



ยินดีต้อนรับ

คณะกรรมการประเมินผลการพัฒนางานตามข้อตกลง (PA) ทุกท่าน
ด้วยความยินดียิ่ง

คณะกรรมการประเมินผล



นายไชยา ทิพย์คุณ

กรรมการผู้ประเมิน



ดร.นิรันดร์ สมมุติ

ประธานกรรมการผู้ประเมิน



นายอรุณ ทองกลม

กรรมการผู้ประเมิน



การประเมินผลการพัฒนางานตามข้อตกลง (PA)

สำหรับข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ตำแหน่งครู
วิทยาลัยเทคนิคศรีสะเกษ

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 (1 ต.ค. 2568 - 30 ก.ย. 2569)



<https://wpoosommai.github.io/PA2569/>



รายงานผลการพัฒนางานตามข้อตกลง (PA)

ริเริ่มและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบไฮบริด โดยใช้ Discord ในรายวิชาสมองกลฝังตัว เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของนักศึกษา Generation Z

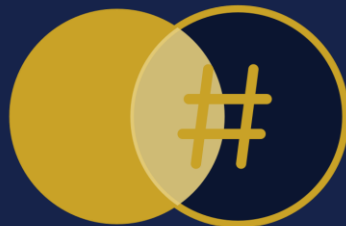
รายวิชาสมองกลฝังตัว • ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

นายวีระวัฒน์ ภูสมหมาย

ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ (คศ.3)

วิทยาลัยเทคนิคศรีสะเกษ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

นำเสนอต่อคณะกรรมการประเมินผลการพัฒนางาน • ปีงบประมาณ พ.ศ. 2569



หัวข้อการนำเสนอ

โครงสร้างการนำเสนอ

1

ข้อมูลทั่วไปและภาระงาน

ตำแหน่ง ระดับที่คาดหวัง และภาระงานตามที่ ก.ค.ศ. กำหนด

2

ประเด็นท้าทาย

สภาพปัญหาและแนวทางการพัฒนานวัตกรรม

3

วิธีดำเนินการ (PDCA)

ขั้นตอนการดำเนินงานตลอดปีงบประมาณ

4

ผลการดำเนินงาน 3 ด้าน

การจัดการเรียนรู้ / การส่งเสริมสนับสนุน / การพัฒนาตนเอง

5

ผลลัพธ์และหลักฐาน

ผลเชิงปริมาณ เชิงคุณภาพ และเอกสารประกอบ

6

สรุปผลการดำเนินงาน

ความสอดคล้องกับเกณฑ์การประเมิน PA

ส่วนที่ 1 • ข้อมูลทั่วไป

ตำแหน่งและระดับการปฏิบัติที่คาดหวัง

ตำแหน่ง / วิทยฐานะ



ครู

วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ (คศ.3)

ระดับการปฏิบัติที่คาดหวัง

“ริเริ่ม พัฒนา” (Originate & Improve)

สถานศึกษา: วิทยาลัยเทคนิคศรีสะเกษ

สังกัด: สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

ตารางสอนภาคเรียนที่ 2/2568 (ก.ค.ศ.)

30000-2005 กิจกรรมในสถานประกอบการ 1

2 ชม./สัปดาห์

30001-1003 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

4 ชม./สัปดาห์

30105-2002 สมองกลฝังตัว

13 ชม./สัปดาห์

30105-2004 เทคนิคการอินเตอร์เฟซ

5 ชม./สัปดาห์

30105-2006 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์

5 ชม./สัปดาห์

รวม 29 ชม./สัปดาห์ • Home Room 1 ชม. • PLC 2 ชม./สัปดาห์

ความหมายของ Hybrid Learning ผ่าน Discord



ริเริ่ม พัฒนานวัตกรรม

คิดค้นและพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ยังไม่เคยมีมาก่อนในบริบทของสถานศึกษา เพื่อแก้ปัญหาและยกระดับคุณภาพผู้เรียน

+



การเรียนรู้แบบไฮบริด (Hybrid Learning)

ผสมผสานการเรียนรู้ในห้องเรียนปกติ (Face-to-Face) เข้ากับการเรียนรู้ผ่านช่องทางดิจิทัล (Online) อย่างต่อเนื่องและเชื่อมโยงกัน

+



แพลตฟอร์ม Discord

แอปพลิเคชันสื่อสารดิจิทัลที่นำมาประยุกต์ใช้เป็นพื้นที่การเรียนรู้ ให้คำปรึกษา และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ นอกเวลาเรียน

รวมกันเป็น การสร้างสรรค์รูปแบบการเรียนรู้ใหม่ที่ผสานห้องเรียนจริงเข้ากับสังคมการเรียนรู้ดิจิทัลบน Discord

ทำความเข้าใจนวัตกรรม

Hybrid Learning ประกอบด้วยอะไรบ้าง



ห้องเรียนปกติ
Face-to-Face

เรียนทฤษฎีและปฏิบัติตามตารางสอนจริงทุกสัปดาห์



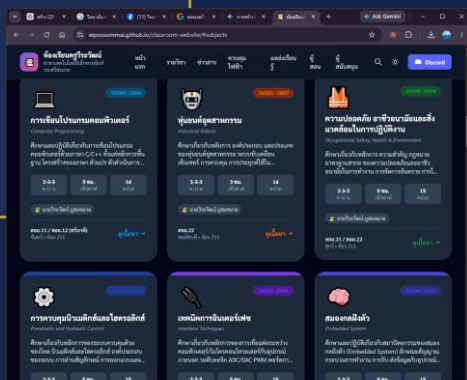
Hybrid Learning

4 องค์ประกอบ



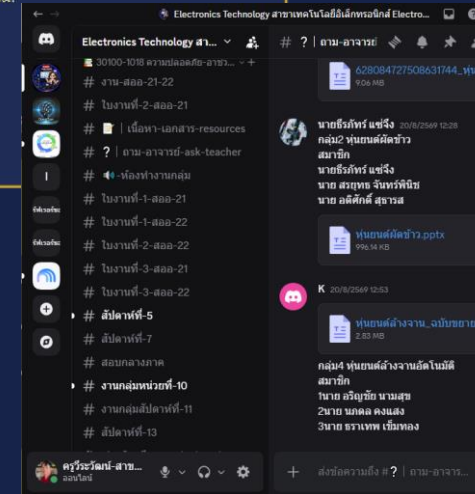
สื่อและแหล่งเรียนรู้ดิจิทัล
Digital Resources

เอกสาร ใบความรู้ ใบงาน วีดีโอ
เข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา



การเรียนรู้ผ่าน Discord
Online 24 ชม.

ซักถาม ให้ความปรึกษา
แก้ปัญหาพร้อมกันได้ตลอดเวลา



ทำความเข้าใจนวัตกรรม
ชุมชนเรียนรู้ดิจิทัล ประกอบด้วยอะไรบ้าง



1. สมาชิกชุมชน
นักศึกษาทุกคนในสาขา ครูผู้สอนที่เต็มใจ
และพร้อมช่วยเหลือ สนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกัน



2. ช่องทางปฏิสัมพันธ์เฉพาะด้าน
พื้นที่ออนไลน์ Discord Server แลกเปลี่ยนประสบการณ์
#mentor (ใช้สำหรับปรึกษาครู) #debussing (แก้ปัญหาได้ร่วมกัน)
#repository (แลกเปลี่ยนเรียนรู้)



3. การช่วยเหลือกันระหว่างเพื่อน (Peer Support)
นักศึกษาช่วยเหลือกันตาม แลกเปลี่ยนวิธีแก้ปัญหา
และให้กำลังใจกันและกัน
ไม่ต้องครูคอยเตือนหรือช่วยชีวิต



4. การสะท้อนคิดและพัฒนาต่อเนื่อง
ครูศึกษาค้นคว้าหาความรู้ใหม่มาพัฒนา
นำข้อมูลมาปรับปรุงการจัดการเรียนรู้
ตามวงจร PDCA อย่างต่อเนื่อง



ชุมชนการเรียนรู้ดิจิทัล
Learning Community

นักศึกษาช่วยเหลือและแลกเปลี่ยนเรียนรู้
ระหว่างกัน

ส่วนที่ 2 • ประเด็นท้าทาย

“การริเริ่มพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบไฮบริด (Hybrid Learning) ผ่านแพลตฟอร์ม Discord เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ความพึงพอใจ และการสร้างสังคมการเรียนรู้ดิจิทัล สำหรับนักศึกษาระดับ ปวส.”



สภาพปัญหาที่พบ

นักศึกษาสาขาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคศรีสะเกษ มีข้อจำกัดด้านการติดตามภาระงานนอกเวลาเรียน การสื่อสารแลกเปลี่ยนเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และการซักถามปัญหาเชิงปฏิบัติผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล ส่งผลต่อการมีส่วนร่วม ความพึงพอใจ และทักษะการเขียนโปรแกรม



แนวทางแก้ไข

ออกแบบ Discord Server เป็นพื้นที่การเรียนรู้ดิจิทัล ประกอบด้วยช่อง Mentor, Debugging และ Repository พร้อมคู่มือและเครื่องมือวัดประเมินผล เพื่อสร้างสังคมการเรียนรู้ดิจิทัลที่ตอบสนองนักศึกษายุคใหม่

ระบบนิเวศการเรียนรู้ผ่าน Discord

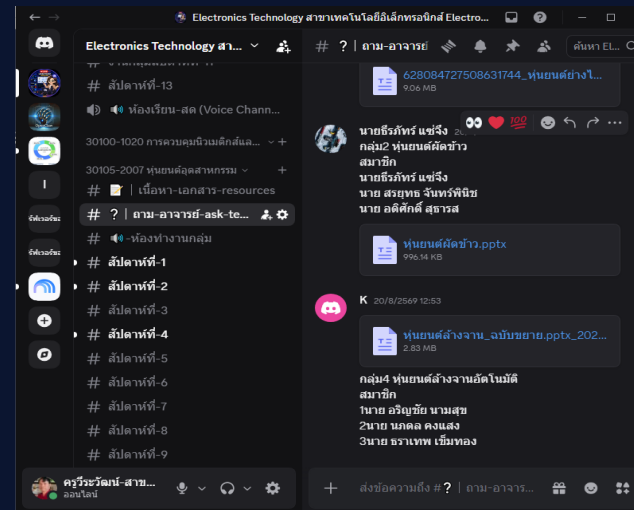


ผู้เรียน

นักศึกษา ปวส. สาขาช่างอิเล็กทรอนิกส์

เรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา

มีส่วนร่วม



ห้องเรียนปกติ (Offline) + Discord (Online 24 ชม.)

= สังคมการเรียนรู้แบบไฮบริด (Hybrid Learning)



ครูผู้สอน

ที่ปรึกษาและพี่เลี้ยงดิจิทัล

ติดตาม ให้คำปรึกษาได้ทันที

ดูแลใกล้ชิด



วงจรคุณภาพ PDCA



วางแผน (Plan)

1 ต.ค. – 31 ธ.ค. 2568

ศึกษาสภาพปัญหา ออกแบบ
นวัตกรรม และจัดทำเครื่องมือวิจัย



ปฏิบัติ (Do)

1 ม.ค. – 31 มี.ค. 2569

นำนวัตกรรม Discord ใช้จัดการ
เรียนรู้จริง เน้น Active Learning



ตรวจสอบ (Check)

1 เม.ย. – 31 ก.ค. 2569

รวบรวมและประเมินผลด้านการมี
ส่วนร่วม สมรรถนะ ความพึงพอใจ

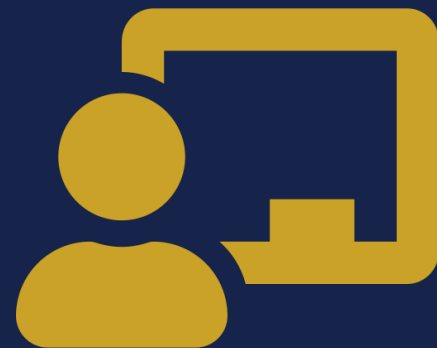


ปรับปรุง (Act)

1 ส.ค. – 30 ก.ย. 2569

สรุปผล ปรับปรุงนวัตกรรม และ
เผยแพร่แก่บุคลากรทางการศึกษา

ด้านที่ 1



ด้านการจัดการเรียนรู้

8 ตัวชี้วัดย่อย ตามแบบประเมินผลการพัฒนางาน (PA 2)

ด้านที่ 1 • ตัวชี้วัดที่ 1.1

1.1

สร้างและหรือพัฒนาหลักสูตร

ริเริ่มและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบไฮบริด (Hybrid Learning) ผ่านแพลตฟอร์ม Discord ในรายวิชาสมองกลฝังตัว โดยปรับหน่วยการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับมาตรฐานรายวิชาและบริบทของผู้เรียนระดับ ปวส. เพื่อแก้ไขข้อจำกัดด้านการติดตามภาระงานนอกเวลาเรียน

นวัตกรรม 1 รูปแบบ ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญระดับ “มาก” ขึ้นไป

วิเคราะห์เนื้อหาแต่ละหน่วยการเรียนรู้เทียบกับระดับพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ตามหลัก Bloom's Taxonomy เพื่อใช้เป็นแนวทางออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนและแบบทดสอบให้ครอบคลุมทุกระดับพฤติกรรม

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	พุทธิพิสัย						ทักษะพิสัย					จิตพิสัย					เวลา (ชม.)
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1	สถาปัตยกรรมและหลักการทำงานของสมองกลฝังตัว	/	/	/				/	/				/	/				10
2	การประกอบและติดตั้งวงจรสมองกลฝังตัว	/	/	/				/	/	/			/	/	/			10
3	การรับ-ส่งข้อมูลกับอุปกรณ์เชื่อมต่อภายนอก		/	/	/			/	/	/			/	/				15
4	ซอฟต์แวร์และการเขียนโปรแกรมควบคุม			/	/	/				/	/		/	/	/			15
5	การสื่อสารข้อมูลและการพัฒนาโปรแกรมควบคุมเครื่องใช้ไฟฟ้าอิเล็กทรอนิกส์			/	/	/				/	/	/			/	/		15
6	การประยุกต์ใช้สมองกลฝังตัวในงานอุตสาหกรรมและงานอื่น ๆ				/	/	/				/	/			/	/	/	10





1.2

ออกแบบการจัดการเรียนรู้

ออกแบบ Discord Server ให้เป็นพื้นที่การเรียนรู้ดิจิทัล (Digital Learning Space) เฉพาะทาง ประกอบด้วยช่อง Mentor, Debugging และ Repository โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcomes) ของรายวิชา

ความพึงพอใจต่อการติดตามข่าวสาร/งานผ่าน Discord ระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.61$)

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นตอน	เวลา (นาที)	กิจกรรม
ชั้นนำ	60	ทบทวนความรู้เดิม/ถมนำเข้าสู่บทเรียน ใช้ช่อง Discord แจ้งวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และเป้าหมายของหน่วยที่ 1
ขั้นสอน	330	ครูบรรยายประกอบสื่อ/ใบความรู้ที่ 1 สาธิตการปฏิบัติงานจริง และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามผ่านช่อง Discord
ขั้นสรุป/ฝึกปฏิบัติ	210	ผู้เรียนลงมือปฏิบัติตามใบงานที่ 1 เป็นรายบุคคล/กลุ่มย่อย ครูให้คำปรึกษาผ่านช่อง Mentor สรุปบทเรียนร่วมกันและมอบหมายทบทวนก่อนคาบถัดไป

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ใบความรู้ที่ 1: สถาปัตยกรรมและหลักการทำงานของสมองกลฝังตัว
- ใบงานที่ 1: สถาปัตยกรรมและหลักการทำงานของสมองกลฝังตัว
- แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน หน่วยที่ 1
- บอร์ดไมโครคอนโทรลเลอร์ เบรดบอร์ด อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์พื้นฐาน คอมพิวเตอร์ และโปรแกรม IDE
- ช่องทาง Discord (Mentor, Debugging, Repository) สำหรับสนับสนุนการเรียนรู้นอกเวลาเรียน

การวัดและประเมินผล

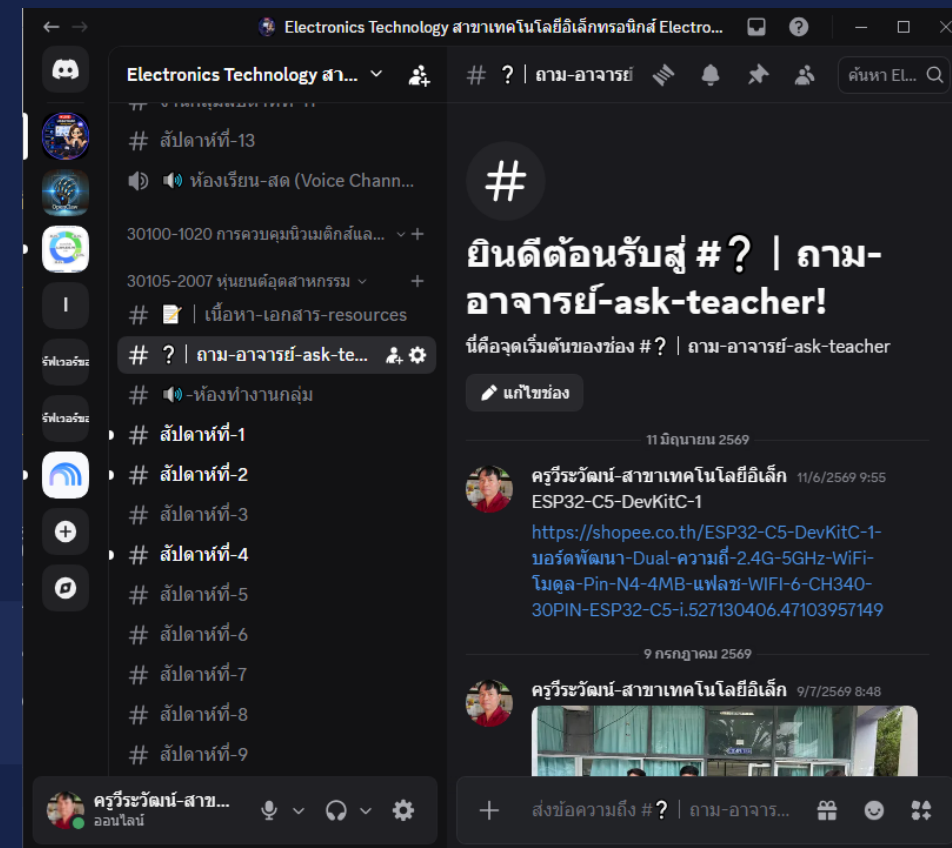
วิธีวัดและประเมินผล	เครื่องมือ	เกณฑ์การผ่าน
ทดสอบความรู้ก่อน-หลังเรียน	แบบทดสอบหน่วยที่ 1 (5 ข้อ)	คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
ประเมินผลการปฏิบัติงาน	ใบงานที่ 1	ปฏิบัติถูกต้องไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้	มีวินัย ความรับผิดชอบ ส่งงานตรงเวลา

1.3

จัดกิจกรรมการเรียนรู้

จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่าน Discord ให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการซักถาม อภิปราย และส่งภาระงานอย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมการเรียนรู้และทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มผ่านสังคมการเรียนรู้ดิจิทัล

นักศึกษาไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในกิจกรรมเชิงรุก



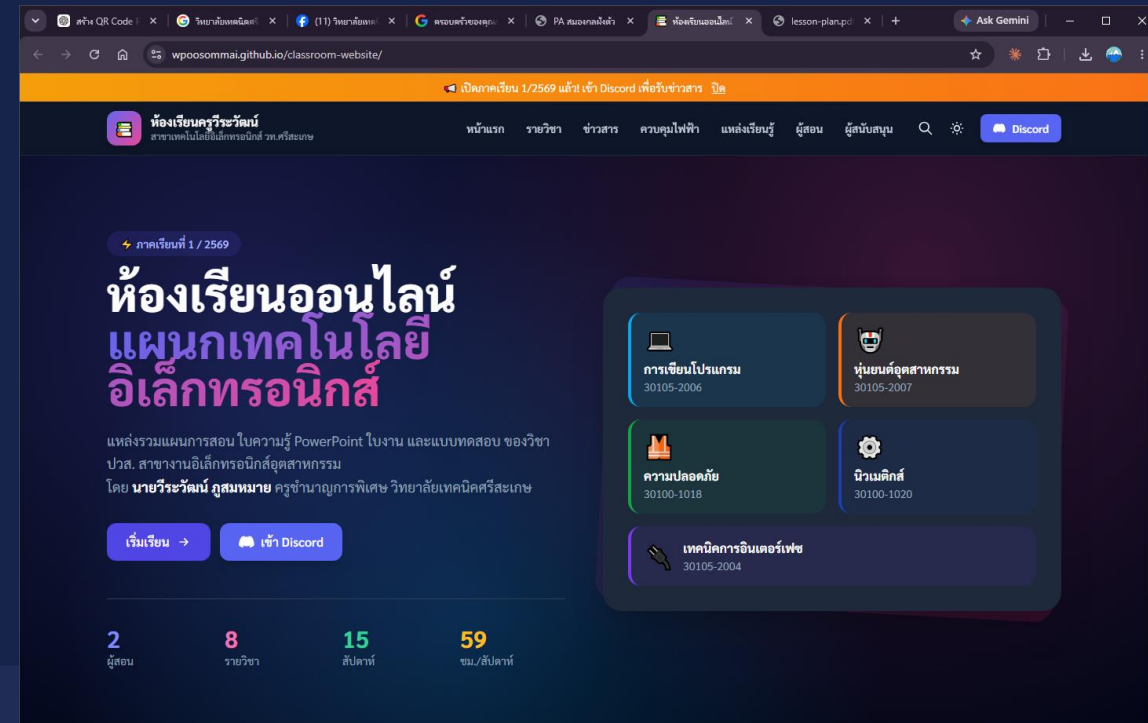


1.4

สร้างและหรือพัฒนาสื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยีและแหล่งเรียนรู้

พัฒนาคู่มือการจัดการเรียนรู้แบบไฮบริด แนวทางการใช้งาน และคลังข้อมูลต้นแบบในช่อง Repository ประกอบด้วยใบงาน ซอร์สโค้ด และชิ้นงาน เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ที่นักศึกษาเข้าถึงได้ด้วยตนเอง

คลังข้อมูลต้นแบบนำไปประยุกต์ใช้ได้น้อย 1 รายวิชา



ด้านที่ 1 • ตัวชี้วัดที่ 1.5

1.5

วัดและประเมินผลการเรียนรู้

พัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ โดยใช้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและชิ้นงานที่บันทึกผ่านระบบ Discord เป็นฐานข้อมูลในการติดตามพัฒนาการของนักศึกษาอย่างต่อเนื่อง

สอดคล้องกับระดับการปฏิบัติที่คาดหวัง: “ริเริ่ม พัฒนา” (Originate & Improve)

<https://www.facebook.com/share/v/1DG8AgnkMm/>

แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน หน่วยที่ 5: การสื่อสาร
โปรแกรมควบคุมเครื่องใช้ไฟฟ้าอิเล็กทรอนิกส์

คำชี้แจง: ให้ทำเครื่องหมาย X ทับข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว (ใช้แบบ
ก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการของผู้เรียน)

ชื่อ-สกุล วันที่สอบ

1. UART ใช้สายสัญญาณหลักกี่เส้นในการสื่อสาร

ก. 1 เส้น
ข. 2 เส้น (TX/RX)
ค. 3 เส้น
ง. 4 เส้น

2. I2C ใช้สายสัญญาณใดบ้าง

ก. TX, RX
ข. SDA, SCL

Ask Gemini

wpoosommai.github.io/classr...

ตั้งค่า (ครู)

ข้อสอบกลางภาค วิชาระบบสมองกลฝังตัว

รหัสวิชา 30105-2002 | หน่วยที่ 1-8

จำนวน 30 ข้อ | คะแนนรวม 30 คะแนน

เวลา 50 นาที

ปวส.1 สาขาเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคศรีสะเกษ

⚠️ กฎการสอน: ระบบจะเปิดในโหมดเต็มจอ หากออกจากหน้าสอบหรือสลับโปรแกรม การสอบจะถูกยกเลิกทันที

🔑 ขั้นตอนก่อนเริ่มสอบ

- กดปุ่มด้านล่างเพื่อ ล็อกอินบัญชี Google ของโรงเรียน (เปิดแท็บใหม่)
- เมื่อล็อกอินเสร็จ ปิดแท็บนั้นแล้วกลับมาที่หน้านี้
- ติ๊กยืนยัน แล้วกด “เริ่มทำข้อสอบ”

🔑 ล็อกอิน Google (เปิดแท็บใหม่)

☐ ฉันล็อกอินบัญชี Google ของโรงเรียนเรียบร้อยแล้ว

▶ เริ่มทำข้อสอบ

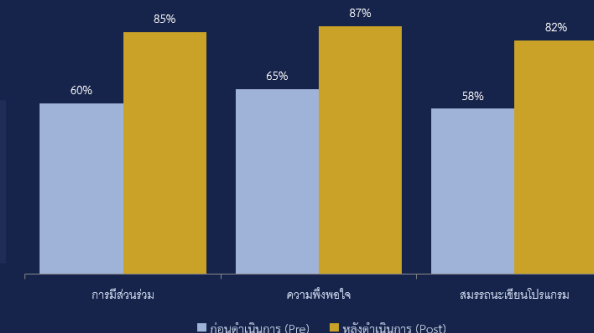
1.6

ศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ เพื่อแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาการเรียนรู้

ดำเนินการวิจัยในชั้นเรียนเพื่อศึกษา วิเคราะห์ และ
สังเคราะห์ข้อมูลด้านการมีส่วนร่วม ความพึงพอใจ และ
สมรรถนะการเขียนโปรแกรมของนักศึกษา แล้วนำผลมาใช้
ปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

แบบสอบถามอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=4.45$) สังเกตพฤติกรรมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x}=2.60$)

ผลการเปรียบเทียบก่อน-หลังดำเนินการ



+25
จุด
การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เชิงรุก

+22
จุด
ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบไฮบริด

+24
จุด
สมรรถนะการเขียนโปรแกรมของนักศึกษา



การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบไฮบริดโดยใช้ discord ในรายวิชาสมองกลฝังตัว เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของนักศึกษา Generation Z

วิทยาลัยเทคนิคศรีสะเกษ
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

นายวีระวัฒน์ ภูสมหมาย

สาขาวิชาเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคศรีสะเกษ
สถาบันการอาชีวศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 4 กระทรวงศึกษาธิการ

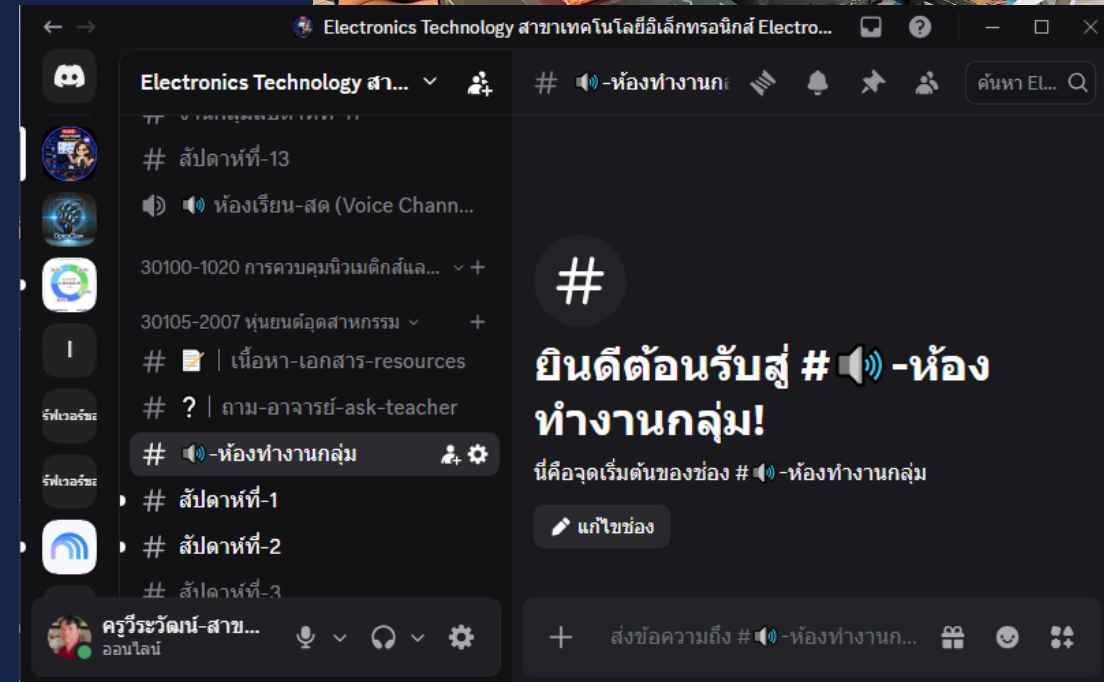
ด้านที่ 1 • ตัวชี้วัดที่ 1.7

1.7

จัดบรรยากาศที่ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียน

สร้างสังคมการเรียนรู้ดิจิทัล (Digital Learning Community) ผ่าน Discord ที่เอื้อต่อการเรียนรู้เชิงรุก การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษา ยุคดิจิทัล

สอดคล้องกับระดับการปฏิบัติที่คาดหวัง: “ริเริ่ม พัฒนา” (Originate & Improve)





1.8

อบรมและพัฒนาคุณลักษณะที่ดีของผู้เรียน

ปลูกฝังวินัย ความรับผิดชอบ และมารยาทในการสื่อสารดิจิทัล (Digital Citizenship) ผ่านกติกากาการใช้งาน Discord ร่วมกัน เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ควบคู่กับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21



สอดคล้องกับระดับการปฏิบัติที่คาดหวัง: “ริเริ่ม พัฒนา” (Originate & Improve)

ด้านที่ 2



ด้านการส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการเรียนรู้

4 ตัวชี้วัดย่อย ตามแบบประเมินผลการพัฒนางาน (PA 2)



2.1

จัดทำข้อมูลสารสนเทศของผู้เรียนและรายวิชา

ริเริ่มจัดทำระบบสารสนเทศดิจิทัลของนักศึกษาและรายวิชาสมองกลฝังตัว โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลจัดเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบ เพื่อใช้ติดตามและส่งเสริมการเรียนรู้รายบุคคล

<https://wpoosommai.github.io/>

ข้อมูลสารสนเทศดิจิทัลร้อยละ 100 ของนักศึกษาที่รับผิดชอบ

2.2

ดำเนินการตามระบบดูแลช่วยเหลือผู้เรียน

พัฒนาระบบดูแลช่วยเหลือนักศึกษาศึกษาเชิงรุกผ่านช่อง
Mentor/Counseling ใน Discord ให้คำปรึกษา ติดตาม
พฤติกรรม และประสานงานกับผู้ปกครองเพื่อแก้ไขปัญหาการ
เรียนได้อย่างทันท่วงที

นักศึกษาไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ได้รับการดูแลช่วยเหลืออย่างเป็นรูปธรรม





2.3

ปฏิบัติงานวิชาการ และงานอื่น ๆ ของสถานศึกษา

ร่วมปฏิบัติงานวิชาการของแผนกวิชา โดยริเริ่มนำนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลมาบูรณาการ เพื่อยกระดับคุณภาพงานวิชาการในระดับแผนกวิชาและสถานศึกษา

สอดคล้องกับระดับการปฏิบัติที่คาดหวัง: “ริเริ่ม พัฒนา” (Originate & Improve)





2.4

ประสานความร่วมมือกับผู้ปกครอง ภาควิชา และ หรือสถานประกอบการ

ประสานความร่วมมือกับผู้ปกครอง ครูที่ปรึกษา และสถานประกอบการผ่าน
ช่องทางออนไลน์และสื่อสังคมดิจิทัล เพื่อร่วมกันพัฒนาสมรรถนะนักศึกษาให้
ตรงตามความต้องการของตลาดแรงงาน

สอดคล้องกับระดับการปฏิบัติที่คาดหวัง: “ริเริ่ม พัฒนา” (Originate & Improve)



ด้านที่ 3

ด้านการพัฒนาตนเองและวิชาชีพ

3 ตัวชี้วัดย่อย ตามแบบประเมินผลการพัฒนางาน (PA 2)



3.1

ริเริ่มพัฒนาตนเองอย่างเป็นระบบด้านการจัดการเรียนรู้แบบไฮบริดและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลขั้นสูงอย่างต่อเนื่อง เพื่อนำมาเพิ่มประสิทธิภาพในการพัฒนา
นวัตกรรมรายวิชาสมองกลฝังตัว

เลขที่ 1239
พิมพ์ฉัตร

สำนักงานพัฒนาสมรรถนะครูและบุคลากรอาชีวศึกษา
วุฒิบัตรนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า
นายวีระวัฒน์ ภูมธนา
ผ่านการอบรมหลักสูตรการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning
จำนวน 20 ชั่วโมง
รูปแบบออนไลน์ (e-Learning) <https://training.r-hrd.net>
ให้ไว้ ณ วันที่ 23 มีนาคม พ.ศ. 2568

Signature
(นางฉัตรมา ใจอนันต์วิภาส)
ผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนาสมรรถนะครูและบุคลากรอาชีวศึกษา

เลขที่ 1111
พิมพ์ฉัตร

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
ร่วมกับ
บริษัท ไมโครซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด
วุฒิบัตรนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า
นายวีระวัฒน์ ภูมธนา
ผ่านการอบรมหลักสูตรเรียน AI Hero: Prompt Engineer, Deploy App และ ทดสอบแอปกับระบบ Cloud
จำนวน 10 ชั่วโมง
รูปแบบออนไลน์ (e-Learning) <https://training.r-hrd.net>
ให้ไว้ ณ วันที่ 20 ธันวาคม พ.ศ. 2568

Signature
(นายสุชาติ ธรรมธาดา)
ผู้อำนวยการสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

นางสาวพิมพ์ฉัตร ใจอนันต์วิภาส
รองเลขาธิการสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
ให้ไว้ ณ วันที่ 17 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2569

นายสุพจน์ ธีรธรรม
เลขาธิการคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

กรมปรามการทุจริตแห่งชาติ
ลงนาม
นายสมชาย ธีรธรรม
เลขาธิการสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
ให้ไว้ ณ วันที่ 17 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2569

PSN003-00657417-07

[illegible]

3.2

มีส่วนร่วม และเป็นผู้นำในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้
ทางวิชาชีพ

เป็นผู้นำในการสร้างและขับเคลื่อนชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ภายในแผนก
วิชา ถ่ายทอดประสบการณ์การใช้นวัตกรรม Discord และร่วมวิเคราะห์พัฒนา
คุณภาพการจัดการอาชีวศึกษาดิจิทัลกับเพื่อนครู

บันทึกการประชุม PLC แสดงบทบาทผู้นำอย่างชัดเจน



3.3

นำความรู้ ความสามารถ ทักษะมาใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้

นำความรู้และทักษะจากการพัฒนาตนเองมาสร้างแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ในการจัดการเรียนรู้ดิจิทัล และเผยแพร่ขยายผลในฐานะวิทยากร พี่เลี้ยง หรือที่ปรึกษาทางวิชาชีพทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษา

สอดคล้องกับระดับการปฏิบัติที่คาดหวัง: “ริเริ่ม พัฒนา” (Originate & Improve)



“เรยงค์ มคุณธรรม”

2/5/2561
(นายวันดี สมมุติ)

วิทยาลัยเทคนิคศรีสะเกษ
เลขที่ 27 เวลา 11.00 น.
วันที่ เดือน 23 มี.ค. 2561

ที่ ศธ ๐๔๓๓๖.๔๓ / ๐๔๐

โรงเรียนปรางค์ อำเภอปรางค์
จังหวัดศรีสะเกษ ๓๓๑๗๐

๒๒ มกราคม ๒๕๖๑

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์บุคลากรเป็นกรรมการทดสอบมาตรฐานวิชาชีพ
เรียน ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคศรีสะเกษ
สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบตอบรับเป็นคณะกรรมการทดสอบมาตรฐานวิชาชีพ จำนวน ๔ ฉบับ

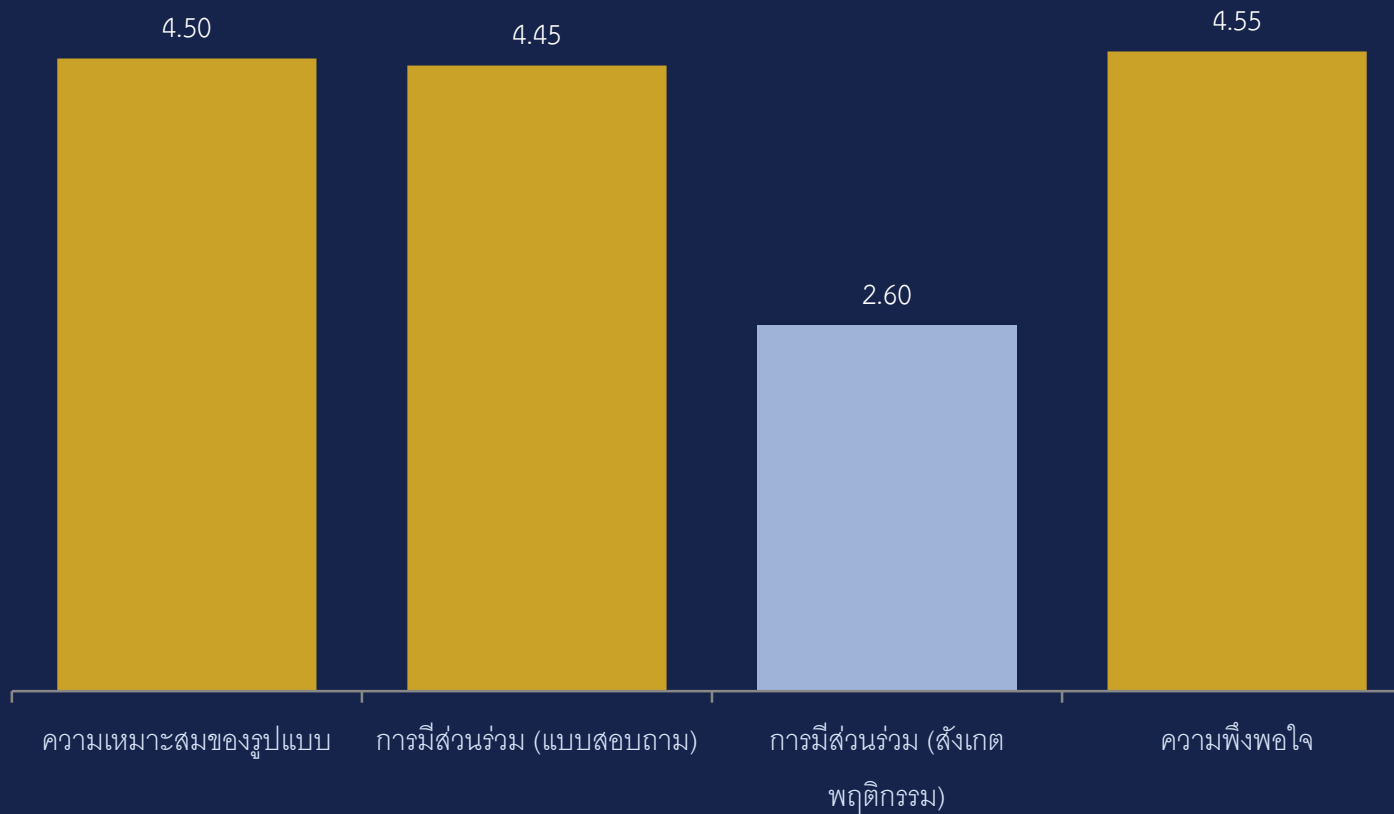
ด้วยโรงเรียนปรางค์ อำเภอปรางค์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาศรีสะเกษ ยโสธร ได้เปิดสอนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ประเภทวิชาอุตสาหกรรม สาขาวิชาช่างอิเล็กทรอนิกส์ และประเภทวิชาอุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล เพื่อให้เป็นไปตามระเบียบกระทรวงศึกษาธิการว่าด้วยการจัดการศึกษา และการประเมินผลการเรียนตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช ๒๕๕๖ ซึ่งกำหนดให้ผู้เรียนต้องรับการประเมินมาตรฐานวิชาชีพ เมื่อผู้เรียนได้ลงทะเบียนเรียนครบทุกวิชา ตามโครงสร้างหลักสูตรแต่ละประเภทวิชา และสาขาวิชา หรือตามระยะเวลาที่คณะกรรมการประเมินมาตรฐานวิชาชีพเห็นสมควร โดยให้ผลการประเมินผ่าน ซึ่งเป็นเงื่อนไขในการสำเร็จการศึกษา นั้น

ในการนี้โรงเรียนปรางค์ ได้พิจารณาเห็นว่า บุคลากรในหน่วยงานของท่าน เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ มีความรู้ ความสามารถ เป็นอย่างยิ่ง เหมาะสมที่จะเป็นคณะกรรมการทดสอบมาตรฐานวิชาชีพ สำหรับนักเรียนโรงเรียนปรางค์ทั้งสองสาขาคือกล่าว ตามรายชื่อต่อไปนี้

๑. นายอรุณ ทองกลม ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูเชี่ยวชาญ
๒. นายวีระวัฒน์ ภูสมหมาย ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ



ผลการประเมินตามงานวิจัย 4 ด้าน (ค่าเฉลี่ยจากคะแนนเต็ม 5)



4.50

มากที่สุด

ความเหมาะสมของ
รูปแบบ (ผู้ทรงคุณวุฒิ)

4.45

มาก

การมีส่วนร่วมในการ
เรียนรู้ (แบบสอบถาม)

4.55

มากที่สุด

ความพึงพอใจของ
นักศึกษา

สมรรถนะดิจิทัลและสังคมการเรียนรู้



สมรรถนะดิจิทัล (Digital Literacy)

นักศึกษามีทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองและทำงานร่วมกันผ่านสังคมการเรียนรู้ดิจิทัล (Discord Community) อย่างมีประสิทธิภาพ



สังคมแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)

บุคลากร 3 คนในแผนกวิชานำนวัตกรรม Discord Hybrid Learning ไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาของตน



การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

นักศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสื่อสาร ประสานงาน และแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสมตามคุณลักษณะศตวรรษที่ 21



ต้นแบบเพื่อการขยายผล

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ได้รับความสนใจและถูกนำไปประยุกต์ใช้ในวงกว้างระดับแผนกวิชาและสถานศึกษา

ภาคผนวกและหลักฐานเชิงประจักษ์

ก



เครื่องมือวิจัย

แบบประเมินความพึงพอใจ 5 ระดับ

ข



แผนการจัดการเรียนรู้

โครงร่าง 8 สัปดาห์ผ่าน Discord

ค



ผลการวิเคราะห์ข้อมูลวิจัย

ตารางที่ 4.1–4.4 ในรายงานวิจัย

ง



บันทึกการประชุม PLC

3 ครั้งตลอดปีการศึกษา

จ



ใบรับรองการพัฒนาตนเอง

หลักสูตรด้านดิจิทัล 3 รายการ

ฉ



หลักฐานสนับสนุนอื่น ๆ

ภาพกิจกรรม ใบบาง สติติ



ความสอดคล้องกับเกณฑ์การประเมิน PA

โครงสร้างคะแนนประเมิน (แบบ PA 2)

ส่วนที่ 1	ข้อตกลงตามมาตรฐานตำแหน่ง	60 คะแนน
ส่วนที่ 2.1	วิธีดำเนินการ (ประเด็นท้าทาย)	20 คะแนน
ส่วนที่ 2.2	ผลลัพธ์เชิงปริมาณ	10 คะแนน
ส่วนที่ 2.3	ผลลัพธ์เชิงคุณภาพ	10 คะแนน

เกณฑ์ผ่าน: คะแนนจากกรรมการแต่ละคน ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70

สรุปผลเชิงประจักษ์

- ดำเนินการครบทั้ง 3 ด้าน ตามมาตรฐานตำแหน่งครู คศ.3 ระดับ “ริเริ่ม พัฒนา”
- วิธีดำเนินการเป็นไปตามกรอบเวลา PDCA ที่กำหนดไว้ในข้อตกลงครบถ้วน
- ผลลัพธ์เชิงปริมาณอยู่ในระดับมาก-มากที่สุดในตัวชี้วัดหลัก ยกเว้นด้านการสังเกตพฤติกรรมที่อยู่ในระดับปานกลาง
- ผลลัพธ์เชิงคุณภาพสะท้อนผ่านสมรรถนะดิจิทัล เครือข่าย PLC และการขยายผล
- มีหลักฐานเชิงประจักษ์ครบถ้วนตามภาคผนวก ก-ง



ขอบคุณครับ

Thank You

นายวีระวัฒน์ ภูสมหมาย

ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ • วิทยาลัยเทคนิคศรีสะเกษ

