล ความรู้ (K), กระบวนการ (P), ทักษะ (S), เจตคติ (A), และสมรรถนะ (C) ด้วย ที่ได้ออกแบบไว้ โดยพิจารณาประเด็นต่อไปนี้

1. ความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์ กิจกรรม และการประเมินผล

- จุดแข็ง
- จุดที่ควรปรับปรุง
- ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง

2. ความครอบคลุมของพหุปัญญาทั้ง 9 ด้าน

- ด้านที่ได้รับการพัฒนาอย่างเด่นชัด
- ด้านที่ยังไม่ได้รับการพัฒนาเท่าที่ควร
- แนวทางการเสริมพหุปัญญาด้านที่ยังอ่อน

3. ความเหมาะสมกับบริบทและข้อจำกัดต่างๆ

- การจัดการเวลา
- ทรัพยากรและสื่อการสอน
- การบริหารจัดการชั้นเรียน

4. ความยืดหยุ่นและการปรับตัว

- แผนสำรองหากกิจกรรมไม่เป็นไปตามที่คาดหวัง
- การปรับกิจกรรมให้เหมาะกับนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ

5. การบันทึกผลการสอนโดยเสนอเป็นประเด็น 8 ตัวชี้วัดดังนี้

1. ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสิ่งที่เรียนและเข้าใจบทเรียน

1) เนื้อหา (content) หรือมโนทัศน์ ที่จัดให้ผู้เรียนเรียนรู้หรือฝึกฝน มีความถูกต้อง และตรงตามหลักสูตร

2) ออกแบบและจัดโครงสร้างบทเรียนเป็นระบบและใช้เวลาเหมาะสม

3) ใช้สื่อประกอบบทเรียนได้เหมาะสมและช่วยในการเรียนรู้บรรลุวัตถุประสงค์ของบทเรียน

2. ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือประสบการณ์เดิมกับการเรียนรู้ใหม่

1) มีการทบทวนความรู้ ทักษะ หรือประสบการณ์เดิม เช่น การใช้คำถาม แบบฝึก หรือกิจกรรม

ฯลฯ

- 2) มีการเข้าถึงผู้เรียนที่ยังไม่พร้อมที่จะเรียนรู้ใหม่
- 3) มีการช่วยเหลือผู้เรียนที่ยังมีความรู้ ทักษะ หรือประสบการณ์เดิม ไม่เพียงพอที่จะเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ใหม่ เช่น การอธิบาย ยกตัวอย่าง การใช้คำถาม เกม หรือกิจกรรม ฯลฯ
3. ผู้เรียนได้สร้างความรู้เอง หรือได้สร้างประสบการณ์ใหม่จากการเรียนรู้
 - 1) ออกแบบงานหรือกิจกรรมให้ผู้เรียนสร้างความรู้หรือประสบการณ์ใหม่ อย่างเหมาะสมกับวัย สภาพ และบริบทของผู้เรียนและชั้นเรียน
 - 2) ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมที่ต้องใช้ความรู้หรือทักษะหลากหลาย
 - 3) ใช้เทคนิคให้ผู้เรียนสรุปความรู้หรือประสบการณ์ใหม่ด้วยตนเอง เช่น แผนที่ความคิด ตารางวิเคราะห์ การทดลองปฏิบัติ การนำเสนอ ฯลฯ
4. ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้
 - 1) กิจกรรมการเรียนรู้เชื่อมโยงสอดคล้องกับชีวิตประจำวัน บริบทชุมชน หรือสภาพจริงของผู้เรียน
 - 2) วิธีการหรือกิจกรรมการเรียนรู้ มีความท้าทายและมีระดับความยากง่ายเหมาะสมกับวัย สภาพ และพัฒนาการของผู้เรียน
 - 3) ผู้เรียนมีโอกาสสะท้อนการเรียนรู้ นำเสนอความสำเร็จ หรืออธิบายข้อผิดพลาดหรือความล้มเหลวที่เกิดขึ้น
5. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญจากการเรียนรู้
 - 1) ผู้เรียนได้ฝึกทักษะต่าง ๆ ครบถ้วนตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้
 - 2) ผู้เรียนได้บูรณาการทักษะต่าง ๆ ลงสู่การปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้
 - 3) ผู้เรียนได้ประยุกต์ใช้ทักษะที่ได้รับการพัฒนาในสถานการณ์ หรือการแก้ปัญหาใหม่ ๆ
6. ผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้
 - 1) มีการสังเกตหรือค้นหาข้อผิดพลาดในการปฏิบัติหรือมีโน้ตสน์ ที่คลาดเคลื่อนของผู้เรียนในระหว่างการเรียนรู้
 - 2) มีการประเมินผลระหว่างการเรียนรู้โดยใช้วิธีการที่เหมาะสม เช่น การใช้คำถาม แบบทดสอบ และการปฏิบัติ ฯลฯ
 - 3) มีการนำผลการสังเกต หรือผลการค้นหา หรือผลการประเมิน ระหว่างเรียนรู้สะท้อนกลับให้ผู้เรียน
7. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาการเรียนรู้ในบรรยากาศชั้นเรียนที่เหมาะสม

- 1) ผู้เรียนได้รับแบบอย่างที่ดีในการใช้ภาษา พฤติกรรมแสดงออก และเจตคติจากครูผู้สอน
 - 2) กระตุ้นให้ผู้เรียนมั่นใจ มีอิสระในการคิดหรือทดลอง และรับรู้ความสามารถของตนเอง
 - 3) ใช้สื่อการเรียนหรือตัวอย่างประกอบที่หลากหลาย และกระตุ้นให้ผู้เรียน คิดวิเคราะห์ เปรียบเทียบจากสื่อการเรียนหรือตัวอย่างเหล่านั้น
8. ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้และมีการเรียนรู้แบบนำตนเอง
- 1) ผู้เรียนได้รับโอกาสในการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้หรือการลงมือปฏิบัติ
 - 2) ผู้เรียนได้ประเมินตนเองหรือถูกเพื่อนประเมินในระหว่างเรียนหรือเมื่อจบบทเรียน
 - 3) ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นหรือการมอบหมายงานให้ศึกษา ค้นคว้า ฝึกฝน หรือเรียนรู้ต่อเนื่อง เพิ่มเติมภายหลังจบบทเรียน
- ให้คำแนะนำในการปรับปรุงแผนการสอนอย่างเป็นรูปธรรม พร้อมตัวอย่างการปรับเปลี่ยนที่สามารถนำไปใช้ได้จริง

Session 3: Bloom's Taxonomy + Multiple Intelligence Integration

หัวข้อ: "การออกแบบกิจกรรมแบบ Multi-Dimensional"

ขั้นตอนการเขียน Prompt เพื่อออกแบบการเรียนการสอนตามแนวพหุปัญญา

ขั้นตอนที่ 1: วิเคราะห์เนื้อหา

Prompt

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบการเรียนการสอนตามแนวพหุปัญญา โดยใช้ AI ประกอบการสอนช่วยวิเคราะห์เนื้อหาเรื่อง "[ชื่อหัวข้อ/บทเรียน]" สำหรับนักเรียนชั้น [ระดับชั้น] โดยวิเคราะห์ดังนี้:

1. เนื้อหาหลักที่นักเรียนควรเรียนรู้
2. ความคิดรวบยอดสำคัญ (Key Concepts)
3. ทักษะที่นักเรียนควรได้รับการพัฒนา
4. ความเชื่อมโยงกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดตัวชี้วัดระหว่างทาง และปลายทาง
5. ความยากง่ายของเนื้อหาและประเด็นที่นักเรียนมักเข้าใจคลาดเคลื่อน
6. การเชื่อมโยงกับความรู้เดิมหรือบทเรียนอื่นๆ
7. ความเหมาะสมต่อการพัฒนาพหุปัญญาแต่ละด้าน
8. ตัวชี้วัดระหว่างทาง และ ตัวชี้วัดปลายทาง

กรุณาวิเคราะห์ในรูปแบบตาราง พร้อมคำอธิบายที่ชัดเจน

ขั้นตอนที่ 2: กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้

Prompt

จากการวิเคราะห์เนื้อหาเรื่อง "[ชื่อหัวข้อ]" ที่ได้รับ ช่วยกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ตามพฤติกรรมการเรียนรู้ของ Bloom's Taxonomy ฉบับปรับปรุง โดยครอบคลุมทั้ง 6 ระดับต่อไปนี้:

1. ระดับจำ (Remembering)
2. ระดับเข้าใจ (Understanding)
3. ระดับประยุกต์ใช้ (Applying)
4. ระดับวิเคราะห์ (Analyzing)
5. ระดับประเมินค่า (Evaluating)

6. ระดับสร้างสรรค์ (Creating)

ให้เขียนวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในรูปแบบที่สามารถวัดและประเมินผลได้ และแสดงให้เห็นการเชื่อมโยงกับพหุปัญญาแต่ละด้าน จุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านความรู้ (Knowledge): นักเรียนจะได้เรียนรู้ อะไร ด้านทักษะ (Skill) นักเรียนจะได้ทักษะอะไร ด้านทักษะกระบวนการ (Process): นักเรียนจะได้ฝึกทักษะอะไรด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude): นักเรียนจะได้พัฒนาเจตคติหรือค่านิยมอะไรด้านสมรรถนะ (Competency) : นักเรียนจะได้สมรรถนะอะไร

ขั้นตอนที่ 3: ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้

Prompt

ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง "[ชื่อหัวข้อ]" สำหรับนักเรียนชั้น [ระดับชั้น] โดยใช้เวลาสอน [จำนวนคาบ] คาบ (คาบละ [เวลา] นาที) ตามองค์ประกอบดังนี้:

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด
2. สาระสำคัญ
3. จุดประสงค์การเรียนรู้
4. สาระการเรียนรู้
5. กระบวนการจัดการเรียนรู้ แบบ.....
6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้
7. การวัดและประเมินผล
8. กิจกรรมเสนอแนะ
9. บันทึกหลังการสอน

ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ให้ออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมพหุปัญญาทั้ง 9 ด้านอย่างสมดุล สอดคล้องกับเนื้อหาและบริบทของผู้เรียน

ให้เขียนวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในรูปแบบที่สามารถวัดและประเมินผลได้ และแสดงให้เห็นการเชื่อมโยงกับพหุปัญญาแต่ละด้าน จุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านความรู้ (K): นักเรียนจะได้เรียนรู้อะไร ด้านทักษะ Skill นักเรียนจะได้ทักษะอะไร ด้านทักษะกระบวนการ (P): นักเรียนจะได้ฝึกทักษะอะไรด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A): นักเรียนจะได้พัฒนาเจตคติหรือค่านิยมอะไรด้านสมรรถนะ (C) : นักเรียนจะได้สมรรถนะอะไร

ขั้นตอนที่ 4: ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวพหุปัญญา

Prompt

ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเรื่อง "[ชื่อหัวข้อ]" ที่ส่งเสริมพหุปัญญาทั้ง 9 ด้าน โดยมีรายละเอียดดังนี้:

- ชื่อกิจกรรม
- วัตถุประสงค์
- ขั้นตอนการจัดกิจกรรมโดยละเอียด
- สื่อและอุปกรณ์
- เวลาที่ใช้
- การวัดและประเมินผล

แต่ละกิจกรรมควรมีความคิดสร้างสรรค์ สามารถนำไปใช้ได้จริง และปรับให้เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน

ให้เขียนวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในรูปแบบที่สามารถวัดและประเมินผลได้ และแสดงให้เห็นการเชื่อมโยงกับพหุปัญญาแต่ละด้าน จุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านความรู้ (K): นักเรียนจะได้เรียนรู้อะไร ด้านทักษะ Skill นักเรียนจะได้ทักษะอะไร ด้านทักษะกระบวนการ (P): นักเรียนจะได้ฝึกทักษะอะไรด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A): นักเรียนจะได้พัฒนาเจตคติหรือค่านิยมอะไรด้านสมรรถนะ (C) : นักเรียนจะได้สมรรถนะอะไร

ขั้นตอนที่ 5: ออกแบบสื่อการสอน

Prompt

ออกแบบสื่อการสอนสำหรับเรื่อง "[ชื่อหัวข้อ]" ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ตามแนวพหุปัญญา โดยมีรายละเอียดดังนี้:

1. สื่อการสอนแบบมัลติมีเดีย
 - ลักษณะของสื่อ
 - เนื้อหาที่ควรนำเสนอ
 - รูปแบบการนำเสนอ
 - ขั้นตอนการสร้างหรือเทคโนโลยีที่ใช้
 - ข้อเสนอแนะในการใช้

2. สื่อการสอนประเภทเอกสาร

- ลักษณะเอกสาร
- โครงสร้างเนื้อหา
- กิจกรรมในเอกสาร
- ตัวอย่างแบบฟอร์มหรือใบงาน

3. สื่อการสอนประเภทชิ้นงานหรือแบบจำลอง

- ลักษณะชิ้นงาน/แบบจำลอง
- วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้
- ขั้นตอนการสร้าง
- วิธีการนำไปใช้ในการสอน

แนะนำวิธีใช้ Generative AI ในการสร้างหรือพัฒนาสื่อการสอนแต่ละประเภท พร้อมตัวอย่าง Prompt ที่เหมาะสม

ให้เขียนวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในรูปแบบที่สามารถวัดและประเมินผลได้ และแสดงให้เห็นการเชื่อมโยงกับพหุปัญญาแต่ละด้าน จุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านความรู้ (K): นักเรียนจะได้เรียนรู้อะไร ด้านทักษะ Skill นักเรียนจะได้ทักษะอะไร ด้านทักษะกระบวนการ (P): นักเรียนจะได้ฝึกทักษะอะไรด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A): นักเรียนจะได้พัฒนาเจตคติหรือค่านิยมอะไรด้านสมรรถนะ (C) : นักเรียนจะได้สมรรถนะอะไร

ขั้นตอนที่ 6: ออกแบบแบบทดสอบและเครื่องมือวัดประเมินผล

Prompt

ออกแบบแบบทดสอบและเครื่องมือวัดประเมินผลสำหรับเรื่อง "[ชื่อหัวข้อ]" สำหรับนักเรียนชั้น [ระดับชั้น] ที่สอดคล้องกับพหุปัญญาทั้ง 9 ด้าน ดังนี้:

1. แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน (Pre-test/Post-test)
 - ข้อสอบปรนัย จำนวน 20 ข้อ ที่ครอบคลุมพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ทั้ง 6 ชั้นตามแนวคิดของ Bloom
 - พร้อมเฉลยและคำอธิบายคำตอบ
2. แบบประเมินชิ้นงาน/ภาระงานตามแนวพหุปัญญา

- เกณฑ์การประเมิน (Scoring Rubrics) สำหรับชิ้นงานที่ส่งเสริมพหุปัญญาแต่ละด้าน
- ระดับคุณภาพและคำอธิบายแต่ละระดับ

3. แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้

- ประเด็นการสังเกตที่สอดคล้องกับพหุปัญญาแต่ละด้าน
- เกณฑ์การให้คะแนน

4. แบบประเมินตนเอง

- แบบสำรวจความถนัดทางพหุปัญญา
- แบบบันทึกการเรียนรู้และสะท้อนคิด

5. แบบประเมินผลงานกลุ่ม

- เกณฑ์การประเมินการทำงานร่วมกัน
- การประเมินบทบาทหน้าที่ในกลุ่มตามความถนัดทางพหุปัญญา

แต่ละเครื่องมือวัดประเมินผลควรมีความหลากหลาย สอดคล้องกับพหุปัญญาแต่ละด้าน และสามารถวัดผลได้ครอบคลุมวัตถุประสงค์การเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 7: การวิเคราะห์และปรับปรุงแผนการสอน

Prompt

ช่วยวิเคราะห์แผนการสอนเรื่อง "[ชื่อหัวข้อ]" ที่ได้ออกแบบไว้ โดยพิจารณาประเด็นต่อไปนี้:

1. ความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์ กิจกรรม และการประเมินผล

- จุดแข็ง
- จุดที่ควรปรับปรุง
- ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง

2. ความครอบคลุมของพหุปัญญาทั้ง 9 ด้าน

- ด้านที่ได้รับการพัฒนาอย่างเด่นชัด
- ด้านที่ยังไม่ได้รับการพัฒนาเท่าที่ควร
- แนวทางการเสริมพหุปัญญาด้านที่ยังอ่อน

3. ความเหมาะสมกับบริบทและข้อจำกัดต่างๆ

- การจัดการเวลา

- ทรัพยากรและสื่อการสอน
- การบริหารจัดการชั้นเรียน

4. ความยืดหยุ่นและการปรับตัว

- แผนสำรองหากกิจกรรมไม่เป็นไปตามที่คาดหวัง
- การปรับกิจกรรมให้เหมาะกับนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ

5. การวิเคราะห์ต้นทุน-ผลประโยชน์ (Cost-Benefit Analysis)

- ความคุ้มค่าของทรัพยากรที่ใช้
- ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดว่าจะได้รับ

ให้คำแนะนำในการปรับปรุงแผนการสอนอย่างเป็นรูปธรรม พร้อมตัวอย่างการปรับเปลี่ยนที่สามารถนำไปใช้ได้จริง

ขั้นตอนที่ 8: สร้างแนวทางการนิเทศติดตามและพัฒนาต่อยอด

Prompt

ช่วยออกแบบแนวทางการนิเทศติดตามและพัฒนาต่อยอดการสอนเรื่อง "[ชื่อหัวข้อ]" ตามแนวทางพหุปัญญา โดยมีรายละเอียดดังนี้:

1. เครื่องมือนิเทศติดตามการสอน

- แบบบันทึกการสังเกตการสอน
- ประเด็นการนิเทศที่เกี่ยวข้องกับพหุปัญญาแต่ละด้าน
- เกณฑ์การประเมินประสิทธิภาพการสอน

2. แนวทางการพัฒนาวิชาชีพครู

- กิจกรรม PLC (Professional Learning Community) เกี่ยวกับการสอนตามแนวพหุปัญญา
- การวิจัยในชั้นเรียนเพื่อพัฒนาพหุปัญญาของผู้เรียน
- แหล่งเรียนรู้และทรัพยากรสำหรับครู

3. แนวทางการพัฒนาต่อยอด

- การบูรณาการกับวิชาหรือหัวข้ออื่นๆ
- การสร้างโครงการ/กิจกรรมเสริมหลักสูตร

- การขยายผลสู่ระดับโรงเรียนหรือเครือข่ายโรงเรียน

4. แนวทางการใช้ Generative AI ในการนิเทศและพัฒนาต่อยอด

- การใช้ AI วิเคราะห์ผลการเรียนรู้
- การใช้ AI พัฒนาสื่อและกิจกรรมเพิ่มเติม
- Prompt ตัวอย่างสำหรับครูในการพัฒนาต่อยอด

ตัวอย่างการนำไปใช้จริงกับวิชาวิทยาศาสตร์

ตัวอย่าง Prompt ชั้นตอนที่ 1 (วิเคราะห์เนื้อหา):

ช่วยวิเคราะห์เนื้อหาเรื่อง "ระบบนิเวศและความหลากหลายทางชีวภาพ" สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยวิเคราะห์ดังนี้

1. เนื้อหาหลักที่นักเรียนควรเรียนรู้
2. ความคิดรวบยอดสำคัญ (Key Concepts)
3. ทักษะที่นักเรียนควรได้รับการพัฒนา
4. ความเชื่อมโยงกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด (ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ฉบับปรับปรุง 2560)
5. ความยากง่ายของเนื้อหาและประเด็นที่นักเรียนมักเข้าใจคลาดเคลื่อน
6. การเชื่อมโยงกับความรู้เดิมหรือบทเรียนอื่นๆ
7. ความเหมาะสมต่อการพัฒนาพหุปัญญาแต่ละด้าน

กรุณาวิเคราะห์ในรูปแบบตาราง พร้อมคำอธิบายที่ชัดเจน

ตัวอย่าง Prompt ชั้นตอนที่ 4 (ออกแบบกิจกรรมตามแนวพหุปัญญา):

ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเรื่อง "ระบบนิเวศและความหลากหลายทางชีวภาพ" ที่ส่งเสริมพหุปัญญาทั้ง 9 ด้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมีรายละเอียดดังนี้:

1. กิจกรรมส่งเสริมด้านภาษา (Linguistic)
 - ชื่อกิจกรรม
 - วัตถุประสงค์

- ขั้นตอนการจัดกิจกรรมโดยละเอียด
- สื่อและอุปกรณ์
- เวลาที่ใช้
- การวัดและประเมินผล

[ทำเช่นเดียวกันกับพหุปัญญาอีก 8 ด้าน]

โรงเรียนตั้งอยู่ใกล้กับพื้นที่ป่าชายเลนและชุมชนประมง มีห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 1 ห้อง (30 เครื่อง) และสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่มีความเร็วปานกลาง กิจกรรมควรสามารถเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่นและทรัพยากรในชุมชนได้

แต่ละกิจกรรมควรมีความสร้างสรรค์ สามารถนำไปใช้ได้จริง และแสดงให้เห็นถึงการนำ Generative AI มาประยุกต์ใช้ในการเตรียมการสอน

ตัวอย่าง Prompt ชั้นตอนที่ 6 (ออกแบบแบบทดสอบ):

ออกแบบแบบทดสอบและเครื่องมือวัดประเมินผลสำหรับเรื่อง "ระบบนิเวศและความหลากหลายทางชีวภาพ" สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่สอดคล้องกับพหุปัญญาทั้ง 9 ด้าน ดังนี้:

1. แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน (Pre-test/Post-test)
 - ข้อสอบปรนัย จำนวน 20 ข้อ ที่ครอบคลุมพฤติกรรมการเรียนรู้ทั้ง 6 ชั้นตามแนวคิดของ Bloom
 - พร้อมเฉลยและคำอธิบายคำตอบ
2. แบบประเมินชิ้นงาน/ภาระงานตามแนวพหุปัญญา
 - เกณฑ์การประเมิน (Scoring Rubrics) สำหรับชิ้นงานที่ส่งเสริมพหุปัญญาแต่ละด้าน
 - ระดับคุณภาพและคำอธิบายแต่ละระดับ
3. แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้
 - ประเด็นการสังเกตที่สอดคล้องกับพหุปัญญาแต่ละด้าน
 - เกณฑ์การให้คะแนน
4. แบบประเมินตนเอง
 - แบบสำรวจความถนัดทางพหุปัญญา
 - แบบบันทึกการเรียนรู้และสะท้อนคิด

5. แบบประเมินโครงการสำรวจระบบนิเวศในท้องถิ่น

- เกณฑ์การประเมินกระบวนการทำงาน
- เกณฑ์การประเมินผลงาน
- เกณฑ์การประเมินการนำเสนอ

แบบทดสอบและเครื่องมือวัดประเมินผลควรมีความหลากหลาย มีทั้งการประเมินความรู้ ทักษะกระบวนการ และเจตคติ โดยเน้นการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment)

ตัวอย่าง Prompt อื่น ๆ

กิจกรรมที่ 1 Prompt สำหรับการออกแบบการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีปัญญาด้วย Generative AI

Prompt พื้นฐาน

ช่วยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้น [ระบุระดับชั้น] เรื่อง [ระบุหัวข้อการสอน] ที่ส่งเสริมทฤษฎีปัญญาทั้ง 9 ด้าน โดยแต่ละกิจกรรมควรระบุว่าส่งเสริมทฤษฎีปัญญาด้านใด และมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมอย่างไรบ้าง

Prompt ที่ปรับแต่งแล้ว (เพิ่มรายละเอียด)

ช่วยออกแบบแผนการสอนเรื่อง [หัวข้อการสอน] สำหรับนักเรียนชั้น [ระดับชั้น] ที่ใช้เวลาสอน [จำนวนคาบ] คาบ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด: [ระบุมาตรฐาน/ตัวชี้วัด]
2. จุดประสงค์การเรียนรู้: [ระบุจุดประสงค์]
3. เนื้อหาสาระสำคัญ: [ระบุเนื้อหาโดยย่อ]

แผนการสอนควรบูรณาการทฤษฎีปัญญาทั้ง 9 ด้านต่อไปนี้เป็น:

- ด้านภาษา (Linguistic)
- ด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ (Logical-Mathematical)
- ด้านมิติสัมพันธ์ (Visual-Spatial)
- ด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Bodily-Kinesthetic)
- ด้านดนตรี (Musical)
- ด้านมนุษยสัมพันธ์ (Interpersonal)
- ด้านการเข้าใจตนเอง (Intrapersonal)

- ด้านธรรมชาติวิทยา (Naturalist)
- ด้านจิตวิญญาณ/การดำรงอยู่ (Existential)

สำหรับแต่ละกิจกรรม กรุณาระบุ:

1. ปัญหาที่ส่งเสริม (อาจมีมากกว่า 1 ด้าน)
2. ขั้นตอนการจัดกิจกรรมอย่างละเอียด
3. สื่อและอุปกรณ์ที่ใช้
4. วิธีการวัดและประเมินผล

ในตอนท้าย แนะนำเทคนิคการปรับกิจกรรมให้เหมาะกับนักเรียนที่มีความถนัดแตกต่างกัน

Prompt ที่ระบุเฉพาะเจาะจง (เน้นบางปัญหา)

ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง [หัวข้อการสอน] สำหรับนักเรียนชั้น [ระดับชั้น] โดยเน้นพัฒนา
ปัญหา 3 ด้านต่อไปนี้:

1. ด้าน [ระบุปัญหาด้านที่ 1] - เนื่องจากนักเรียนในห้องส่วนใหญ่มีความถนัดด้านนี้
2. ด้าน [ระบุปัญหาด้านที่ 2] - เป็นทักษะที่สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา
3. ด้าน [ระบุปัญหาด้านที่ 3] - เป็นด้านที่ต้องการพัฒนาเพิ่มเติมให้กับผู้เรียน

แต่ละกิจกรรมควรมีระยะเวลาประมาณ 15-20 นาที และควรบูรณาการเทคโนโลยีที่เหมาะสม
โดยคำนึงถึงบริบทโรงเรียนที่มีข้อจำกัดด้าน [ระบุข้อจำกัด เช่น อุปกรณ์เทคโนโลยี พื้นที่ จำนวน
นักเรียน]

กรุณาเสนอแนวทางการวัดและประเมินผลที่เหมาะสมกับแต่ละปัญหาดังกล่าวด้วย

Prompt สำหรับสร้างแผนการสอนที่มีโจทย์เฉพาะ

ออกแบบแผนการสอนเรื่อง [หัวข้อการสอน] สำหรับชั้น [ระดับชั้น] ที่มีนักเรียนหลากหลายความ
สามารถ โดยมีสถานการณ์ดังนี้:

- นักเรียน 30% มีความโดดเด่นด้านภาษา
- นักเรียน 25% มีความโดดเด่นด้านมิติสัมพันธ์และศิลปะ
- นักเรียน 20% มีความโดดเด่นด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว
- นักเรียน 15% มีความโดดเด่นด้านตรรกะและคณิตศาสตร์
- นักเรียน 10% มีความโดดเด่นด้านมนุษยสัมพันธ์

แผนการสอนควรประกอบด้วย:

1. กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน (10 นาที)
2. กิจกรรมการเรียนรู้หลัก แบ่งเป็นฐานการเรียนรู้ 5 ฐาน ตามความถนัดของนักเรียน (30 นาที)
3. กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกลุ่ม (15 นาที)
4. กิจกรรมสรุปและประเมินผล (5 นาที)

ในแต่ละฐานการเรียนรู้ควรมีการบูรณาการเทคโนโลยี เช่น Generative AI หรือแอปพลิเคชันที่เหมาะสม

แนะนำวิธีการจัดกลุ่มนักเรียนและการหมุนเวียนกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนได้พัฒนาพหุปัญญาด้านอื่นๆ ด้วย

Prompt สำหรับการแนะนำการใช้ AI ในการสร้างสื่อตามพหุปัญญา

แนะนำวิธีการใช้ Generative AI เพื่อสร้างสื่อการสอนที่ส่งเสริมพหุปัญญาแต่ละด้าน ดังนี้:

1. สื่อสำหรับผู้เรียนที่มีความถนัดด้านภาษา - แนะนำ Prompt ที่เหมาะสม
2. สื่อสำหรับผู้เรียนที่มีความถนัดด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ - แนะนำ Prompt ที่เหมาะสม
3. สื่อสำหรับผู้เรียนที่มีความถนัดด้านมิติสัมพันธ์ - แนะนำ Prompt ที่เหมาะสม
4. สื่อสำหรับผู้เรียนที่มีความถนัดด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว - แนะนำ Prompt ที่เหมาะสม
5. สื่อสำหรับผู้เรียนที่มีความถนัดด้านดนตรี - แนะนำ Prompt ที่เหมาะสม
6. สื่อสำหรับผู้เรียนที่มีความถนัดด้านมนุษยสัมพันธ์ - แนะนำ Prompt ที่เหมาะสม
7. สื่อสำหรับผู้เรียนที่มีความถนัดด้านการเข้าใจตนเอง - แนะนำ Prompt ที่เหมาะสม
8. สื่อสำหรับผู้เรียนที่มีความถนัดด้านธรรมชาติวิทยา - แนะนำ Prompt ที่เหมาะสม
9. สื่อสำหรับผู้เรียนที่มีความถนัดด้านจิตวิญญาณ/การดำรงอยู่ - แนะนำ Prompt ที่เหมาะสม

พร้อมแนะนำเครื่องมือ AI ที่เหมาะสมสำหรับแต่ละประเภทสื่อ เช่น ChatGPT, Claude, Midjourney, DALL-E หรือเครื่องมืออื่นๆ

Prompt ตัวอย่างจริงสำหรับวิชาคณิตศาสตร์

ช่วยออกแบบแผนการสอนเรื่อง "เศษส่วนและทศนิยม" สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ใช้เวลาสอน 2 คาบ โดยมีรายละเอียดดังนี้:

มาตรฐานการเรียนรู้: ค 1.1 ป.5/3 เข้าใจและใช้ความรู้เกี่ยวกับเศษส่วนและทศนิยมในการแก้ปัญหา คำนวณและตัดสินใจในชีวิตประจำวัน

จุดประสงค์การเรียนรู้:

1. อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างเศษส่วนและทศนิยมได้
2. แปลงเศษส่วนเป็นทศนิยมและทศนิยมเป็นเศษส่วนได้
3. ประยุกต์ใช้ความรู้เรื่องเศษส่วนและทศนิยมในชีวิตประจำวันได้

ขอให้ออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมพหุปัญญาทั้ง 9 ด้าน แต่เน้นหนักที่ด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ ด้านมิติสัมพันธ์ และด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว เนื่องจากเป็นวิชาคณิตศาสตร์

กรุณาออกแบบกิจกรรมที่สร้างสรรค์ สนุกสนาน และแตกต่างจากการสอนแบบบรรยายทั่วไป พร้อมแนะนำการใช้ Generative AI มาช่วยในการเตรียมการสอนและสร้างสื่อการสอน

Prompt ตัวอย่างจริงสำหรับวิชาวิทยาศาสตร์

ช่วยออกแบบแผนการสอนเรื่อง "ระบบนิเวศ" สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ใช้เวลาสอน 3 คาบ (คาบละ 50 นาที) โดยมีรายละเอียดดังนี้:

มาตรฐานการเรียนรู้: ว 1.1 ม.3/1 อธิบายปฏิสัมพันธ์ขององค์ประกอบของระบบนิเวศที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายทอดพลังงานและการหมุนเวียนสาร

เนื้อหาสาระสำคัญ:

- องค์ประกอบของระบบนิเวศ
- ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิตในระบบนิเวศ
- การถ่ายทอดพลังงานในระบบนิเวศ
- วัฏจักรของสารในระบบนิเวศ
- ความสมดุลของระบบนิเวศ

ขอให้ออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมพหุปัญญาทั้ง 9 ด้าน โดยเน้นด้านธรรมชาติวิทยา ด้านมิติสัมพันธ์ และด้านมนุษยสัมพันธ์ โดยนักเรียนมีความหลากหลายทางความสามารถและความสนใจ

Session 4: AI Tools for Active Learning

หัวข้อ: "เครื่องมือดิจิทัลที่เสริมสร้างการเรียนรู้เชิงรุก"

 Prompt หลัก: การออกแบบกิจกรรมเชิงรุกร่วมกับสื่อแบบต่าง ๆ

Prompt Template 1: การวิเคราะห์และออกแบบเบื้องต้น

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุกและการใช้สื่อผมกำลังวิเคราะห์หลักสูตร[วิชา]_____ ระดับชั้น[ระดับ]_____ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551

และต้องการออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่บูรณาการกับสื่อ จาก

โปรดแนะนำ:

1. วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา ที่เหมาะสม
2. แนวทางการออกแบบกิจกรรมเชิงรุกที่เชื่อมโยงกับสื่อ
3. ตัวชี้วัดระหว่างทางและปลายทางสำหรับการประเมินผล
4. แหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องสำหรับการออกแบบ

[แนบไฟล์หลักสูตร/เอกสารประกอบ]

 Prompt Template 2: การออกแบบหลักสูตรภาคเรียน


ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุกและการใช้สื่อ

ผมต้องการออกแบบหลักสูตรการสอน[วิชา]_____ ระดับชั้น[ระดับ]_____ ในภาคเรียนที่[ภาคเรียน]__ ปีการศึกษา 2568 จำนวน [จำนวนสัปดาห์]__ สัปดาห์

โดยบูรณาการกับสื่อ และกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก

กรุณาออกแบบ:

1. โครงสร้างหลักสูตรทั้งภาคเรียน
2. การจัดลำดับเนื้อหา กับกิจกรรมเชิงรุก
3. การกระจายเวลาเรียนแต่ละหน่วย
4. แผนการประเมินผลระหว่างภาคเรียน
5. การติดตามและปรับปรุงแผนการเรียนรู้

 Prompt Template 3: การเขียนโครงการสอนพร้อมกิจกรรม

ช่วยเขียนโครงการสอนวิชา[วิชา]_____ เรื่อง[หัวข้อ]_____
ระดับชั้น[ระดับ]_____

พร้อมกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่บูรณาการกับสื่อ

โดยแสดงเป็นตารางที่ประกอบด้วย:

1. ลำดับการเรียนรู้
2. เนื้อหา ที่ใช้
3. กิจกรรมเชิงรุกที่เชื่อมโยง
4. เวลาเรียน
5. สื่อและอุปกรณ์
6. การประเมินผล
7. หมายเหตุ/ข้อควรระวัง

และระบุแหล่งข้อมูล ที่ได้จาก

Prompt Template 4: การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

ช่วยเขียนแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการกับสื่อ ตามหัวข้อต่อไปนี้:

ข้อมูลพื้นฐาน:

- หัวข้อ: [หัวข้อการเรียนรู้]
- ตัวชี้วัด: [รหัสตัวชี้วัด] - [รายละเอียดตัวชี้วัด]
- สื่อ: [ชื่อรายการ/ลิงก์ที่ใช้]

โครงสร้างแผนการเรียนรู้:

1. สารการเรียนรู้ (Content)
2. จุดประสงค์การเรียนรู้:
 - ความรู้ (Knowledge - K)
 - ทักษะ (Skills - S)
 - กระบวนการ (Process - P)
 - คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude - A)
 - สมรรถนะ (Competency - C)
3. ขั้นตอนการเรียนรู้แบบ 5E + Integration:
 - Engage (กระตุ้น) + Pre-..... Activities
 - Explore (สำรวจ) + During-..... Activities
 - Explain (อธิบาย) + Post-..... Activities
 - Elaborate (ขยาย) + Active Learning Extensions
 - Evaluate (ประเมิน) + Comprehensive Assessment
4. การเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (PBL) ที่เชื่อมโยง
5. การพัฒนาการคิดขั้นสูง (HOTS)
6. สื่อและแหล่งเรียนรู้ (รวม))
7. การประเมินผล (แบบหลากหลาย)

Prompt Template 5: การสร้างแบบสังเกตการณ์มีส่วนร่วม

ช่วยสร้างแบบการสังเกตการณ์มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับสื่อ

ข้อกำหนด:

- แบบ 5 ระดับ (5-Point Scale)
- พร้อมกับเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจน
- คำอธิบายอย่างละเอียดในแต่ละระดับ
- แสดงเป็นตารางที่ใช้งานได้จริง

องค์ประกอบการประเมิน:

1. การมีส่วนร่วมในการดู
2. การตอบสนองต่อกิจกรรมเชิงรุก
3. การทำงานร่วมกับผู้อื่น
4. การแสดงความคิดเห็น
5. การนำความรู้ไปประยุกต์

โดยแต่ละองค์ประกอบให้มีคำอธิบายพฤติกรรมที่สังเกตได้ชัดเจน

Prompt Template 6: การเขียนแบบฟอร์มการประเมิน

ช่วยเขียนแบบการสังเกตการณ์มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับ สื่อ (5 ระดับ)

โดยแสดงเป็นแบบฟอร์มการประเมินที่สมบูรณ์ ประกอบด้วย:

1. หัวข้อแบบฟอร์ม พร้อมข้อมูลทั่วไป
2. คำชี้แจงการใช้แบบฟอร์ม
3. ตารางการประเมิน แบ่งเป็น:
 - พฤติกรรมที่สังเกต
 - เกณฑ์การให้คะแนน (5-4-3-2-1)
 - ช่องบันทึกข้อสังเกต
4. ส่วนสรุปผลการประเมิน
5. ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนา

ให้ครอบคลุมทั้งการประเมินระหว่างการดู และกิจกรรมเชิงรุก

Prompt Template 7: การเขียนบันทึกหลังการสอน

ช่วยยกตัวอย่างการเขียนบันทึกหลังการสอนของนักเรียนชั้น[ระดับชั้น]____
จำนวน [จำนวนรวม]__ คน (ชาย [จำนวน]__ คน หญิง [จำนวน]__ คน)

ในบทเรียนที่ใช้การเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับสื่อ

ตาม 8 ตัวชี้วัดของการประเมิน PA (Professional Assessment) ดังนี้:

1. ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสิ่งที่เรียนและเข้าใจบทเรียน (รวมสื่อ))
2. ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือประสบการณ์เดิมกับการเรียนรู้ใหม่
3. ผู้เรียนได้สร้างความรู้เอง หรือได้สร้างประสบการณ์ใหม่จากการเรียนรู้
4. ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้
5. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญจากการเรียนรู้
6. ผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้
7. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาการเรียนรู้ในบรรยากาศชั้นเรียนที่เหมาะสม
8. ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้และมีการเรียนรู้แบบนำตนเอง

กรุณาเขียนบันทึกที่:

- สะท้อนถึงการใช้สื่อ ผสมกิจกรรมเชิงรุก
- มีข้อมูลเชิงปริมาณและคุณภาพ
- ระบุปัญหาและแนวทางแก้ไข
- เสนอแนะการปรับปรุงในครั้งต่อไป

Prompt Template 8: การเขียนใบความรู้

ช่วยเขียนใบความรู้เพื่อประกอบการสอนเรื่อง [หัวข้อ]_____
ระดับชั้น [ระดับ]_____

ที่เชื่อมโยงกับสื่อ และสนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก

โครงสร้างใบความรู้:

1. หัวข้อและวัตถุประสงค์
2. ความรู้พื้นฐาน (เชื่อมโยงกับ))
3. เนื้อหาหลัก (ขยายผลจาก))
4. ตัวอย่างและแบบฝึกหัด
5. กิจกรรมเสริม (สำหรับการเรียนรู้เชิงรุก)
6. การประเมินตนเอง
7. แหล่งข้อมูลเพิ่มเติม

ข้อกำหนดเพิ่มเติม:

- ใช้ภาษาที่เหมาะสมกับระดับผู้เรียน
- มีภาพประกอบหรือแผนภาพ (ถ้าเหมาะสม)
- ระบุแหล่งที่มาและการอ้างอิง
- เชื่อมโยงกับรายการ ที่เกี่ยวข้อง
- รองรับการเรียนรู้แบบ Active Learning

แหล่งอ้างอิง:

- https:.....
- หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551
- [แหล่งอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง]

Prompt Template 9: การออกแบบกิจกรรมเฉพาะ

ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกเฉพาะสำหรับ [ชื่อวิชา] เรื่อง [หัวข้อ]

ข้อมูลเบื้องต้น:

- ระดับชั้น: [ระดับ]
- เวลาเรียน: [จำนวนชั่วโมง] ชั่วโมง
- จำนวนนักเรียน: [จำนวน] คน
- สื่อ ที่ใช้: [ชื่อรายการ/ลิงก์]
- อุปกรณ์ที่มี: [รายการอุปกรณ์]

กิจกรรมที่ต้องการ:

1. กิจกรรมก่อนดู (Pre-viewing)
 - การกระตุ้นความสนใจ
 - การเชื่อมโยงประสบการณ์เดิม
 - การตั้งเป้าหมายการเรียนรู้
2. กิจกรรมระหว่างดู (While-viewing)
 - การโต้ตอบกับเนื้อหา
 - การบันทึกและวิเคราะห์
 - การหยุดพักเพื่ออภิปราย
3. กิจกรรมหลังดู (Post-viewing)
 - การประยุกต์ใช้ความรู้
 - การสร้างผลงาน/โครงการ
 - การนำเสนอและแลกเปลี่ยน
4. การประเมินผลและสะท้อนกลับ

โดยแต่ละกิจกรรมให้ระบุ: วัตถุประสงค์ ขั้นตอน เวลา อุปกรณ์ และวิธีการประเมิน

Tips การใช้ Prompt เหล่านี้

- ◆ การปรับแต่ง Prompt
 - แทนที่ข้อความในวงเล็บเหลี่ยม [...] ด้วยข้อมูลเฉพาะของคุณ
 - เพิ่มรายละเอียดเฉพาะของบริบทการเรียนการสอน
 - ระบุข้อจำกัดหรือความต้องการพิเศษ
- ◆ การใช้งานตามลำดับ
 1. เริ่มจาก Prompt Template 1 เพื่อวิเคราะห์พื้นฐาน
 2. ใช้ Template 2-3 สำหรับการวางแผนภาพรวม
 3. ใช้ Template 4 สำหรับการเขียนแผนรายละเอียด

4. ใช้ Template 5-6 สำหรับการประเมินผล
 5. ใช้ Template 7-8 สำหรับเอกสารประกอบ
 6. ใช้ Template 9 สำหรับกิจกรรมเฉพาะ
- ♦ การพัฒนาต่อยอด
 - นำผลลัพธ์ที่ได้ไปปรับปรุงและพัฒนา
 - ทดลองใช้กับนักเรียนจริงและสะสมประสบการณ์
 - แชรและแลกเปลี่ยนกับเพื่อนครู
 - ปรับ Prompt ให้เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน

Collection AI Assistant

เพื่อช่วยออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่บูรณาการกับสื่อ อย่างมีประสิทธิภาพ

Prompt Collection: 10+ รูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก

1. 🏠 Project-Based Learning (PBL) - การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning)

ช่วยออกแบบโครงงานการเรียนรู้สำหรับ:

- วิชา: [ชื่อวิชา]
- หัวข้อ: [หัวข้อการเรียนรู้]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- ระยะเวลา: [จำนวนสัปดาห์/เดือน]
- จำนวนนักเรียน: [จำนวน] คน

โครงงานต้องมี:

1. Driving Question (คำถามหลักที่ขับเคลื่อนโครงงาน)
2. Real-world Connection (การเชื่อมโยงโลกแห่งจริง)
3. Student Voice & Choice (การให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ)
4. 21st Century Skills (ทักษะศตวรรษที่ 21)
5. Authentic Assessment (การประเมินแบบแท้จริง)
6. Public Product (ผลผลิตที่เผยแพร่สู่สาธารณะ)

กรุณาระบุ: วัตถุประสงค์ ขั้นตอนดำเนินงาน ทรัพยากรที่ใช้ การประเมินผล และผลผลิตที่คาดหวัง

2. 🔍 Problem-Based Learning - การเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)

ช่วยสร้างสถานการณ์ปัญหาสำหรับการเรียนรู้:

- วิชา: [ชื่อวิชา]
- หัวข้อ: [หัวข้อการเรียนรู้]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- เวลา: [จำนวนชั่วโมง]

สถานการณ์ปัญหาต้องมี:

1. Ill-structured Problem (ปัญหาที่ไม่มีคำตอบเดียว)
2. Real-world Context (บริบทจากโลกจริง)
3. Multiple Solutions (มีหลายแนวทางแก้ไข)
4. Collaborative Learning (การเรียนรู้แบบร่วมมือ)
5. Self-directed Learning (การเรียนรู้แบบชี้นำตนเอง)

ออกแบบ:

- สถานการณ์ปัญหาที่น่าสนใจ
- คำถามชี้นำการคิด
- กระบวนการแก้ปัญหา 7 ขั้นตอน
- บทบาทครูและนักเรียน
- การประเมินผลการเรียนรู้

3. 🧐 Inquiry-Based Learning - การเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning)

ออกแบบกิจกรรมสืบเสาะสำหรับ:

- วิชา: [ชื่อวิชา]
- ประเด็นสืบเสาะ: [หัวข้อ]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- ระยะเวลา: [จำนวนคาบ]

กิจกรรมแบ่งเป็น 4 ระดับ:

1. Confirmation Inquiry (การสืบเสาะแบบยืนยัน)
2. Structured Inquiry (การสืบเสาะแบบมีโครงสร้าง)
3. Guided Inquiry (การสืบเสาะแบบชี้นำ)
4. Open Inquiry (การสืบเสาะแบบเปิด)

ออกแบบให้มี:

- คำถามสืบเสาะที่น่าสนใจ

- วิธีการรวบรวมข้อมูล
- กระบวนการวิเคราะห์
- การสรุปและนำเสนอ
- การสะท้อนผลการเรียนรู้

4. 🎭 Role-Playing & Simulation - การเรียนรู้แบบสวมบทบาทและจำลองสถานการณ์

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนรู้แบบสวมบทบาทและจำลองสถานการณ์

สร้างกิจกรรม Role-Playing สำหรับ:

- วิชา: [ชื่อวิชา]
- หัวข้อ: [หัวข้อการเรียนรู้]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- จำนวนผู้เล่น: [จำนวน] คน
- เวลา: [จำนวนชั่วโมง]

ออกแบบให้ประกอบด้วย:

1. Scenario Design (การออกแบบสถานการณ์)
2. Character Profiles (โปรไฟล์ตัวละคร)
3. Learning Objectives (วัตถุประสงค์การเรียนรู้)
4. Rules & Guidelines (กฎและแนวทางปฏิบัติ)
5. Assessment Criteria (เกณฑ์การประเมิน)
6. Debrief Process (กระบวนการสรุปผล)

รวมถึง:

- เนื้อเรื่องและฉากเวลา
- บทบาทและหน้าที่ของแต่ละตัวละคร
- สื่อประกอบและอุปกรณ์
- วิธีการประเมินผลการแสดง

5. 🎯 Case-Based Learning - การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Case-Based Learning)

ช่วยสร้างกรณีศึกษาสำหรับการเรียนรู้:

- วิชา: [ชื่อวิชา]
- หัวข้อ: [หัวข้อการเรียนรู้]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- เวลาเรียน: [จำนวนชั่วโมง]

กรณีศึกษาต้องมี:

1. Realistic Case (กรณีที่เป็นจริงหรือใกล้เคียงความจริง)
2. Complex Issues (ประเด็นที่ซับซ้อน)
3. Multiple Perspectives (มุมมองหลากหลาย)
4. Decision Points (จุดตัดสินใจ)
5. Supporting Data (ข้อมูลสนับสนุน)

ออกแบบ:

- เรื่องราวกรณีศึกษาที่น่าสนใจ
- ตัวละครและบริบทสำคัญ
- ประเด็นปัญหาและความท้าทาย
- คำถามชี้้นำการวิเคราะห์
- แนวทางการแก้ไขที่เป็นไปได้
- วิธีการประเมินผลการเรียนรู้

6. Flipped Classroom - การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)

ออกแบบบทเรียน Flipped Classroom สำหรับ:

- วิชา: [ชื่อวิชา]
- หัวข้อ: [หัวข้อการเรียนรู้]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- ระยะเวลา: [จำนวนสัปดาห์]

ออกแบบให้ครอบคลุม:

ก่อนเข้าชั้นเรียน (Pre-class):

1. สื่อการเรียนรู้ออนไลน์
2. กิจกรรมเตรียมความรู้
3. แบบทดสอบก่อนเรียน

ในชั้นเรียน (In-class):

1. กิจกรรมปฏิบัติ
2. การอภิปรายกลุ่ม
3. การแก้ปัญหาร่วมกัน
4. การประยุกต์ใช้ความรู้

หลังเรียน (Post-class):

1. การประเมินผล
2. การสะท้อนการเรียนรู้
3. การขยายผลความรู้

รวมถึงเครื่องมือเทคโนโลยีที่ใช้และวิธีการติดตามผลการเรียนรู้

7. 🤝 Collaborative Learning - การเรียนรู้แบบร่วมมือ

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning)

ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือสำหรับ:

- วิชา: [ชื่อวิชา]
- หัวข้อ: [หัวข้อการเรียนรู้]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- ขนาดกลุ่ม: [จำนวนคนต่อกลุ่ม] คน
- เวลา: [จำนวนชั่วโมง]

ใช้หลักการ PIES:

1. Positive Interdependence (การพึ่งพาอาศัยกันในทางบวก)
2. Individual Accountability (ความรับผิดชอบรายบุคคล)
3. Equal Participation (การมีส่วนร่วมอย่างเท่าเทียม)
4. Simultaneous Interaction (การปฏิสัมพันธ์พร้อมกัน)

เทคนิคที่แนะนำ:

- Jigsaw Method
- Think-Pair-Share
- Round Robin
- Gallery Walk
- Peer Teaching

ออกแบบ: โครงสร้างกิจกรรม บทบาทสมาชิก การประเมินกลุ่มและรายบุคคล

8. 🎮 Game-Based Learning - การเรียนรู้ผ่านเกม

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning)

ออกแบบเกมการเรียนรู้สำหรับ:

- วิชา: [ชื่อวิชา]
- หัวข้อ: [หัวข้อการเรียนรู้]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- จำนวนผู้เล่น: [จำนวน] คน
- เวลาเล่น: [จำนวนนาที]

องค์ประกอบของเกม:

1. Game Mechanics (กลไกการเล่น)

2. Learning Objectives (วัตถุประสงค์การเรียนรู้)
3. Rules & Challenges (กฎและความท้าทาย)
4. Rewards & Feedback (รางวัลและข้อมูลย้อนกลับ)
5. Assessment Integration (การบูรณาการการประเมิน)

ประเภทเกมที่เลือก:

- Board Game (เกมกระดาน)
- Card Game (เกมการ์ด)
- Digital Game (เกมดิจิทัล)
- Role-Playing Game (เกมสวมบทบาท)
- Simulation Game (เกมจำลอง)

ออกแบบ: กติกา อุปกรณ์ ขั้นตอนการเล่น เกณฑ์การชนะ การเชื่อมโยงกับการเรียนรู้

9. Service Learning - การเรียนรู้ผ่านการบริการ

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนรู้ผ่านการบริการ (Service Learning)

ออกแบบโครงการ Service Learning สำหรับ:

- วิชา: [ชื่อวิชา]
- หัวข้อ: [หัวข้อการเรียนรู้]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- ระยะเวลา: [จำนวนเดือน]
- กลุ่มเป้าหมายการบริการ: [กลุ่มผู้รับประโยชน์]

ขั้นตอนการดำเนินงาน:

1. Investigation (การสำรวจปัญหาชุมชน)
2. Preparation (การเตรียมการ)
3. Action (การปฏิบัติบริการ)
4. Reflection (การสะท้อนผล)
5. Demonstration (การแสดงผลงาน)

ออกแบบให้มี:

- การเชื่อมโยงกับหลักสูตร
- การพัฒนาทักษะชีวิต
- การสร้างจิตสำนึกสาธารณะ
- การประเมินผลกระทบ
- ความยั่งยืนของโครงการ

รวมถึงแนวทางการสร้างพันธมิตรกับชุมชนและการติดตามผล

10. 🧑‍🔬 STEAM Education - การเรียนรู้แบบบูรณาการ STEAM

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาแบบ STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics)

ออกแบบโครงการ STEAM สำหรับ:

- หัวข้อโครงการ: [ชื่อโครงการ]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- ระยะเวลา: [จำนวนสัปดาห์]
- งบประมาณ: [จำนวนเงิน] บาท

บูรณาการ 5 สาขา:

1. Science (วิทยาศาสตร์): [หลักการทางวิทยาศาสตร์]
2. Technology (เทคโนโลยี): [เครื่องมือและซอฟต์แวร์]
3. Engineering (วิศวกรรม): [กระบวนการออกแบบ]
4. Arts (ศิลปะ): [องค์ประกอบด้านสร้างสรรค์]
5. Mathematics (คณิตศาสตร์): [การประยุกต์ใช้คณิตศาสตร์]

ใช้ Engineering Design Process:

- Define → Research → Imagine → Plan → Create → Test → Improve

ออกแบบ: วัตถุประสงค์ กิจกรรม ผลผลิต การประเมิน และการนำเสนอ

11. 🧑‍🔬 Design Thinking - การเรียนรู้แบบคิดเชิงออกแบบ

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)

ออกแบบกิจกรรม Design Thinking สำหรับ:

- ปัญหาที่ต้องแก้ไข: [ปัญหาหรือความท้าทาย]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- เวลา: [จำนวนวัน/สัปดาห์]
- ขนาดทีม: [จำนวนคนต่อทีม] คน

5 ขั้นตอนของ Design Thinking:

1. Empathize (เข้าใจผู้ใช้)
 - การสัมภาษณ์ การสังเกต การทำแผนที่เอาใจใส่
2. Define (กำหนดปัญหา)
 - การสังเคราะห์ข้อมูล การเขียน Point of View
3. Ideate (ระดมความคิด)

- การ Brainstorm การใช้เทคนิค How Might We
4. Prototype (สร้างต้นแบบ)
 - การสร้าง Low-fidelity Prototype
 5. Test (ทดสอบ)
 - การทดสอบกับผู้ใช้จริง การรับ Feedback

ออกแบบ: เครื่องมือแต่ละขั้นตอน วิธีการประเมิน และการนำเสนอผลงาน

12. Socratic Method - การเรียนรู้แบบโสกราตีส

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนรู้แบบโสกราตีส (Socratic Method)

ออกแบบการสนทนาแบบโสกราตีสสำหรับ:

- หัวข้อ: [หัวข้อที่ต้องการสำรวจ]
- แนวคิด/ประเด็น: [แนวคิดหลัก]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- เวลา: [จำนวนนาที]

ประเภทคำถามโสกราตีส:

1. Clarification Questions (คำถามเพื่อชี้แจง)
2. Evidence Questions (คำถามเกี่ยวกับหลักฐาน)
3. Perspective Questions (คำถามมุมมอง)
4. Implication Questions (คำถามผลที่ตามมา)
5. Meta Questions (คำถามเกี่ยวกับคำถาม)

ออกแบบ:

- คำถามเริ่มต้นที่กระตุ้นความสนใจ
- ลำดับคำถามที่เชื่อมโยงกัน
- วิธีการจัดการคำตอบของนักเรียน
- เทคนิคการสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัย
- การสรุปและเชื่อมโยงความรู้

รวมถึงแนวทางการประเมินคุณภาพการคิดของนักเรียน

13. 🔄 Peer Learning - การเรียนรู้จากเพื่อน

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนรู้จากเพื่อน (Peer Learning)

ออกแบบกิจกรรม Peer Learning สำหรับ:

- วิชา: [ชื่อวิชา]
- หัวข้อ: [หัวข้อการเรียนรู้]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- รูปแบบการจัดคู่: [แบบสุ่ม/ตามความสามารถ/ตามความสนใจ]

เทคนิค Peer Learning:

1. Peer Tutoring (การสอนเพื่อน)
2. Peer Assessment (การประเมินเพื่อน)
3. Peer Feedback (การให้ข้อมูลย้อนกลับ)
4. Study Circles (กลุ่มศึกษา)
5. Learning Partnerships (หุ้นส่วนการเรียนรู้)

ออกแบบให้มี:

- เกณฑ์การจัดคู่หรือจัดกลุ่ม
- โครงสร้างการสื่อสาร
- เครื่องมือช่วยการเรียนรู้
- แนวทางการให้ความช่วยเหลือ
- วิธีการประเมินประสิทธิภาพ

รวมถึงการฝึกทักษะการเป็น Peer Tutor และการรับ Feedback

💡 แนวทางการใช้ Prompt Collection นี้

🎯 การเลือกใช้รูปแบบ

สำหรับการตัดสินใจเลือกรูปแบบ:

ใช้ Prompt นี้เพื่อขอคำแนะนำ:

"ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบการเรียนรู้เชิงรุก

ช่วยแนะนำรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุกที่เหมาะสมสำหรับ:

- วิชา: [ชื่อวิชา]
- หัวข้อ: [หัวข้อ]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- วัตถุประสงค์: [เป้าหมายการเรียนรู้]
- ข้อจำกัด: [เวลา/งบประมาณ/อุปกรณ์]
- ลักษณะผู้เรียน: [ความสามารถ/ความสนใจ]

โดยพิจารณาจาก 13 รูปแบบ: PBL, Problem-Based, Inquiry-Based, Role-Playing, Case-Based, Flipped Classroom, Collaborative, Game-Based, Service Learning, STEAM, Design Thinking, Socratic Method, และ Peer Learning

รวมถึงข้อดี-ข้อเสียของแต่ละรูปแบบสำหรับบริบทนี้"

การผสมผสานรูปแบบ

14. สำหรับการออกแบบแบบผสมผสาน:

"ช่วยออกแบบการเรียนรู้เชิงรุกแบบผสมผสานระหว่าง [รูปแบบที่ 1] และ [รูปแบบที่ 2]

สำหรับ: [รายละเอียดบทเรียน]

โดยระบุ:

- จุดแข็งของการผสมผสาน
- ขั้นตอนการดำเนินงาน
- การแบ่งเวลาแต่ละรูปแบบ
- วิธีการเชื่อมโยงระหว่างรูปแบบ
- การประเมินผลแบบตามสภาพจริงเป็รายบุคคล



การปรับแต่งตามบริบท

สำหรับการปรับแต่งให้เหมาะสม:

"ช่วยปรับแต่งกิจกรรม [ชื่อรูปแบบ] ให้เหมาะสมกับ:

บริบทพิเศษ:

- นักเรียนมีความหลากหลายทางการเรียนรู้
- ข้อจำกัดด้านเทคโนโลยี
- เวลาเรียนจำกัด
- ขนาดชั้นเรียนใหญ่/เล็ก
- การเรียนออนไลน์/ผสมผสาน

โดยคงจุดประสงค์การเรียนรู้เดิมไว้"

Prompt

ช่วยสรุปเป็นกระบวนการสอน พร้อมกับตั้งชื่อโมเดลการสอน

Prompt

ช่วยสร้างเป็นรูปภาพโมเดลเป็นแบบวงกลมคละสี แบบพาสเทล มีความเชื่อมโยงถึงกัน

Prompt

ช่วยสร้างการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ตามรูปแบบที่ท่านได้สังเคราะห์ และนำเสนอ ให้ครบ กลุ่มการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการสอน ทั้งตามที่ท่านสังเคราะห์ ตามแบบของ Bloom และ พหุปัญญา

Tips สำคัญ

การใช้งานที่มีประสิทธิภาพ

1. เริ่มจากง่าย - ทดลองรูปแบบที่ไม่ซับซ้อนก่อน
2. ปรับแต่งตามบริบท - แก้ไข Prompt ให้เหมาะกับสถานการณ์จริง
3. ทดสอบและปรับปรุง - นำไปใช้และปรับปรุงจากประสบการณ์
4. ผสมผสานรูปแบบ - ใช้หลายรูปแบบในบทเรียนเดียวกัน
5. ฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง - พัฒนาทักษะการใช้แต่ละรูปแบบ

ข้อควรระวัง

- ไม่ใช่รูปแบบเพียงอย่างเดียวตลอดเวลา
- คำนึงถึงความพร้อมของนักเรียนและครู
- ประเมินผลการเรียนรู้อย่างสม่ำเสมอ
- ปรับแต่งตามความแตกต่างระหว่างบุคคล
- จัดเตรียมทรัพยากรและเวลาอย่างเพียงพอ

หลักการพื้นฐานการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment)

คุณลักษณะสำคัญ:

- Real-world Context - เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริง
- Complex Performance - ประเมินการปฏิบัติที่ซับซ้อน
- Student-centered - เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
- Formative & Summative - ประเมินระหว่างเรียนและปลายทาง
- Multiple Criteria - ใช้เกณฑ์หลากหลาย
- Continuous Process - กระบวนการต่อเนื่อง

1. Project-Based Learning (PBL) Assessment

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการประเมินการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน

ออกแบบเครื่องมือประเมินตามสภาพจริงสำหรับโครงงาน:

- ชื่อโครงงาน: [ชื่อโครงงาน]
- วิชา: [ชื่อวิชา]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- ระยะเวลา: [จำนวนสัปดาห์/เดือน]
- ผลผลิตสุดท้าย: [ประเภทผลงาน]

สร้างเครื่องมือประเมิน 4 ชุด:

1. Portfolio Assessment (การประเมินแฟ้มสะสมงาน)

- เอกสารการวางแผนโครงการ
- บันทึกกระบวนการดำเนินงาน
- ร่างงานและการปรับปรุง
- การสะท้อนผลการเรียนรู้

2. Performance Assessment (การประเมินการปฏิบัติ)

- การทำงานเป็นทีม
- การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า
- การใช้เครื่องมือและเทคโนโลยี
- การจัดการเวลาและทรัพยากร

3. Product Assessment (การประเมินผลผลิต)

- คุณภาพของผลงาน
- ความคิดสร้างสรรค์
- ความสมบูรณ์
- การประยุกต์ใช้ความรู้

4. Presentation Assessment (การประเมินการนำเสนอ)

- ความชัดเจนในการสื่อสาร
- การตอบคำถาม
- การใช้สื่อประกอบ
- ความมั่นใจและบุคลิกภาพ

สำหรับแต่ละเครื่องมือให้มี:

- Rubric 4 ระดับ
- ตัวชี้วัดเฉพาะ
- แบบฟอร์มการประเมิน
- คำแนะนำการใช้งาน

2. Problem-Based Learning Assessment

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการประเมินการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน

ออกแบบระบบประเมินตามสภาพจริงสำหรับการแก้ปัญหา:

- ปัญหาที่ศึกษา: [ลักษณะปัญหา]
- วิชา: [ชื่อวิชา]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- รูปแบบการทำงาน: [รายบุคคล/กลุ่ม]

สร้างเครื่องมือประเมิน 5 มิติ:

1. Problem Analysis (การวิเคราะห์ปัญหา)

- การระบุปัญหาหลักและปัญหาย่อย
- การเชื่อมโยงกับความรู้เดิม
- การรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
- การวิเคราะห์สาเหตุและผลกระทบ

2. Solution Development (การพัฒนาแนวทางแก้ไข)

- ความหลากหลายของทางเลือก
- ความเป็นไปได้ในการนำไปใช้
- ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม
- การพิจารณาข้อดี-ข้อเสีย

3. Critical Thinking Process (กระบวนการคิดวิเคราะห์)

- การตั้งคำถามที่สำคัญ
- การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล
- การสรุปอย่างมีเหตุผล
- การคิดนอกกรอบ

4. Collaboration Skills (ทักษะการทำงานร่วมกัน)

- การแบ่งหน้าที่และรับผิดชอบ
- การรับฟังและให้ความเห็น
- การแก้ไขข้อขัดแย้ง
- การสนับสนุนสมาชิกในทีม

5. Communication & Reflection (การสื่อสารและสะท้อนผล)

- การอธิบายกระบวนการคิด
- การนำเสนอแนวทางแก้ไข
- การสะท้อนผลการเรียนรู้
- การประเมินประสิทธิภาพของแนวทางแก้ไข

แต่ละมิติให้มี Rubric, การบันทึกสังเกต, และแบบประเมินตนเอง

3. Inquiry-Based Learning Assessment

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการประเมินการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้

ออกแบบเครื่องมือประเมินกระบวนการสืบเสาะสำหรับ:

- หัวข้อการสืบเสาะ: [หัวข้อ]
- วิชา: [ชื่อวิชา]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- ประเภทการสืบเสาะ: [Guided/Open Inquiry]

สร้างระบบประเมิน 6 องค์ประกอบ:

1. Question Formulation (การตั้งคำถามการสืบเสาะ)

- ความชัดเจนและเฉพาะเจาะจง
- ความเป็นไปได้ในการตอบ
- ความเชื่อมโยงกับองค์ความรู้
- ความลึกของการคิด

2. Research Planning (การวางแผนการวิจัย)

- การเลือกวิธีการเก็บข้อมูล
- การออกแบบการทดลอง/การสำรวจ
- การคาดการณ์ผลลัพธ์
- การพิจารณาตัวแปรที่เกี่ยวข้อง

3. Data Collection & Analysis (การเก็บและวิเคราะห์ข้อมูล)

- ความถูกต้องในการเก็บข้อมูล
- การใช้เครื่องมือที่เหมาะสม
- การวิเคราะห์และแปลผลข้อมูล
- การสร้างกราฟและแผนภูมิ

4. Evidence-Based Conclusions (การสรุปจากหลักฐาน)

- การเชื่อมโยงข้อมูลกับคำถาม
- ความสมเหตุสมผลของการสรุป
- การยอมรับข้อจำกัด
- การเสนอการสืบเสาะต่อ

5. Scientific Communication (การสื่อสารทางวิทยาศาสตร์)

- การใช้ภาษาทางวิทยาศาสตร์
- การนำเสนอข้อมูลอย่างชัดเจน
- การอ้างอิงแหล่งข้อมูล
- การตอบคำถามและรับฟังข้อเสนอแนะ

6. Metacognitive Reflection (การสะท้อนผลเมตาคอกนิทีฟ)

- การประเมินกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง
- การระบุจุดแข็งและจุดที่ต้องพัฒนา
- การเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ครั้งก่อน
- การวางแผนการเรียนรู้ต่อไป

รวมถึง Science Journal, Lab Report Rubric, และ Peer Review Form

4. 🎭 Role-Playing & Simulation Assessment

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการประเมินการเรียนรู้แบบสวมบทบาท

ออกแบบระบบประเมินการแสดงบทบาทและการจำลองสถานการณ์:

- สถานการณ์: [ลักษณะสถานการณ์]
- บทบาทที่รับผิดชอบ: [บทบาทของนักเรียน]
- วิชา: [ชื่อวิชา]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- ระยะเวลา: [จำนวนชั่วโมง/วัน]

สร้างเครื่องมือประเมิน 4 ด้าน:

1. Character Understanding (ความเข้าใจบทบาท)

- ความรู้เกี่ยวกับตัวละคร

- การแสดงออกที่สอดคล้องกับบทบาท
- ความเข้าใจบริบทและสถานการณ์
- การใช้ข้อมูลประกอบการตัดสินใจ

2. Performance Quality (คุณภาพการแสดง)

- ความน่าเชื่อถือของการแสดง
- การใช้ภาษาและเวลาส่วนวน
- การแสดงออกทางอารมณ์
- การโต้ตอบกับผู้อื่น

3. Problem-Solving in Context (การแก้ปัญหาในบริบท)

- การระบุปัญหาในสถานการณ์
- การหาแนวทางแก้ไขที่เหมาะสม
- การตัดสินใจภายใต้ข้อจำกัด
- การปรับตัวเมื่อสถานการณ์เปลี่ยน

4. Learning Integration (การบูรณาการการเรียนรู้)

- การนำความรู้มาใช้ในการแสดง
- การเชื่อมโยงกับความรู้ในวิชาอื่น
- การสะท้อนผลการเรียนรู้
- การประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ออกแบบ:

- แบบสังเกตการณ์แสดง (Real-time Observation)
- แบบประเมินตนเองหลังการแสดง
- แบบประเมินเพื่อน (Peer Assessment)
- Video Analysis Rubric (ถ้ามีการบันทึก)

5. 🎯 Case-Based Learning Assessment

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการประเมินการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา

ออกแบบระบบประเมินการวิเคราะห์กรณีศึกษาสำหรับ:

- กรณีศึกษา: [ชื่อกรณีศึกษา]
- วิชา: [ชื่อวิชา]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- รูปแบบการนำเสนอ: [รายงาน/นำเสนอ/อภิปราย]

สร้างเครื่องมือประเมิน 5 มิติ:

1. Case Analysis Depth (ความลึกในการวิเคราะห์)

- การระบุประเด็นสำคัญ
- การวิเคราะห์สาเหตุและผลกระทบ
- การเชื่อมโยงกับทฤษฎีที่เรียน
- ความรอบด้านในการพิจารณา

2. Critical Evaluation (การประเมินเชิงวิพากษ์)

- การตั้งคำถามที่สำคัญ
- การประเมินข้อมูลและหลักฐาน
- การพิจารณามุมมองที่แตกต่าง
- การระบุข้อจำกัดและสมมติฐาน

3. Decision Making Process (กระบวนการตัดสินใจ)

- การกำหนดทางเลือก
- การชั่งน้ำหนักข้อดี-ข้อเสีย
- การพิจารณาผลกระทบระยะสั้นและยาว
- ความสมเหตุสมผลของการตัดสินใจ

4. Solution Justification (การให้เหตุผลของแนวทางแก้ไข)

- ความชัดเจนในการอธิบาย
- การใช้หลักฐานสนับสนุน
- การคาดการณ์ผลลัพธ์
- ความเป็นไปได้ในการนำไปใช้

5. Professional Communication (การสื่อสารเชิงวิชาชีพ)

- การใช้ภาษาทางวิชาการ
- โครงสร้างการนำเสนอ
- การตอบคำถามและรับฟังข้อเสนอแนะ
- ความมั่นใจและน่าเชื่อถือ

รวมถึง Case Study Report Template และ Discussion Participation Rubric

6. Flipped Classroom Assessment

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการประเมินการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน

ออกแบบระบบประเมินการเรียนรู้แบบ Flipped Classroom:

- หัวข้อการเรียนรู้: [หัวข้อ]
- วิชา: [ชื่อวิชา]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- สื่อออนไลน์ที่ใช้: [ประเภทสื่อ]

สร้างระบบประเมิน 3 ช่วงเวลา:

Pre-Class Assessment (การประเมินก่อนเรียน)

1. Content Engagement (การมีส่วนร่วมกับเนื้อหา)

- การดูวิดีโอและอ่านเอกสาร
- การทำ Quiz หรือ Checkpoint
- การจดบันทึกและตั้งคำถาม
- การสำรวจเนื้อหาเพิ่มเติม

2. Readiness Indicators (ตัวชี้วัดความพร้อม)

- ความเข้าใจเนื้อหาพื้นฐาน
- การเตรียมคำถามสำหรับชั้นเรียน
- การเชื่อมโยงกับความรู้เดิม
- การระบุดูที่ยังไม่เข้าใจ

In-Class Assessment (การประเมินในชั้นเรียน)

3. Active Participation (การมีส่วนร่วมเชิงรุก)

- การเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- การแสดงความคิดเห็นและตั้งคำถาม
- การช่วยเหลือเพื่อนร่วมชั้น
- การนำความรู้ก่อนเรียนมาใช้

4. Application Skills (ทักษะการประยุกต์)

- การแก้ปัญหาและทำกิจกรรม
- การสร้างผลงานในชั้นเรียน
- การวิเคราะห์และสังเคราะห์
- การถ่ายทอดความรู้ให้เพื่อน

Post-Class Assessment (การประเมินหลังเรียน)

5. Synthesis & Reflection (การสังเคราะห์และสะท้อนผล)

- การสรุปสิ่งที่เรียนรู้
- การเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับเดิม
- การประเมินประสิทธิภาพการเรียนรู้
- การวางแผนการเรียนรู้ต่อไป

รวมถึง Digital Portfolio และ Learning Analytics Dashboard

7. 🧑‍🤝‍🧑 Collaborative Learning Assessment

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการประเมินการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ออกแบบระบบประเมินการทำงานร่วมกันสำหรับ:

- กิจกรรมกลุ่ม: [ลักษณะกิจกรรม]
- ขนาดกลุ่ม: [จำนวนคนต่อกลุ่ม]
- วิชา: [ชื่อวิชา]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- ระยะเวลา: [จำนวนสัปดาห์]

สร้างระบบประเมิน 2 ระดับ:

Individual Assessment (การประเมินรายบุคคล)

1. Individual Contribution (การมีส่วนร่วมรายบุคคล)

- คุณภาพของงานที่รับผิดชอบ
- ความตรงต่อเวลาและความรับผิดชอบ
- การเตรียมความพร้อมสำหรับการประชุม

- การติดตามและรายงานความก้าวหน้า

2. Collaboration Skills (ทักษะการร่วมมือ)

- การรับฟังและให้ความเห็น
- การแก้ไขข้อขัดแย้งอย่างสร้างสรรค์
- การสนับสนุนสมาชิกที่ต้องการความช่วยเหลือ
- ความยืดหยุ่นและปรับตัว

Group Assessment (การประเมินระดับกลุ่ม)

3. Group Process (กระบวนการกลุ่ม)

- การวางแผนและแบ่งหน้าที่
- การสื่อสารภายในกลุ่ม
- การตัดสินใจร่วมกัน
- การจัดการความขัดแย้ง

4. Collective Output (ผลผลิตรวม)

- คุณภาพของผลงานกลุ่ม
- ความสมบูรณ์และความสอดคล้อง
- ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม
- การบรรลุวัตถุประสงค์กลุ่ม

ออกแบบ:

- Peer Evaluation Form
- Self-Assessment Checklist
- Group Reflection Journal
- 360-Degree Feedback System

8. 🎮 Game-Based Learning Assessment

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการประเมินการเรียนรู้ผ่านเกม

ออกแบบระบบประเมินการเรียนรู้ผ่านเกมสำหรับ:

- ชื่อเกม/กิจกรรม: [ชื่อเกม]
- วัตถุประสงค์การเรียนรู้: [เป้าหมาย]
- วิชา: [ชื่อวิชา]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- ประเภทเกม: [Digital/Board Game/Role-play]

สร้างระบบประเมิน 4 มิติ:

1. Game Performance (ผลการเล่นเกม)

- คะแนนหรือระดับที่บรรลุ
- กลยุทธ์ที่ใช้ในการเล่น
- ความก้าวหน้าและการปรับปรุง

- การเอาชนะความท้าทาย

2. Learning Through Gaming (การเรียนรู้ผ่านการเล่น)

- การประยุกต์ใช้ความรู้ในเกม
- การเชื่อมโยงกับเนื้อหาการเรียน
- การค้นพบความรู้ใหม่ผ่านการเล่น
- การถ่ายทอดการเรียนรู้สู่สถานการณ์จริง

3. 21st Century Skills (ทักษะศตวรรษที่ 21)

- การคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา
- ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม
- การสื่อสารและความร่วมมือ
- การเรียนรู้และปรับตัว

4. Gaming Behavior (พฤติกรรมในการเล่น)

- ความพยายามและความมุ่งมั่น
- การเรียนรู้จากความผิดพลาด
- การช่วยเหลือและสนับสนุนผู้อื่น
- การเล่นอย่างมีจริยธรรม

ออกแบบ:

- In-game Assessment Tools
- Gameplay Observation Checklist
- Post-game Reflection Questions
- Learning Analytics Dashboard (สำหรับเกมดิจิทัล)

9. Service Learning Assessment

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการประเมินการเรียนรู้ผ่านการบริการ

ออกแบบระบบประเมินโครงการ Service Learning:

- ชื่อโครงการ: [ชื่อโครงการ]
- กลุ่มผู้รับบริการ: [กลุ่มเป้าหมาย]
- วิชา: [ชื่อวิชา]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- ระยะเวลา: [จำนวนเดือน]

สร้างระบบประเมิน 5 องค์ประกอบ:

1. Community Impact (ผลกระทบต่อชุมชน)

- ความต้องการจริงของชุมชน
- ประสิทธิภาพของการบริการ

- ความพึงพอใจของผู้รับบริการ
- ความยั่งยืนของโครงการ

2. Academic Learning (การเรียนรู้ทางวิชาการ)

- การนำความรู้มาประยุกต์ใช้
- การเชื่อมโยงทฤษฎีกับการปฏิบัติ
- การค้นคว้าและการวิจัย
- การวิเคราะห์ปัญหาและการแก้ไข

3. Personal Development (การพัฒนาส่วนบุคคล)

- ความรับผิดชอบต่อสังคม
- ทักษะความเป็นผู้นำ
- ความเชื่อมั่นในตนเอง
- การปรับตัวและความยืดหยุ่น

4. Professional Skills (ทักษะเชิงวิชาชีพ)

- การสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลาย
- การทำงานเป็นทีม
- การจัดการโครงการ
- การใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม

5. Civic Engagement (การมีส่วนร่วมทางพลเมือง)

- ความเข้าใจในปัญหาสังคม
- จิตสำนึกการเป็นพลเมืองที่ดี
- ความต้องการช่วยเหลือสังคมต่อไป
- การส่งเสริมให้ผู้อื่นเข้าร่วม

ออกแบบ:

- Service Learning Portfolio
- Community Partner Evaluation
- Reflection Journal Template
- Impact Assessment Survey

10. STEAM Education Assessment

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการประเมินการศึกษาแบบ STEAM

ออกแบบระบบประเมินโครงการ STEAM สำหรับ:

- ชื่อโครงการ: [ชื่อโครงการ]
- ความท้าทาย/ปัญหา: [ปัญหาที่แก้ไข]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- ระยะเวลา: [จำนวนสัปดาห์]
- ผลผลิตสุดท้าย: [ประเภทผลงาน]

สร้างระบบประเมิน 5 สาขา + กระบวนการ:

Science Component (องค์ประกอบวิทยาศาสตร์)

- การใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์
- การออกแบบและทำการทดลอง
- การเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล
- การสรุปผลตามหลักฐาน

Technology Component (องค์ประกอบเทคโนโลยี)

- การใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์
- การค้นคว้าข้อมูลออนไลน์
- การใช้เทคโนโลยีในการสร้างผลงาน
- ความรู้เรื่องความปลอดภัยทางดิจิทัล

Engineering Component (องค์ประกอบวิศวกรรม)

- การใช้ Engineering Design Process
- การออกแบบและสร้างต้นแบบ
- การทดสอบและปรับปรุง
- การพิจารณาข้อจำกัดและทรัพยากร

Arts Component (องค์ประกอบศิลปะ)

- ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม
- ความสวยงามและการออกแบบ
- การสื่อสารผ่านศิลปะ
- การใช้สี สัน รูปทรง และการจัดวาง

Mathematics Component (องค์ประกอบคณิตศาสตร์)

- การประยุกต์ใช้หลักการทางคณิตศาสตร์
- การคำนวณและการวัด
- การใช้กราฟและสถิติ
- การแก้ปัญหาเชิงตัวเลข

Integration Process (กระบวนการบูรณาการ)

- การเชื่อมโยง 5 สาขาอย่างสมบูรณ์
- การแก้ปัญหาแบบองค์รวม
- การสร้างผลงานที่มีความหมาย
- การนำเสนอแบบสหวิทยาการ

ออกแบบ:

- STEAM Portfolio Assessment
- Engineering Design Journal
- Prototype Testing Rubric
- Integrated Project Presentation Scoring

11. 💡 Design Thinking Assessment

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการประเมินการคิดเชิงออกแบบ

ออกแบบระบบประเมินกระบวนการ Design Thinking:

- ปัญหา/ความท้าทาย: [ปัญหาที่แก้ไข]
- กลุ่มผู้ใช้เป้าหมาย: [ผู้ใช้งาน]
- วิชา: [ชื่อวิชา]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- ระยะเวลา: [จำนวนสัปดาห์]

สร้างระบบประเมิน 5 ขั้นตอน:

1. Empathize Stage (ขั้นเข้าใจผู้ใช้)

- คุณภาพของการสัมภาษณ์และสำรวจ
- ความลึกในการทำความเข้าใจผู้ใช้
- การสร้าง Empathy Map
- การระบุ Pain Points และ Needs

2. Define Stage (ขั้นกำหนดปัญหา)

- ความชัดเจนของ Problem Statement
- การสร้าง Point of View
- การ synthesize ข้อมูลจากขั้น Empathize
- ความเฉพาะเจาะจงของปัญหา

3. Ideate Stage (ขั้นระดมความคิด)

- ปริมาณและคุณภาพของไอเดีย
- ความหลากหลายของแนวทาง
- การใช้เทคนิค Brainstorming ต่างๆ
- การคัดเลือกไอเดียที่เหมาะสม

4. Prototype Stage (ขั้นสร้างต้นแบบ)

- ความเหมาะสมของ Prototype กับวัตถุประสงค์
- ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้าง
- การใช้วัสดุและเครื่องมืออย่างมีประสิทธิภาพ
- ความรวดเร็วในการสร้าง

5. Test Stage (ขั้นทดสอบ)

- คุณภาพของการทดสอบกับผู้ใช้
- การเก็บและวิเคราะห์ Feedback
- การปรับปรุงต้นแบบ

- การเรียนรู้และการทำซ้ำ

Design Thinking Mindset (ความคิดเชิงออกแบบ)

- ความเป็น Human-centered
- ความสามารถในการทำงานร่วมกัน
- ความกล้าที่จะทดลองและผิดพลาด
- การมองโลกในแง่บวกและมีทางออก

ออกแบบ:

- Design Thinking Journey Map
- User Testing Observation Sheet
- Iteration Documentation
- Final Solution Evaluation

12. 🧠 Socratic Method Assessment

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการประเมินการเรียนรู้แบบโสกราตีส

ออกแบบระบบประเมินการมีส่วนร่วมในการสนทนาแบบโสกราตีส:

- หัวข้อการสนทนา: [หัวข้อ]
- แนวคิดหลัก: [แนวคิดที่สำรวจ]
- วิชา: [ชื่อวิชา]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- ระยะเวลา: [จำนวนชั่วโมง]

สร้างระบบประเมิน 4 ด้าน:

1. Question Quality (คุณภาพของคำถาม)

- ความลึกและความซับซ้อนของคำถาม
- การตั้งคำถามที่ท้าทายความคิด
- การใช้คำถามเพื่อสำรวจแนวคิด
- ความเชื่อมโยงระหว่างคำถาม

2. Reasoning Process (กระบวนการให้เหตุผล)

- ความชัดเจนในการอธิบาย
- การใช้หลักฐานและตัวอย่าง
- ความสอดคล้องทางตรรกะ
- การยอมรับและปรับปรุงการคิด

3. Listening & Responding (การฟังและตอบสนอง)

- การฟังคำถามและความเห็นผู้อื่น
- การตอบสนองอย่างสร้างสรรค์
- การสร้างคำถามต่อเนื่อง
- การเคารพมุมมองที่แตกต่าง

4. Intellectual Growth (การเติบโตทางปัญญา)

- การเปลี่ยนแปลงความคิดเมื่อมีเหตุผลที่ดี
- การแสดงความไม่รู้อย่างสร้างสรรค์
- การเรียนรู้จากการสนทนา
- การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้

Socratic Seminar Skills (ทักษะการสัมมนาแบบโสกราตีส)

- การเริ่มและรักษาการสนทนา
- การจัดการความขัดแย้งทางความคิด
- การสรุปและการเชื่อมโยง
- การสะท้อนผลการสนทนา

ออกแบบ:

- Socratic Seminar Participation Rubric
- Question Tracking Sheet
- Discussion Flow Analysis
- Self-Reflection on Thinking Process

13. 🍌 Peer Learning Assessment

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการประเมินการเรียนรู้จากเพื่อน

ออกแบบระบบประเมินการเรียนรู้จากเพื่อนสำหรับ:

- รูปแบบ Peer Learning: [Tutoring/Assessment/Feedback]
- หัวข้อการเรียนรู้: [หัวข้อ]
- วิชา: [ชื่อวิชา]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- การจับคู่: [วิธีการจับคู่]

สร้างระบบประเมิน 2 บทบาท:

As a Tutor/Helper (ในฐานะผู้สอน/ผู้ช่วย)

1. Teaching Effectiveness (ประสิทธิผลการสอน)

- ความชัดเจนในการอธิบาย
- การใช้ตัวอย่างและการเปรียบเทียบ
- การปรับวิธีสอนตามความต้องการ
- ความอดทนและการให้กำลังใจ

2. Subject Knowledge (ความรู้ในเนื้อหา)

- ความถูกต้องของเนื้อหาที่สอน
- ความลึกในความเข้าใจ
- การเชื่อมโยงกับความรู้อื่น
- การยอมรับเมื่อไม่ทราบคำตอบ

As a Learner (ในฐานะผู้เรียน)

3. Learning Engagement (การมีส่วนร่วมในการเรียน)

- ความตั้งใจและความพยายาม
- การตั้งคำถามที่สำคัญ
- การนำเสนอแนะไปปฏิบัติ
- การแสดงความก้าวหน้า

4. Peer Interaction (การปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน)

- ความเคารพและให้เกียรติ
- การให้ข้อมูลย้อนกลับ
- การแสดงความขอบคุณ
- การสร้างบรรยากาศที่ดี

Mutual Learning (การเรียนรู้ร่วมกัน)

5. Collaborative Growth (การเติบโตร่วมกัน)

- การเรียนรู้จากกันและกัน
- การสร้างความรู้ใหม่ร่วมกัน
- การแก้ปัญหาร่วมกัน
- การพัฒนาทักษะสังคม

ออกแบบ:

- Peer Teaching Observation Form
- Learning Partnership Journal
- 360-Degree Peer Feedback
- Mutual Learning Reflection

เครื่องมือสนับสนุนการประเมิน

Prompt สำหรับสร้างเครื่องมือทั่วไป:

 Digital Portfolio System

ออกแบบระบบ Digital Portfolio สำหรับการเรียนรู้เชิงรุก:

โครงสร้าง Portfolio:

1. Learning Journey Section

- เป้าหมายการเรียนรู้
- แผนการเรียนรู้ส่วนบุคคล
- การติดตามความก้าวหน้า

2. Evidence Collection

- ผลงานในแต่ละขั้นตอน
- การสะท้อนผลการเรียนรู้
- ข้อมูลย้อนกลับจากครูและเพื่อน

3. Growth Documentation

- การเปรียบเทียบผลงานก่อน-หลัง
- การวิเคราะห์จุดแข็งและการพัฒนา
- แผนการเรียนรู้ต่อไป

4. Presentation Showcase

- ผลงานที่ภาคภูมิใจ
- การนำเสนอต่อผู้อื่น
- การแบ่งปันการเรียนรู้

Rubric Generator

สร้าง Rubric ที่ปรับแต่งได้สำหรับ [เลือกรูปแบบการเรียนรู้]:

โครงสร้าง Rubric:

- 4 ระดับคุณภาพ: Exemplary, Proficient, Developing, Beginning
- 5-7 มิติการประเมิน ตามลักษณะการเรียนรู้
- พฤติกรรมที่สังเกตได้ สำหรับแต่ละระดับ
- ค่าแนะนำการปรับปรุง สำหรับแต่ละระดับ
- น้ำหนักคะแนน ที่ปรับได้

รวมถึง:

- คำชี้แจงการใช้งาน
- ตัวอย่างการให้คะแนน
- แบบฟอร์มการบันทึก

Self-Assessment Tools

ออกแบบเครื่องมือประเมินตนเองสำหรับนักเรียน:

องค์ประกอบ:

1. Learning Progress Tracker

- เป้าหมายที่ตั้งไว้
- ความก้าวหน้าปัจจุบัน
- อุปสรรคที่พบ
- แผนการแก้ไข

2. Skills Development Checklist

- ทักษะที่พัฒนาแล้ว
- ทักษะที่ต้องพัฒนาต่อ
- วิธีการพัฒนา
- ตัวอย่างหลักฐาน

3. Reflection Prompts

- คำถามขึ้นำการคิด
- การเชื่อมโยงประสบการณ์

- การวางแผนต่อไป
- การแบ่งปันกับผู้อื่น

Prompt สำหรับวิเคราะห์และรายงานผล

การสร้างรายงานผลการประเมิน:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการวิเคราะห์ผลการประเมินการเรียนรู้

สร้างรายงานผลการประเมินการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับนักเรียนรายบุคคล:

ข้อมูลพื้นฐาน:

- ชื่อนักเรียน: [ชื่อ]
- รูปแบบการเรียนรู้ที่ใช้: [รูปแบบ]
- ระยะเวลาการประเมิน: [ช่วงเวลา]
- เครื่องมือการประเมินที่ใช้: [รายการเครื่องมือ]

โครงสร้างรายงาน:

1. Executive Summary

- ผลการประเมินโดยรวม
- จุดแข็งสำคัญ
- ประเด็นที่ต้องพัฒนา

2. Detailed Analysis

- ผลการประเมินแต่ละมิติ
- การเปรียบเทียบกับเกณฑ์
- แนวโน้มการเปลี่ยนแปลง

3. Evidence & Examples

- ตัวอย่างผลงาน
- การสังเกตพฤติกรรม
- ข้อมูลย้อนกลับ

4. Recommendations

- แนวทางการพัฒนา
- กิจกรรมเสริม
- การติดตามผล

5. Next Steps

- เป้าหมายระยะสั้น
- แผนการเรียนรู้
- การสนับสนุนที่ต้องการ

Tips การใช้งาน Prompt Collection

🎯 แนวทางการปรับใช้:

1. การเลือกเครื่องมือที่เหมาะสม
ใช้ Prompt นี้เพื่อขอคำแนะนำ:

"ช่วยแนะนำเครื่องมือประเมินที่เหมาะสมสำหรับ:

- รูปแบบการเรียนรู้: [ระบุรูปแบบ]
- วัตถุประสงค์การประเมิน: [ระบุเป้าหมาย]
- ระดับชั้น: [ระบุระดับ]
- จำนวนนักเรียน: [ระบุจำนวน]
- เวลาที่มี: [ระบุข้อจำกัด]
- ทรัพยากรที่มี: [ระบุสิ่งที่มี]

โดยพิจารณาความเหมาะสม ความน่าเชื่อถือ และการใช้งานจริง"

2. การปรับแต่งตามบริบท

"ช่วยปรับแต่งเครื่องมือประเมิน [ชื่อเครื่องมือ] ให้เหมาะสมกับ:

บริบทพิเศษ:

- นักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ
- การเรียนออนไลน์/ผสมผสาน
- ข้อจำกัดด้านเวลาและทรัพยากร
- ความหลากหลายทางวัฒนธรรม
- การประเมินแบบกลุ่ม/รายบุคคล

โดยคงประสิทธิภาพและความน่าเชื่อถือไว้"

3. การบูรณาการหลายเครื่องมือ

"ออกแบบระบบประเมินแบบผสมผสานระหว่าง:

- [เครื่องมือที่ 1]
- [เครื่องมือที่ 2]
- [เครื่องมือที่ 3]

เพื่อประเมิน [วัตถุประสงค์] อย่างครอบคลุม

โดยระบุ:

- การแบ่งน้ำหนักคะแนน
- จังหวะเวลาการประเมิน
- วิธีการรวมผลการประเมิน
- การให้ข้อมูลย้อนกลับ"

⚠️ ข้อควรระวังสำคัญ:

1. ความถูกต้องและยุติธรรม - ประเมินสิ่งที่สอนจริง
2. ความหลากหลาย - ใช้เครื่องมือหลายประเภท
3. ความต่อเนื่อง - ประเมินตลอดกระบวนการเรียนรู้
4. การให้ข้อมูลย้อนกลับ - ช่วยพัฒนาการเรียนรู้
5. การมีส่วนร่วม - ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน

🌟 เป้าหมายสูงสุด:

สร้างระบบประเมินที่ส่งเสริมการเรียนรู้ มากกว่าเพียงแค่วัดผล โดยช่วยให้นักเรียนเข้าใจจุดแข็ง จุดที่ต้องพัฒนา และมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ต่อไป

Collection นี้เป็นเครื่องมือสำหรับครูในการสร้างระบบประเมินที่ทันสมัย มีประสิทธิภาพ และตอบสนองการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อย่างแท้จริง

Prompt Collection: การออกแบบสื่อการสอนในรูปแบบต่างๆ

🎯 หลักการออกแบบสื่อการสอน

หลักการพื้นฐาน ADDIE Model:

- Analysis - วิเคราะห์ผู้เรียนและความต้องการ
- Design - ออกแบบโครงสร้างและเนื้อหา
- Development - พัฒนาสื่อและเนื้อหา
- Implementation - นำไปใช้และทดสอบ
- Evaluation - ประเมินผลและปรับปรุง

หลัก ARCS Model (แรงจูงใจ):

- Attention - ความสนใจ
- Relevance - ความเกี่ยวข้อง
- Confidence - ความมั่นใจ
- Satisfaction - ความพึงพอใจ

1. 📖 สื่อสิ่งพิมพ์ (Print Media)

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการศึกษา

ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์สำหรับ:

- วิชา: [ชื่อวิชา]
- หัวข้อ: [หัวข้อการเรียนรู้]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- ประเภทสื่อ: [หนังสือ/ใบงาน/โปสเตอร์/แผ่นพับ]
- วัตถุประสงค์: [เป้าหมายการเรียนรู้]

ออกแบบให้ครอบคลุม:

1. Content Structure (โครงสร้างเนื้อหา)

- การจัดลำดับเนื้อหาอย่างเป็นระบบ
- การแบ่งหน่วยและบทเรียน
- การสร้างความเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหา
- การระบุจุดประสงค์การเรียนรู้

2. Visual Design (การออกแบบภาพ)

- การใช้สี ตัวอักษร และรูปแบบ
- การจัดวางองค์ประกอบ (Layout)
- การสร้างภาพประกอบและแผนภาพ
- การใช้ไอคอนและสัญลักษณ์

3. Readability & Accessibility (ความสามารถในการอ่าน)

- ขนาดและรูปแบบตัวอักษรที่เหมาะสม
- การใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย
- การจัดระยะห่างและช่องว่าง
- การพิจารณาผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษ

4. Interactive Elements (องค์ประกอบเชิงปฏิสัมพันธ์)

- กิจกรรมและแบบฝึกหัด
- คำถามและการสะท้อนผล
- พื้นที่สำหรับจดบันทึก
- การอ้างอิงและแหล่งข้อมูลเพิ่มเติม

5. Learning Support (การสนับสนุนการเรียนรู้)

- สรุปและฝังความคิด
- อภิธานศัพท์และคำอธิบาย
- ตัวอย่างและกรณีศึกษา
- แนวทางการนำไปใช้

รวมถึง:

- ข้อกำหนดด้านการพิมพ์และการผลิต
- งบประมาณและกรอบเวลา
- วิธีการทดสอบและประเมินผล

2. สื่อดิจิทัล แบบอินเทอร์แอคทีฟ (Interactive Digital Media)

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อดิจิทัลเชิงปฏิสัมพันธ์

ออกแบบสื่อดิจิทัลสำหรับ:

- วิชา: [ชื่อวิชา]
- หัวข้อ: [หัวข้อการเรียนรู้]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- แพลตฟอร์ม: [Web/Mobile App/Software]
- ระยะเวลาการใช้: [จำนวนชั่วโมง/สัปดาห์]

ออกแบบให้มีองค์ประกอบ:

1. User Interface (UI) Design

- การออกแบบหน้าจอหลักและเมนู
- การนำทางที่ใช้งานง่าย
- การใช้สีและตัวอักษรที่เหมาะสม
- Responsive Design สำหรับอุปกรณ์ต่างๆ

2. User Experience (UX) Design

- การวิเคราะห์ User Journey
- การออกแบบ Information Architecture
- การสร้าง Wireframe และ Prototype
- การทดสอบ Usability

3. Interactive Features

- ปุ่มและการควบคุมที่ตอบสนอง
- Animation และ Transition
- Drag & Drop และ Multi-touch
- Gamification Elements

4. Content Integration

- การผสมผสานข้อความ ภาพ เสียง วิดีโอ
- การสร้าง Multimedia Timeline
- การจัดการ Database เนื้อหา
- การซิงค์ข้อมูลระหว่างอุปกรณ์

5. Learning Analytics

- การติดตามความก้าวหน้า
- การวิเคราะห์พฤติกรรม การเรียน
- การสร้างรายงานผลการเรียน
- การให้ข้อเสนอแนะอัตโนมัติ

6. Technical Specifications

- ข้อกำหนดด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์
- การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตและออฟไลน์
- ความปลอดภัยและการเข้ารหัส
- การอัปเดตและการบำรุงรักษา

รวมถึงแผนการพัฒนา การทดสอบ และการนำไปใช้งานจริง

3. 🎬 วิดีโอการเรียนรู้ (Educational Video)

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตวิดีโอการศึกษา

ออกแบบวิดีโอการเรียนรู้สำหรับ:

- วิชา: [ชื่อวิชา]
- หัวข้อ: [หัวข้อการเรียนรู้]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- ระยะเวลา: [จำนวนนาที]
- รูปแบบ: [การบรรยาย/สาธิต/สัมภาษณ์/แอนิเมชัน]

ออกแบบตามโครงสร้าง:

Pre-Production Planning

1. Content Analysis & Scripting

- การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย
- การเขียนบทและ Storyboard
- การกำหนด Learning Objectives
- การวางแผน Visual Narrative

2. Technical Planning

- การเลือกอุปกรณ์และซอฟต์แวร์
- การวางแผนการถ่ายทำ
- การเตรียมสถานที่และแสงไฟ
- การวางแผนการบันทึกเสียง

Production Elements

3. Visual Components

- การจัดองค์ประกอบภาพ
- การใช้ Graphics และ Animation
- การสร้าง Lower Thirds และ Titles
- การใช้ B-roll และ Cutaways

4. Audio Design

- การบันทึกเสียงพากย์ที่ชัดเจน
- การใช้เพลงประกอบ
- การออกแบบ Sound Effects
- การปรับระดับเสียงและ Mixing

Post-Production

5. Editing & Enhancement

- การตัดต่อและการจัดลำดับ
- การใส่ Color Correction
- การเพิ่ม Text และ Graphics
- การสร้าง Intro และ Outro

6. Engagement Features

- การเพิ่ม Interactive Elements
- การสร้าง Chapter Markers
- การใส่ Subtitles และ Captions
- การเชื่อมโยงกับทรัพยากรอื่น

Distribution & Analytics

7. Platform Optimization

- การปรับแต่งสำหรับแพลตฟอร์มต่างๆ
- การสร้าง Thumbnail ที่น่าสนใจ
- การเขียน Description และ Tags
- การตั้งค่า Privacy และ Accessibility

รวมถึงแผนการประเมินผลและการปรับปรุง

4. 🎮 เกมการศึกษา (Educational Games)

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเกมการศึกษา

ออกแบบเกมการเรียนรู้สำหรับ:

- วิชา: [ชื่อวิชา]
- หัวข้อ: [หัวข้อการเรียนรู้]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- ประเภทเกม: [Puzzle/RPG/Simulation/Quiz/Strategy]
- แพลตฟอร์ม: [Mobile/Web/Desktop/Board Game]

ออกแบบตามหลัก Game-Based Learning:

1. Game Mechanics Design

- Core Gameplay Loop
 - กระบวนการเล่นหลัก
 - การตั้งเป้าหมายและความท้าทาย
 - ระบบการให้รางวัลและการลงโทษ
 - การพัฒนาและความก้าวหน้า
- Player Progression
 - ระบบระดับและการปลดล็อก
 - การสะสมแต้มและสกิล
 - การปรับความยากตามความสามารถ
 - Achievement และ Badge System

2. Educational Integration

- Learning Objectives Mapping
 - การเชื่อมโยงเป้าหมายการเรียนรู้กับการเล่น
 - การฝังเนื้อหาในกระบวนการเกม
 - การสร้างสถานการณ์การเรียนรู้
 - การประเมินการเรียนรู้ผ่านการเล่น
- Pedagogical Framework
 - การใช้หลักการ Constructivism
 - การเรียนรู้ผ่านการลองผิดลองถูก
 - การเรียนรู้แบบร่วมมือ
 - การสะท้อนผลและ Metacognition

3. User Interface & Experience

- Visual Design
 - Art Style ที่เหมาะกับกลุ่มอายุ
 - การใช้สีและการจัดวาง
 - Character และ Environment Design
 - Icon และ Symbol System

- Interaction Design
 - ระบบควบคุมที่ใช้ทำงานง่าย
 - Feedback ที่ทันทีและชัดเจน
 - Tutorial และ Onboarding
 - Help System และ Hints
- 4. Technical Implementation
 - Platform Considerations
 - ข้อกำหนดด้านเทคนิค
 - การทำงานข้ามแพลตฟอร์ม
 - การเชื่อมต่อออนไลน์และออฟไลน์
 - Performance Optimization
 - Data & Analytics
 - การติดตามพฤติกรรมผู้เล่น
 - Learning Analytics และ Reports
 - การปรับแต่งความยากอัตโนมัติ
 - การสำรองข้อมูลและ Progress
- 5. Assessment & Feedback
 - Embedded Assessment
 - การประเมินผ่านการเล่นธรรมชาติ
 - Stealth Assessment Techniques
 - Real-time Performance Tracking
 - Adaptive Difficulty Adjustment

รวมถึงแผนการทดสอบ การปรับปรุง และการนำไปใช้ในชั้นเรียน

5. 🌐 เว็บไซต์การเรียนรู้ (Learning Website)

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเว็บไซต์การศึกษา

ออกแบบเว็บไซต์การเรียนรู้สำหรับ:

- วิชา/หลักสูตร: [ชื่อหลักสูตร]
- กลุ่มเป้าหมาย: [นักเรียน/ครู/ผู้ประกอบการ]
- ประเภท: [LMS/Portfolio/Resource Center/MOOC]
- ฟีเจอร์หลัก: [รายการฟีเจอร์ที่ต้องการ]

ออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์:

1. Information Architecture

- Site Structure
 - การออกแบบ Site Map
 - การจัดหมวดหมู่เนื้อหา
 - ระบบการนำทาง (Navigation)

- Search และ Filter System
- Content Organization
 - การจัดลำดับบทเรียน
 - ระบบ Tagging และ Metadata
 - การเชื่อมโยงเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง
 - Content Versioning และ Updates
- 2. User Experience Design
 - User Journey Mapping
 - การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ใช้
 - การออกแบบ User Flow
 - การสร้าง Persona และ Use Cases
 - Accessibility และ Universal Design
 - Interface Design
 - Responsive Web Design
 - การใช้ Typography และ Color Scheme
 - Layout และ Grid System
 - Component Library และ Design System
- 3. Learning Management Features
 - Course Management
 - ระบบลงทะเบียนและจัดการคอร์ส
 - Progress Tracking และ Completion Status
 - Assignment และ Assessment Tools
 - Gradebook และ Reporting
 - Communication Tools
 - Discussion Forums และ Comments
 - Messaging และ Notification System
 - Live Chat และ Video Conferencing
 - Collaboration Spaces
- 4. Content Delivery System
 - Multimedia Support
 - Video Player และ Streaming
 - Interactive Presentations
 - Document Viewer และ Download
 - Mobile App Integration
 - Personalization
 - Adaptive Learning Paths
 - Recommendation Engine
 - Custom Dashboards
 - Learning Preferences Settings

5. Technical Infrastructure

- Backend Development
 - Database Design และ Management
 - User Authentication และ Authorization
 - API Development และ Integration
 - Security และ Data Protection
- Performance & Scalability
 - Content Delivery Network (CDN)
 - Caching Strategies
 - Load Balancing
 - Server Monitoring และ Maintenance

6. Analytics & Insights

- Learning Analytics
 - Student Performance Dashboard
 - Engagement Metrics
 - Content Effectiveness Analysis
 - Predictive Analytics

รวมถึงแผนการพัฒนา การทดสอบ และการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

6. 📱 แอปพลิเคชันมือถือ (Mobile Learning App)

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแอปพลิเคชันการศึกษา

ออกแบบแอปการเรียนรู้สำหรับ:

- วิชา: [ชื่อวิชา]
- หัวข้อ: [หัวข้อการเรียนรู้]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- แพลตฟอร์ม: [iOS/Android/Cross-platform]
- วัตถุประสงค์: [เป้าหมายการใช้งาน]

ออกแบบตามหลัก Mobile Learning:

1. Mobile-First Design

- Screen Optimization
 - การออกแบบสำหรับหน้าจอขนาดเล็ก
 - Touch Interface และ Gesture Controls
 - Responsive Layout และ Orientation
 - One-handed Usage Consideration
- Performance Optimization
 - Fast Loading และ Smooth Animation
 - Offline Capability และ Sync
 - Battery Efficiency

- Data Usage Optimization
2. Learning Experience Design
 - Microlearning Integration
 - การแบ่งเนื้อหาเป็นชิ้นเล็ก
 - Bite-sized Learning Modules
 - Just-in-time Learning
 - Spaced Repetition System
 - Engagement Strategies
 - Push Notifications และ Reminders
 - Gamification Elements
 - Social Learning Features
 - Streak และ Habit Building
 3. Content Adaptation
 - Mobile-Optimized Content
 - Vertical Video และ Short-form Content
 - Interactive Flashcards
 - Audio Learning และ Podcasts
 - Augmented Reality (AR) Integration
 - Offline Learning
 - Content Download และ Caching
 - Offline Progress Tracking
 - Sync when Connected
 - Local Database Management
 4. User Interface Elements
 - Navigation Design
 - Tab Bar และ Drawer Navigation
 - Search และ Filter Functions
 - Quick Actions และ Shortcuts
 - Breadcrumb และ Back Navigation
 - Interactive Components
 - Swipe Gestures และ Pull-to-refresh
 - Modal และ Bottom Sheets
 - Progress Indicators
 - Haptic Feedback
 5. Native Features Integration
 - Device Capabilities
 - Camera สำหรับ QR Code และ Photo Upload
 - Microphone สำหรับ Voice Recording
 - GPS สำหรับ Location-based Learning
 - Sensors สำหรับ Interactive Experiments

- Platform Integration
 - Calendar และ Reminder Integration
 - Contact และ Social Sharing
 - File System Access
 - Biometric Authentication

6. Analytics & Personalization

- Mobile Analytics
 - App Usage Patterns
 - Feature Adoption Rates
 - Crash Reports และ Error Tracking
 - User Retention Analysis
- Adaptive Learning
 - Personalized Content Recommendations
 - Learning Path Adjustment
 - Difficulty Adaptation
 - Time-based Learning Optimization

รวมถึงแผนการทดสอบ การเผยแพร่ และการอัปเดต

7. ความจริงเสริม/เสมือน (AR/VR Learning)

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบการเรียนรู้ด้วย AR/VR

ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ AR/VR สำหรับ:

- วิชา: [ชื่อวิชา]
- หัวข้อ: [หัวข้อการเรียนรู้]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- เทคโนโลยี: [AR/VR/Mixed Reality]
- อุปกรณ์: [Headset/Mobile/Tablet]

ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้:

1. Immersive Experience Design

- Virtual Environment Creation
 - การออกแบบ 3D Environment
 - Realistic Physics และ Lighting
 - Interactive Objects และ Elements
 - Spatial Audio และ Haptic Feedback
- User Presence & Comfort
 - การลด Motion Sickness
 - Comfort Settings และ Accessibility
 - Safe Play Area Definition

- Break Reminders และ Usage Guidelines
2. Educational Content Integration
- Learning Objectives Mapping
 - การเชื่อมโยงเนื้อหา กับ ประสบการณ์
 - Interactive Learning Scenarios
 - Virtual Experiments และ Simulations
 - Real-world Context Integration
 - Pedagogical Approaches
 - Experiential Learning
 - Constructivist Learning
 - Collaborative Virtual Spaces
 - Guided Discovery Learning
3. Interaction Design
- Natural User Interface
 - Hand Tracking และ Gesture Recognition
 - Voice Commands และ Speech Recognition
 - Eye Tracking และ Gaze Interaction
 - Brain-Computer Interface (Future)
 - Feedback Systems
 - Visual Cues และ Indicators
 - Audio Feedback และ Narration
 - Haptic Response
 - Progress Visualization
4. AR-Specific Features
- Real-World Integration
 - Object Recognition และ Tracking
 - Marker-based และ Markerless AR
 - Occlusion และ Realistic Rendering
 - Real-time Collaboration
 - Mobile AR Optimization
 - Performance Considerations
 - Battery Life Management
 - Device Compatibility
 - Cloud Processing Integration
5. VR-Specific Features
- Immersive Environments
 - 360-degree Content Creation
 - Room-scale VR Experiences
 - Virtual Field Trips
 - Historical Recreation

- Safety & Comfort
 - Motion Sickness Prevention
 - Physical Safety Measures
 - Session Time Management
 - Age-appropriate Content
- 6. Assessment & Analytics
 - Immersive Assessment
 - Performance in Virtual Environment
 - Spatial Learning Measurement
 - Skill Transfer Analysis
 - Behavioral Pattern Recognition
 - Learning Analytics
 - Gaze Tracking Data
 - Interaction Pattern Analysis
 - Engagement Metrics
 - Learning Effectiveness Measurement
- 7. Technical Implementation
 - Development Platforms
 - Unity 3D, Unreal Engine
 - ARCore, ARKit
 - WebXR Technologies
 - Cross-platform Compatibility
 - Content Pipeline
 - 3D Asset Creation และ Optimization
 - Texture และ Material Design
 - Animation และ Rigging
 - Performance Testing

รวมถึงข้อกำหนดด้านฮาร์ดแวร์ การติดตั้ง และการบำรุงรักษา

8. 🎧 พอดแคสต์การศึกษา (Educational Podcast)

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตพอดแคสต์การศึกษา

ออกแบบพอดแคสต์การเรียนรู้สำหรับ:

- วิชา: [ชื่อวิชา]
- หัวข้อ: [หัวข้อการเรียนรู้]
- กลุ่มเป้าหมาย: [ระดับชั้น/อายุ]
- ความยาว: [จำนวนนาทีต่อตอน]
- จำนวนตอน: [จำนวนตอนในซีรีส์]

ออกแบบโครงสร้างพอดแคสต์:

1. Content Strategy & Planning

- Series Structure
 - การวางแผนเนื้อหาทั้งซีรีส์
 - การแบ่งหัวข้อและตอน
 - การสร้างความต่อเนื่อง
 - Season Planning และ Story Arc

- Episode Format

- Intro และ Outro Structure
- Segment Planning และ Timing
- Transition และ Bridge Elements
- Call-to-action และ Engagement

2. Audio Content Design

- Storytelling Techniques
 - Narrative Structure และ Flow
 - Character Development (ถ้ามี)
 - Dramatic Tension และ Pacing
 - Educational Storytelling Methods
- Script Writing
 - Conversational Tone Development
 - Complex Concept Simplification
 - Engagement Hooks และ Cliffhangers
 - Interactive Elements Integration

3. Production Elements

- Audio Quality & Recording
 - Professional Recording Setup
 - Acoustic Treatment และ Environment
 - Microphone Selection และ Techniques
 - Multi-track Recording Strategies
- Sound Design
 - Background Music Selection
 - Sound Effects และ Ambience
 - Jingle และ Signature Sounds
 - Audio Branding Elements

4. Post-Production

- Editing & Enhancement
 - Audio Editing และ Cleanup
 - Volume Leveling และ Mastering
 - Pacing และ Flow Optimization
 - Quality Control Checks

- Distribution Preparation
 - File Format Optimization
 - Metadata และ Tags
 - Artwork และ Visual Identity
 - Platform-specific Requirements
- 5. Educational Integration
 - Learning Reinforcement
 - Key Point Summaries
 - Vocabulary และ Concept Reviews
 - Practice Questions Integration
 - Supplementary Material Links
 - Accessibility Features
 - Transcript Generation
 - Chapter Markers
 - Speed Control Recommendations
 - Multilingual Considerations
- 6. Engagement & Community
 - Listener Interaction
 - Q&A Segments
 - Listener Submissions
 - Community Challenges
 - Social Media Integration
 - Feedback & Analytics
 - Download และ Listening Metrics
 - Audience Retention Analysis
 - Review และ Rating Monitoring
 - Listener Survey Implementation

รวมถึงแผนการเผยแพร่ การตลาด และการพัฒนาต่อเนื่อง

9. อินโฟกราฟิก การศึกษา (Educational Infographics)

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบอินโฟกราฟิกการศึกษา

ออกแบบอินโฟกราฟิกสำหรับ:

- วิชา: [ชื่อวิชา]
- หัวข้อ: [หัวข้อการเรียนรู้]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- วัตถุประสงค์: [สรุป/อธิบาย/เปรียบเทียบ/กระบวนการ]
- รูปแบบ: [สถิติ/กระบวนการ/เปรียบเทียบ/ไทม์ไลน์]

ออกแบบตามหลัก Information Design:

1. Information Architecture

- Content Hierarchy
 - การจัดลำดับความสำคัญของข้อมูล
 - Primary, Secondary, Tertiary Information
 - Logical Flow และ Reading Path
 - Key Message Emphasis
- Data Organization
 - การจัดกลุ่มข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
 - Chunking และ Categorization
 - Sequential และ Non-sequential Information
 - Relationship Mapping

2. Visual Design Principles

- Typography Design
 - Hierarchy ของตัวอักษร
 - Readability และ Legibility
 - Font Pairing และ Contrast
 - Multilingual Typography Support
- Color Strategy
 - Color Psychology สำหรับการศึกษ
 - Accessibility และ Color Blindness
 - Brand Consistency
 - Cultural Color Considerations
- Layout & Composition
 - Grid System และ Alignment
 - White Space และ Visual Balance
 - Rule of Thirds และ Golden Ratio
 - Responsive Design Principles

3. Data Visualization

- Chart & Graph Selection
 - Bar Charts, Line Graphs, Pie Charts
 - Flowcharts และ Process Diagrams
 - Mind Maps และ Concept Maps
 - Timeline และ Gantt Charts
- Icon & Symbol Design
 - Custom Icon Creation
 - Universal Symbol Usage
 - Cultural Sensitivity
 - Scalability และ Clarity

4. Storytelling Elements

- Narrative Structure
 - Beginning, Middle, End Flow
 - Problem-Solution Framework
 - Cause-Effect Relationships
 - Before-After Comparisons
- Visual Metaphors
 - Conceptual Representation
 - Analogy และ Comparison
 - Abstract Concept Visualization
 - Cultural Metaphor Appropriateness

5. Interactive Features (Digital)

- User Engagement
 - Click-through Elements
 - Hover Effects และ Animations
 - Progressive Disclosure
 - Multi-layer Information
- Responsive Behavior
 - Mobile Optimization
 - Touch Interface Design
 - Loading Performance
 - Cross-platform Compatibility

6. Educational Effectiveness

- Learning Enhancement
 - Memory Aid Techniques
 - Pattern Recognition Support
 - Cognitive Load Management
 - Multiple Learning Style Accommodation
- Assessment Integration
 - Self-check Elements
 - Quiz Integration
 - Reference Materials
 - Action Items และ Next Steps

รวมถึงแนวทางการทดสอบ การปรับปรุง และการวัดประสิทธิภาพ

10. 🔄 การนำเสนอแบบอินเทอร์แอคทีฟ (Interactive Presentations)

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบการนำเสนอเชิงปฏิสัมพันธ์

ออกแบบการนำเสนอแบบอินเทอร์แอคทีฟสำหรับ:

- วิชา: [ชื่อวิชา]
- หัวข้อ: [หัวข้อการเรียนรู้]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- ระยะเวลา: [จำนวนนาที]
- แพลตฟอร์ม: [PowerPoint/Prezi/H5P/Custom Web]

ออกแบบองค์ประกอบการนำเสนอ:

1. Presentation Structure

- Dynamic Flow Design
 - Non-linear Navigation
 - Branching Storylines
 - Adaptive Content Paths
 - Audience-driven Direction
- Engagement Touchpoints
 - Regular Interaction Intervals
 - Attention Reset Moments
 - Energy Building Activities
 - Reflection Pauses

2. Interactive Elements

- Audience Participation
 - Live Polling และ Surveys
 - Q&A Integration
 - Real-time Feedback
 - Collaborative Activities
- Multimedia Integration
 - Embedded Videos และ Audio
 - Interactive Animations
 - 3D Models และ Simulations
 - Virtual Tours และ Walkthroughs

3. Technology Integration

- Response Systems
 - Clicker Technology
 - Mobile App Integration
 - QR Code Interactions
 - Social Media Feeds

- Presentation Tools

- Screen Annotation
- Digital Whiteboard
- Augmented Reality Overlay
- Multi-screen Coordination

4. Content Design

- Visual Storytelling
 - Storyboard Development
 - Character และ Persona Usage
 - Scenario-based Learning
 - Case Study Integration
- Information Design
 - Progressive Disclosure
 - Layered Information Architecture
 - Visual Hierarchy
 - Cognitive Load Management

5. Engagement Strategies

- Gamification Elements
 - Point Systems
 - Team Competitions
 - Achievement Badges
 - Leaderboards
- Social Learning
 - Peer Discussion Prompts
 - Group Problem Solving
 - Collaborative Decision Making
 - Knowledge Sharing Activities

6. Assessment Integration

- Formative Assessment
 - Real-time Comprehension Checks
 - Exit Tickets
 - Concept Mapping
 - Peer Evaluation
- Analytics & Insights
 - Participation Tracking
 - Engagement Metrics
 - Learning Outcome Analysis
 - Improvement Recommendations

รวมถึงแผนการทดสอบ การฝึกอบรม และการปรับปรุงการนำเสนอ

11. 🤖 ปัญญาประดิษฐ์การศึกษา (Educational AI/Chatbot)

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ AI และ Chatbot การศึกษา

ออกแบบระบบ AI การเรียนรู้สำหรับ:

- วิชา: [ชื่อวิชา]
- หัวข้อ: [ขอบเขตความรู้]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- ประเภท: [Chatbot/Virtual Tutor/AI Assistant]
- แพลตฟอร์ม: [Web/Mobile/Voice Assistant]

ออกแบบระบบ AI การศึกษา:

1. AI Personality & Character

- Character Development
 - Persona และ Personality Traits
 - Age-appropriate Communication Style
 - Cultural Sensitivity และ Inclusivity
 - Voice และ Tone Consistency

- Educational Philosophy

- Learning Theory Integration
- Pedagogical Approach
- Growth Mindset Promotion
- Error-positive Environment

2. Natural Language Processing

- Conversation Design
 - Intent Recognition และ Entity Extraction
 - Context Awareness และ Memory
 - Multi-turn Conversation Handling
 - Fallback และ Error Recovery

- Content Knowledge Base

- Curriculum Alignment
- Fact Checking และ Accuracy
- Source Attribution
- Regular Content Updates

3. Adaptive Learning Engine

- Personalization Algorithms
 - Learning Style Adaptation
 - Difficulty Level Adjustment
 - Pacing Optimization
 - Interest-based Recommendations

- Assessment Integration

- Continuous Assessment
- Skill Gap Identification
- Progress Tracking
- Mastery-based Progression

4. Interaction Modalities

- Text-based Communication
 - Natural Language Understanding
 - Rich Text Formatting
 - Emoji และ Visual Elements
 - Multilingual Support

- Voice Integration

- Speech Recognition
- Text-to-Speech Output
- Pronunciation Feedback
- Accent และ Dialect Handling

- Visual Elements

- Image Recognition
- Diagram Generation
- Animation และ GIF Integration
- Augmented Reality Features

5. Learning Support Features

- Tutoring Capabilities
 - Step-by-step Explanations
 - Hint Generation
 - Example Provision
 - Misconception Correction

- Study Tools

- Flashcard Generation
- Quiz Creation
- Study Schedule Planning
- Progress Visualization

6. Ethical AI & Safety

- Student Privacy
 - Data Protection และ COPPA Compliance
 - Minimal Data Collection
 - Transparency in Data Usage
 - Parental Controls

- Bias Mitigation

- Algorithmic Fairness
- Inclusive Content

- Diverse Training Data
- Regular Bias Auditing

7. Technical Implementation

- AI/ML Technologies
 - Natural Language Processing
 - Machine Learning Models
 - Deep Learning Frameworks
 - Cloud AI Services Integration
- System Architecture
 - Scalable Infrastructure
 - Real-time Response
 - Offline Capabilities
 - Integration APIs

รวมถึงแผนการทดสอบ การปรับปรุงโมเดล และการประเมินประสิทธิภาพ

12. E-Book เชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive E-Books)

Prompt Template:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ E-Book เชิงปฏิสัมพันธ์

ออกแบบ E-Book การเรียนรู้สำหรับ:

- วิชา: [ชื่อวิชา]
- หัวข้อ: [หัวข้อการเรียนรู้]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]
- แพลตฟอร์ม: [iPad/Android/Web/EPUB3]
- จำนวนหน้า: [จำนวนหน้าโดยประมาณ]

ออกแบบ E-Book เชิงปฏิสัมพันธ์:

1. Content Architecture

- Chapter Organization
 - Logical Content Progression
 - Modular Chapter Design
 - Cross-reference System
 - Adaptive Reading Paths

- Navigation Design

- Interactive Table of Contents
- Search และ Index Functions
- Bookmark และ Note-taking
- Progress Tracking

2. Interactive Elements

- Multimedia Integration

- Embedded Videos และ Audio
 - Interactive Animations
 - 3D Models และ Simulations
 - Image Galleries และ Slideshows
- Learning Activities
 - Interactive Quizzes
 - Drag-and-drop Exercises
 - Flashcard Integration
 - Virtual Experiments
3. Reading Experience Design
- Typography & Layout
 - Responsive Text Layout
 - Adjustable Font Size และ Style
 - Dark Mode และ Reading Preferences
 - Accessibility Features
 - Visual Design
 - Consistent Visual Language
 - Illustration และ Photography
 - Infographic Integration
 - Color Coding System
4. Engagement Features
- Social Learning
 - Annotation Sharing
 - Discussion Forums
 - Peer Review Activities
 - Collaborative Projects
 - Gamification
 - Reading Achievements
 - Progress Badges
 - Knowledge Challenges
 - Completion Rewards
5. Assessment Integration
- Embedded Assessment
 - Chapter Quizzes
 - Comprehension Checks
 - Skill Assessments
 - Portfolio Integration
 - Analytics & Feedback
 - Reading Time Tracking
 - Interaction Analytics

- Learning Progress Reports
- Adaptive Recommendations

6. Technical Features

- Cross-platform Compatibility
 - EPUB3 Standard Compliance
 - iOS และ Android Optimization
 - Web Browser Support
 - Offline Reading Capability
- Performance Optimization
 - Fast Loading Times
 - Efficient Media Compression
 - Battery Life Consideration
 - Data Usage Optimization

รวมถึงการทดสอบ การเผยแพร่ และการอัปเดตเนื้อหา

เครื่องมือสำหรับการออกแบบสื่อ

Prompt สำหรับเลือกเครื่องมือ:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา

ช่วยแนะนำเครื่องมือที่เหมาะสมสำหรับการสร้างสื่อการสอน:

ข้อมูลโครงการ:

- ประเภทสื่อ: [ระบุประเภทสื่อ]
- งบประมาณ: [ระบุงบประมาณ]
- ระดับทักษะทีม: [มือใหม่/กลาง/ผู้เชี่ยวชาญ]
- เวลาที่มี: [ระยะเวลาในการพัฒนา]
- ทรัพยากรที่มี: [อุปกรณ์และบุคลากร]

กรุณานำเสนอ:

1. Software/Platform ที่เหมาะสม

- ฟรีและเสียเงิน
- ข้อดี-ข้อเสียของแต่ละตัว
- Learning Curve และความยาก

2. Hardware Requirements


- ข้อกำหนดขั้นต่ำและแนะนำ
- อุปกรณ์เสริมที่จำเป็น
- ข้อพิจารณาด้านงบประมาณ

3. Workflow และ Process

- ขั้นตอนการผลิต
- Timeline และ Milestone
- Quality Assurance Process

4. Training และ Support

- ทรัพยากรการเรียนรู้
- Community และ Support
- แนวทางการพัฒนาทักษะ

 Prompt สำหรับประเมินประสิทธิภาพสื่อ

การประเมินคุณภาพสื่อ:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการประเมินสื่อการศึกษา

ออกแบบระบบประเมินประสิทธิภาพสื่อการสอนสำหรับ:

- ประเภทสื่อ: [ระบุประเภท]
- กลุ่มเป้าหมาย: [ระบุผู้ใช้]
- วัตถุประสงค์: [เป้าหมายการเรียนรู้]

สร้างเครื่องมือประเมิน 5 มิติ:

1. Educational Effectiveness (ประสิทธิผลทางการศึกษา)

- Learning Outcome Achievement
- Knowledge Retention Rate
- Skill Transfer Capability
- Engagement Level Measurement

2. User Experience (ประสบการณ์ผู้ใช้)

- Usability และ Navigation
- Accessibility Compliance
- User Satisfaction Survey
- Technical Performance

3. Content Quality (คุณภาพเนื้อหา)

- Accuracy และ Currency
- Pedagogical Soundness
- Cultural Appropriateness
- Language และ Readability

4. Technical Performance (ประสิทธิผลทางเทคนิค)

- Loading Speed และ Reliability
- Cross-platform Compatibility
- Security และ Privacy
- Maintenance Requirements

5. Cost Effectiveness (ความคุ้มค่า)

- Development Cost Analysis
- Maintenance Cost Projection
- ROI Calculation
- Scalability Assessment

รวมถึงแนวทางการเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ และการปรับปรุง



Prompt สำหรับการนำไปใช้และปรับปรุง

Implementation และ Improvement Plan:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการนำสื่อการศึกษาไปใช้งาน

วางแผนการนำสื่อการสอนไปใช้งานสำหรับ:

- ประเภทสื่อ: [ระบุประเภท]
- ขนาดองค์กร: [จำนวนครูและนักเรียน]
- ระยะเวลา: [กรอบเวลาการนำไปใช้]
- ทรัพยากร: [งบประมาณและบุคลากร]

วางแผนการดำเนินงาน:

Phase 1: Preparation (การเตรียมการ)

- Infrastructure Setup

- Staff Training Programs
- Pilot Testing Design
- Risk Assessment และ Mitigation

Phase 2: Rollout (การเริ่มใช้งาน)

- Phased Implementation Strategy
- Support System Establishment
- Feedback Collection Mechanism
- Performance Monitoring Setup

Phase 3: Evaluation (การประเมินผล)

- Success Metrics Definition
- Data Collection และ Analysis
- User Feedback Compilation
- Impact Assessment Report

Phase 4: Optimization (การปรับปรุง)

- Improvement Priority Identification
- Update และ Enhancement Plan
- Continuous Improvement Process
- Future Development Roadmap

รวมถึงแผนบริหารความเสี่ยง การสื่อสารการเปลี่ยนแปลง และการสร้างความยั่งยืน

Tips สำหรับการใช่ Prompt Collection

แนวทางการเลือกใช้:

1. การวิเคราะห์ความต้องการ

"ช่วยวิเคราะห์และแนะนำประเภทสื่อที่เหมาะสมสำหรับ:

- วัตถุประสงค์การเรียนรู้: [ระบุเป้าหมาย]
- ลักษณะผู้เรียน: [ระดับ ความสนใจ ความสามารถ]
- บริบทการเรียนรู้: [ห้องเรียน/ออนไลน์/ผสมผสาน]
- ข้อจำกัด: [เวลา งบประมาณ ทักษะ อุปกรณ์]

โดยพิจารณาประสิทธิภาพ ความเป็นไปได้ และความยั่งยืน"

2. การผสมผสานสื่อหลายประเภท

"ออกแบบ Media Mix ที่เหมาะสมสำหรับหลักสูตร [ชื่อหลักสูตร]:

การผสมผสาน:

- สื่อหลัก: [ประเภทสื่อหลัก]
- สื่อสนับสนุน: [สื่อเสริม 2-3 ประเภท]
- สื่อประเมิน: [เครื่องมือประเมิน]

โดยคำนึงถึง:

- จังหวะเวลาการใช้แต่ละสื่อ
- การเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้

Prompt สำหรับการประเมินประสิทธิภาพ

Prompt การประเมินรูปแบบการเรียนรู้:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการประเมินการเรียนรู้เชิงรุก

ช่วยสร้างเครื่องมือประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรม [ชื่อรูปแบบ] ที่ใช้กับ:

- วิชา: [ชื่อวิชา]
- หัวข้อ: [หัวข้อ]
- ระดับชั้น: [ระดับชั้น]

ออกแบบการประเมิน 3 ด้าน:

1. การเรียนรู้ของนักเรียน (Learning Outcomes)
2. กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process)
3. ความพึงพอใจ (Satisfaction)

รวมถึง:

- ตัวชี้วัดที่วัดได้
- เครื่องมือการประเมิน
- เกณฑ์การตัดสิน
- วิธีการเก็บข้อมูล
- การวิเคราะห์และรายงานผล

Prompt การวิเคราะห์และปรับปรุง

Prompt การสะท้อนผลการใช้งาน:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาการเรียนการสอน

ช่วยวิเคราะห์และเสนอแนะการปรับปรุงจากข้อมูลต่อไปนี้:

ข้อมูลกิจกรรม:

- รูปแบบที่ใช้: [ชื่อรูปแบบ]
- วิชา/หัวข้อ: [รายละเอียด]
- ระยะเวลาดำเนินการ: [ระยะเวลา]

ผลการประเมิน:

- การบรรลุวัตถุประสงค์: [ร้อยละ/ระดับ]
- การมีส่วนร่วมของนักเรียน: [สังเกต/ข้อมูล]
- ปัญหาที่พบ: [รายการปัญหา]
- ข้อเสนอแนะจากนักเรียน: [ความคิดเห็น]

กรุณาวิเคราะห์และเสนอ:

1. จุดแข็งที่ควรคงไว้
2. จุดอ่อนที่ต้องปรับปรุง

3. แนวทางแก้ไขปัญหา
4. ข้อเสนอแนะการพัฒนา
5. แผนการปรับปรุงสำหรับครั้งต่อไป

Prompt การพัฒนาครูผู้สอน

Prompt การฝึกอบรมครู:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาครูและการเรียนรู้เชิงรุก

ออกแบบหลักสูตรการฝึกอบรมครูในการใช้การเรียนรู้เชิงรุก:

กลุ่มเป้าหมาย:

- ครูระดับ: [ระดับการศึกษา]
- ประสบการณ์การสอน: [ปี]
- ความคุ้นเคยกับการเรียนรู้เชิงรุก: [ระดับ]

เป้าหมายการพัฒนา:

1. ความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้เชิงรุก
2. ทักษะการออกแบบกิจกรรม
3. ความสามารถในการจัดการชั้นเรียน
4. การประเมินผลและปรับปรุง

ออกแบบ:

- โครงสร้างหลักสูตร (ทฤษฎี:ปฏิบัติ)
- วิธีการฝึกอบรม (Workshop, Coaching, Mentoring)
- กิจกรรมปฏิบัติการ
- การประเมินและติดตามผล
- แผนการพัฒนาต่อเนื่อง

รวมถึงการสร้าง Community of Practice

Prompt การสร้างแบบฝึกหัดและกิจกรรม

Prompt การสร้างแบบฝึกหัดเฉพาะรูปแบบ:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแบบฝึกหัดและกิจกรรมการเรียนรู้

สร้างชุดแบบฝึกหัดสำหรับรูปแบบ [ชื่อรูปแบบ] ในวิชา [ชื่อวิชา] หัวข้อ [หัวข้อ]:

ระดับความยาก:

- ระดับเริ่มต้น (Beginner)
- ระดับกลาง (Intermediate)


- ระดับสูง (Advanced)

ประเภทแบบฝึกหัด:

1. แบบฝึกหัดเตรียมความพร้อม
2. แบบฝึกหัดระหว่างกิจกรรม
3. แบบฝึกหัดขยายผล
4. แบบฝึกหัดประเมินผล

สำหรับแต่ละแบบฝึกหัดให้มี:

- วัตถุประสงค์
- คำชี้แจง
- ตัวอย่าง (ถ้าจำเป็น)
- เกณฑ์การประเมิน
- เฉลยหรือแนวทางแก้ไข
- ข้อเสนอแนะสำหรับครู

 Prompt การสร้างเครื่องมือประเมิน

Prompt การสร้าง Rubric เฉพาะรูปแบบ:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการประเมินการเรียนรู้เชิงรุก

สร้าง Rubric สำหรับประเมินผลการเรียนรู้แบบ [เลือกรูปแบบ]:

ข้อมูลพื้นฐาน:

- วิชา/หัวข้อ: [รายละเอียด]
- ระดับชั้น: [ระดับ]
- รูปแบบการประเมิน: [รายบุคคล/กลุ่ม/ผสม]

มิติการประเมิน:

1. เนื้อหาและความรู้
2. ทักษะกระบวนการ
3. การทำงานร่วมกัน
4. การสื่อสาร
5. การคิดวิเคราะห์
6. ความคิดสร้างสรรค์

สำหรับแต่ละมิติให้มี:

- นิยามเชิงปฏิบัติการ
- เกณฑ์ 4 ระดับ (ยอดเยี่ยม, ดี, พอใช้, ต้องปรับปรุง)
- ตัวอย่างพฤติกรรมที่สังเกตได้
- น้ำหนักคะแนน
- คำแนะนำการใช้งาน

☀ Prompt การสร้างกิจกรรม Ice-Breaking และ Energizer

Prompt สำหรับกิจกรรมเสริม:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการสร้างบรรยากาศชั้นเรียน

สร้างกิจกรรม Ice-Breaking และ Energizer สำหรับการเรียนรู้แบบ [เลือกรูปแบบ]:

บริบท:

- ระดับชั้น: [ระดับ]
- จำนวนนักเรียน: [จำนวน] คน
- ความคุ้นเคยของนักเรียน: [ระดับ]
- เวลาที่มี: [จำนวนนาที]

วัตถุประสงค์:

- สร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้
- เตรียมความพร้อมสำหรับกิจกรรมหลัก
- สร้างความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียน
- กระตุ้นความสนใจในหัวข้อ

ออกแบบกิจกรรม:

1. กิจกรรมทำความรู้จัก (ถ้าจำเป็น)
2. กิจกรรมกระตุ้นความสนใจ
3. กิจกรรมเชื่อมโยงเนื้อหา
4. กิจกรรมสร้างพลังในระหว่างเรียน

รวมถึงทางเลือกสำหรับสถานการณ์ต่างๆ

Prompt การเชื่อมโยงกับเทคโนโลยี

Prompt การบูรณาการเทคโนโลยี:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการบูรณาการเทคโนโลยีในการเรียนการสอน

ออกแบบการใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้แบบ [เลือกรูปแบบ]:

ข้อมูลพื้นฐาน:


- วิชา/หัวข้อ: [รายละเอียด]
- ระดับชั้น: [ระดับ]
- อุปกรณ์ที่มี: [รายการอุปกรณ์]
- ความสามารถทางเทคโนโลยี: [ระดับ]

เทคโนโลยีที่เสนอ:

1. เทคโนโลยีพื้นฐาน: [แอป/เว็บไซต์ที่ใช้ง่าย]
2. เทคโนโลยีชั้นกลาง: [เครื่องมือเฉพาะทาง]
3. เทคโนโลยีขั้นสูง: [เครื่องมือที่ซับซ้อน]

สำหรับแต่ละเทคโนโลยีให้ระบุ:

- วัตถุประสงค์การใช้งาน
- ขั้นตอนการใช้งาน
- ข้อดี-ข้อเสียต่อการเรียนรู้
- ความต้องการด้านทักษะ
- ทางเลือกในกรณีที่ไม่มีอุปกรณ์

 Prompt การสร้างเนื้อหาสนับสนุน

Prompt การเขียนคู่มือการใช้งาน:

ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการเขียนเอกสารทางการศึกษา

ช่วยเขียนคู่มือการใช้งานสำหรับ [ชื่อรูปแบบ] สำหรับครูผู้สอน:

โครงสร้างคู่มือ:

1. บทนำ

- ทฤษฎีพื้นฐาน
- ประโยชน์และข้อดี
- เจาะลึกการใช้งาน

2. การเตรียมการ

- การวิเคราะห์ผู้เรียน
- การเตรียมสื่อและอุปกรณ์
- การออกแบบกิจกรรม

3. การดำเนินงาน

- ขั้นตอนการสอนแบบละเอียด
- เทคนิคการจัดการชั้นเรียน
- การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า

4. การประเมินผล


- วิธีการประเมิน
- เครื่องมือการประเมิน
- การให้ข้อมูลย้อนกลับ

5. ภาคผนวก


- ตัวอย่างกิจกรรม
- แบบฟอร์มที่ใช้งาน
- แหล่งข้อมูลเพิ่มเติม

ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย มีตัวอย่างประกอบ และเน้นการใช้งานจริง


 สรุป: การใช้งาน Prompt Collection อย่างมีประสิทธิภาพ

 ขั้นตอนการใช้งาน:

1. วิเคราะห์บริบท → ใช้ Prompt การเลือกรูปแบบ
2. ออกแบบกิจกรรม → ใช้ Prompt เฉพาะรูปแบบ
3. เตรียมเครื่องมือ → ใช้ Prompt การประเมินและแบบฝึกหัด
4. ดำเนินการสอน → ใช้คู่มือและเครื่องมือที่สร้างขึ้น
5. ประเมินและปรับปรุง → ใช้ Prompt การสะท้อนผล

 การพัฒนาอย่างต่อเนื่อง:

- บันทึกประสบการณ์และปรับปรุง Prompt
- แบ่งปันและแลกเปลี่ยนกับเพื่อนครู
- ทดลองผสมผสานรูปแบบใหม่ๆ
- ติดตามแนวโน้มการศึกษาและปรับใช้

 เป้าหมายสูงสุด:

สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย สนุกสนาน และมีประสิทธิภาพสำหรับนักเรียนทุกคน

Collection นี้เป็นเครื่องมือเพื่อช่วยให้คุณสามารถออกแบบการเรียนรู้เชิงรุกได้อย่างมีระบบและมีประสิทธิภาพ สามารถนำไปปรับใช้ตามบริบทของแต่ละโรงเรียนและความต้องการของผู้เรียน

Prompt Collection: เครื่องมือวัดและประเมินตามสภาพจริงสำหรับการเรียนรู้เชิงรุก

กิจกรรมการวิจัยในชั้นเรียนโดยใช้ Generative AI โดย ดร.อนุสร หงษ์ขุนทด

ขั้นตอนที่ 1: การค้นหาหัวข้อวิจัย

กิจกรรม: ระดมสมองหาปัญหาในชั้นเรียนและใช้ AI ช่วยกลั่นกรอง

คำสั่ง Prompt สำหรับช่วยหาหัวข้อ:

ฉันเป็นครูสอนวิชา [ระบุวิชา] ระดับชั้น [ระบุชั้น] และพบปัญหาต่อไปนี้ในห้องเรียน:

- [ปัญหาที่ 1]
- [ปัญหาที่ 2]
- [ปัญหาที่ 3]

ช่วยวิเคราะห์ว่าปัญหาใดน่าทำวิจัยในชั้นเรียนมากที่สุด พร้อมให้เหตุผล และเสนอแนะหัวข้อวิจัยที่เหมาะสม 3 หัวข้อจากปัญหาดังกล่าว

ขั้นตอนที่ 2: การทบทวนวรรณกรรม

กิจกรรม: ใช้ AI ช่วยค้นหาและสรุปงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

คำสั่ง Prompt สำหรับช่วยทบทวนวรรณกรรม:

ฉันกำลังทำวิจัยในชั้นเรียนเรื่อง "[หัวข้อวิจัย]" ช่วยแนะนำ:

- ทฤษฎีหรือแนวคิดสำคัญที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อนี้
- งานวิจัยในประเทศและต่างประเทศที่มีการศึกษาในหัวข้อคล้ายกัน (ระบุชื่อผู้วิจัย ปี และสรุปสั้นๆ)
- ช่องว่างการวิจัย (Research Gap) ที่งานวิจัยของฉันจะสามารถเติมเต็มได้

ขั้นตอนที่ 3: การกำหนดวัตถุประสงค์และตัวแปร

กิจกรรม: ร่างวัตถุประสงค์และตัวแปรให้สอดคล้องกับปัญหา

คำสั่ง Prompt สำหรับช่วยกำหนดวัตถุประสงค์:

สำหรับหัวข้อวิจัยในชั้นเรียนเรื่อง "[หัวข้อวิจัย]" ช่วย:

- ร่างวัตถุประสงค์การวิจัย 2-3 ข้อที่ชัดเจนและวัดได้
- กำหนดตัวแปรต้นและตัวแปรตามที่เหมาะสม
- ตั้งสมมติฐานการวิจัยที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

ขั้นตอนที่ 4: การออกแบบการวิจัย

กิจกรรม: เลือกรูปแบบการวิจัยและวิธีเก็บข้อมูลที่เหมาะสม

คำสั่ง Prompt สำหรับช่วยออกแบบการวิจัย:

ฉันต้องการทำวิจัยในชั้นเรียนเรื่อง "[หัวข้อวิจัย]" มีวัตถุประสงค์คือ [วัตถุประสงค์] ช่วย:

1. แนะนำรูปแบบการวิจัยที่เหมาะสม (เช่น วิจัยเชิงทดลอง วิจัยเชิงปฏิบัติการ ฯลฯ)
2. กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสม
3. เสนอเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล พร้อมวิธีการสร้างและตรวจสอบคุณภาพ
4. ออกแบบวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

ขั้นตอนที่ 5: การสร้างนวัตกรรมหรือเครื่องมือแก้ปัญหา

กิจกรรม: ออกแบบนวัตกรรมการเรียนการสอนหรือวิธีการแก้ปัญหา

คำสั่ง Prompt สำหรับช่วยสร้างนวัตกรรม:

ฉันกำลังแก้ปัญหา "[ระบุปัญหา]" ในห้องเรียนวิชา [ระบุวิชา] ระดับชั้น [ระบุชั้น] ช่วย:

1. ออกแบบนวัตกรรมการเรียนการสอนที่น่าจะแก้ปัญหานี้ได้
2. อธิบายขั้นตอนการใช้นวัตกรรมอย่างละเอียด
3. แนะนำวิธีประเมินผลประสิทธิภาพของนวัตกรรม

ขั้นตอนที่ 6: การสร้างเครื่องมือวัดและประเมินผล

กิจกรรม: ออกแบบเครื่องมือเก็บข้อมูลที่มีคุณภาพ

คำสั่ง Prompt สำหรับช่วยสร้างเครื่องมือ:

ฉันต้องการสร้างเครื่องมือวิจัยสำหรับเก็บข้อมูลในหัวข้อ "[หัวข้อวิจัย]" ช่วย:

1. ออกแบบ [แบบสอบถาม/แบบสังเกต/แบบทดสอบ] ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์
2. สร้างเกณฑ์การให้คะแนน (Rubric) หรือเกณฑ์การประเมินที่เหมาะสม
3. แนะนำวิธีตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ (ความเที่ยงตรง ความเชื่อมั่น ฯลฯ)

ขั้นตอนที่ 7: การวิเคราะห์ข้อมูล

กิจกรรม: ฝึกใช้ AI ช่วยวิเคราะห์และแปลผลข้อมูล

คำสั่ง Prompt สำหรับช่วยวิเคราะห์ข้อมูล:

ฉันได้เก็บข้อมูลวิจัยในชั้นเรียนแล้ว มีข้อมูลดังนี้:
[ข้อมูลที่เก็บได้ สามารถเป็นการอธิบายหรือตารางข้อมูล]

ช่วย:

1. วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติที่เหมาะสม
2. อธิบายผลการวิเคราะห์ให้เข้าใจง่าย
3. แปลความหมายของผลการวิเคราะห์เชื่อมโยงกับวัตถุประสงค์การวิจัย
4. เสนอแนะกราฟหรือตารางที่ควรใช้นำเสนอข้อมูล

ขั้นตอนที่ 8: การเขียนรายงานการวิจัย

กิจกรรม: ใช้ AI ช่วยร่างโครงร่างงานวิจัย 5 บท

คำสั่ง Prompt สำหรับช่วยเขียนรายงาน:

ช่วยร่างโครงร่างรายงานการวิจัย 5 บท สำหรับวิจัยในชั้นเรียนเรื่อง "[หัวข้อวิจัย]" โดยมีรายละเอียดดังนี้:

บทที่ 1: บทนำ

- ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา (เน้นบริบทที่พบในห้องเรียน)
- วัตถุประสงค์ของการวิจัย
- สมมติฐานการวิจัย
- ขอบเขตการวิจัย
- นิยามศัพท์เฉพาะ
- ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

บทที่ 2: เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- หัวข้อทฤษฎีและแนวคิดที่ควรทบทวน
- กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 3: วิธีดำเนินการวิจัย

- ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- การเก็บรวบรวมข้อมูล
- การวิเคราะห์ข้อมูล

บทที่ 4: ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

- โครงร่างการนำเสนอผลการวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์

บทที่ 5: สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

- ประเด็นสำคัญที่ควรอภิปราย

- ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้
- ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ตัวอย่างการทำโครงร่างวิจัยในชั้นเรียนแบบเต็มรูปแบบ

กิจกรรม: ฝึกเขียนโครงการวิจัยในชั้นเรียนโดยใช้แบบฟอร์มที่ท่านแนบมา

คำสั่ง Prompt:

ฉันกำลังเขียนโครงการวิจัยในชั้นเรียนเรื่อง "[หัวข้อวิจัย]" ช่วยกรอกข้อมูลในแบบฟอร์มโครงการนี้:

- ชื่อโครงการ:
- ลักษณะโครงการ:
- สนองกลยุทธ์ สพฐ.:
- หลักการและเหตุผล: (อธิบายสภาพปัญหา ความจำเป็น ประโยชน์ที่จะได้รับ)
- วัตถุประสงค์: (2-3 ข้อ)
- เป้าหมาย:
 - เชิงปริมาณ:
 - เชิงคุณภาพ:
- วิธีดำเนินการ/ขั้นตอนการดำเนินงาน: (ระบุกิจกรรม ช่วงเวลา และผู้รับผิดชอบ)
- งบประมาณที่ใช้: (แจกแจงรายละเอียด)
- การประเมินผล: (ระบุตัวชี้วัด วิธีการประเมิน และเครื่องมือ)
- ผลที่คาดว่าจะได้รับ:

ขั้นตอนที่ 9: การนำเสนอและเผยแพร่ผลงาน

กิจกรรม: เตรียมการนำเสนอและเผยแพร่ผลงานวิจัย

คำสั่ง Prompt สำหรับช่วยนำเสนอผลงาน:

ช่วยวางแผนการนำเสนอและเผยแพร่ผลงานวิจัยในชั้นเรียนเรื่อง "[หัวข้อวิจัย]" โดย:

- เสนอรูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจสำหรับที่ประชุมวิชาการ
- ร่างบทคัดย่อสำหรับส่งวารสาร/งานประชุม (ไม่เกิน 250 คำ)
- แนะนำช่องทางการเผยแพร่ผลงานวิจัยที่เหมาะสม
- ให้คำแนะนำในการจัดทำสื่อนำเสนอ (PowerPoint/โปสเตอร์)

ขั้นตอนที่ 10: การประเมินและพัฒนาต่อยอด

กิจกรรม: วางแผนการนำผลวิจัยไปใช้และพัฒนาต่อ

คำสั่ง Prompt สำหรับการประเมินและพัฒนา:

หลังจากเสร็จสิ้นงานวิจัยในชั้นเรียนเรื่อง "[หัวข้อวิจัย]" แล้ว ช่วย:

1. ออกแบบการติดตามผลระยะยาว
2. เสนอแนวทางการพัฒนาต่อยอดงานวิจัย
3. แนะนำการบูรณาการผลการวิจัยเข้ากับการจัดการเรียนการสอนแบบยั่งยืน
4. เสนอหัวข้อวิจัยต่อเนื่องที่น่าสนใจ

คำสั่งเพิ่มเติม

คำสั่ง Prompt

ช่วยเขียนความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา พร้อมกับการอ้างอิง ที่มีอยู่จริงตรง
สอบได้ไม่ต้องสมมติ แบบAPA7 ดังนี้

บริบทของปัญหาในห้องเรียน: อธิบายสภาพปัญหาที่พบในการจัดการเรียนการสอนวิชาการงานอาชีพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ขาดทักษะการทำงาน กระบวนการกลุ่ม และมารยาทในการทำงาน

ผลกระทบของปัญหา: ผลกระทบของปัญหาต่อการเรียนรู้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียน

แนวทางแก้ไขปัญหา: ความสำคัญของการเรียนรู้แบบร่วมมือในการพัฒนาทักษะกระบวนการกลุ่มและความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

ความจำเป็นในการทำวิจัย: ความสำคัญของการบูรณาการการเรียนรู้แบบร่วมมือในวิชาการงานอาชีพเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการกลุ่มของนักเรียน

ช่วยเขียนนิยามศัพท์ ในประเด็นต่อไปนี้

รายงานวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การบูรณาการการเรียนรู้แบบร่วมมือในบริบทวิชาการงานอาชีพเฉพาะสำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4

โรงเรียนเมืองใหม่ (ชลลราษฎร์รังสฤษดิ์) อำเภอเมืองลพบุรี จังหวัดลพบุรี
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลพบุรี เขต 1

นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่บูรณาการในวิชาการงานอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะกระบวนการกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือที่บูรณาการในวิชาการงานอาชีพ

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือที่บูรณาการในวิชาการงานอาชีพ

และอื่น ๆ ตามที่ท่านเห็นสมควร

