

ชื่อโครงการ พัฒนาสมรรถนะนักเรียนตามแนวทางโรงเรียนนำร่องพื้นที่นวัตกรรม

สนองมาตรฐานการศึกษาของ สพฐ.

มาตรฐานที่ 2 กระบวนการบริหารและการจัดการ

ตัวบ่งชี้ที่ 2 โรงเรียนมีระบบบริหารจัดการคุณภาพของสถานศึกษา

สนองกลยุทธ์ของ สพฐ.

กลยุทธ์ที่ 2 ยกระดับคุณภาพการศึกษาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลง

สนองกลยุทธ์ของ สพป. เชียงใหม่ เขต 1

กลยุทธ์ที่ 3 ยกระดับคุณภาพการศึกษาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 ด้านคุณภาพผู้เรียน

สนองกลยุทธ์ของโรงเรียน

กลยุทธ์ที่ 3 ยกระดับคุณภาพการศึกษาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

ที่ปรึกษาโครงการ นางสาวศิริพร เตชนันต์

ผู้รับผิดชอบโครงการ นางสาวสุวรรณา พัวพิทยาเลิศ

ระยะเวลาดำเนินการ 16 พฤษภาคม 2568 – 31 มีนาคม 2569

1. หลักการและเหตุผล

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) มีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตและการทำงานในหลายภาคส่วน การพัฒนาทักษะด้าน AI ตั้งแต่ระดับเยาวชนจึงเป็นสิ่งจำเป็น เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนในการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ จึงจัดทำโครงการนี้ขึ้นเพื่อส่งเสริมให้นักเรียน ได้เรียนรู้และพัฒนาทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking), การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking), การทำงานร่วมกัน (Collaboration), และการสื่อสาร (Communication) ผ่านกระบวนการออกแบบและสร้างนวัตกรรมโดยใช้ AI เป็นเครื่องมือสนับสนุน กิจกรรมในโครงการมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการใช้ AI ในการออกแบบโลโก้ และบรรจุภัณฑ์ คิดค้นสูตรอาหารและคำนวณโภชนาการ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงธุรกิจผ่าน Lean Canvas และทดลองใช้ AI ในการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย ตลอดจนการพัฒนาแนวคิดผลิตภัณฑ์และนำเสนอผ่าน Pitching & Product Presentation สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้ นักเรียนสามารถ พัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล ควบคู่ไปกับการคิดเชิงนวัตกรรมและทักษะทางธุรกิจเบื้องต้น

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อพัฒนาสมรรถนะด้านการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา ให้นักเรียนสามารถใช้ AI เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ข้อมูล คิดหาแนวทางแก้ปัญหา และพัฒนานวัตกรรมที่สามารถนำไปใช้ได้จริง

2.2 เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเทคโนโลยี AI เรียนรู้การใช้ AI ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ การพัฒนาสื่อดิจิทัล และการสร้างสรรค์แนวคิดใหม่ที่ตอบโจทย์ความต้องการของสังคม

2.3 เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันและการนำเสนอแนวคิดอย่างมืออาชีพ ฝึกการทำงานเป็นทีมผ่าน กิจกรรม Lean Canvas การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย และการนำเสนอผลงานในรูปแบบ Pitching & Product Presentation

2.4 เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านผู้ประกอบการและการใช้ AI อย่างมีจริยธรรม เรียนรู้แนวคิดทางธุรกิจ เบื้องต้น ฝึกการใช้ AI เพื่อสนับสนุนการวางแผนและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ตลอดจนมีความเข้าใจถึงข้อจำกัดและ จริยธรรมในการใช้ AI

2.5 เพื่อพัฒนานักเรียนให้เป็นนวัตกรรมรุ่นเยาว์ที่สามารถนำ AI ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง สามารถนำความรู้ และทักษะที่ได้รับไปใช้ในการพัฒนานวัตกรรมต่อยอดทั้งในด้านการเรียนรู้และการใช้เทคโนโลยีเพื่อประโยชน์ใน อนาคต

3.เป้าหมาย เป้าหมาย

3.1 เชิงคุณภาพ

นักเรียนโรงเรียนพุทธิโสภณ ร้อยละ 100 ได้เข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาสมรรถนะนักเรียนตามแนวทาง โรงเรียนนาร่องพื้นที่นวัตกรรม

3.2 เชิงปริมาณ

นักเรียน 930 คนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง สามารถนำ AI ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง สามารถนำ ความรู้และทักษะที่ได้รับไปใช้ในการพัฒนานวัตกรรมต่อยอดทั้งในด้านการเรียนรู้และการใช้เทคโนโลยีเพื่อ ประโยชน์ในอนาคต

4.แผนการเบิกจ่ายงบประมาณ

แผนการเบิกจ่ายงบประมาณโครงการ พัฒนาสมรรถนะนักเรียนตามแนวทางโรงเรียนนาร่องพื้นที่นวัตกรรม

ฝ่ายงานบริหารวิชาการ

กิจกรรม	ปีงบประมาณ 2569									ปีงบประมาณ 2570			รวม	
	ไตรมาส 2		ไตรมาส 3			ไตรมาส 4				ไตรมาส 1		ไตร มาส 2		
	พ.ค	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย		
กิจกรรมอบรมพัฒนาสมรรถนะนักเรียนตามแนวทางโรงเรียนนาร่องพื้นที่นวัตกรรม						50,000						30,000		80,000

(รหัสกิจกรรม วชก 22/1)													
การอบรมพัฒนาครูเพื่อพัฒนาสมรรถนะ(รหัสกิจกรรม วชก 22/1)						11,600						20,000	31,600
รวม												111,600	

5. วิธีการดำเนิน

กิจกรรมและขั้นตอน	ระยะเวลา	งบประมาณ	ผู้รับผิดชอบ
ขั้นเตรียมการ (Plan) ประชุมวางแผนการดำเนินงาน เตรียมเครื่องมือและอุปกรณ์ ออกแบบหลักสูตรและกิจกรรม	พฤษภาคม 2569	111,600	นางสาวสุวรรณา พัวพิทยาเลิศ และคณะทำงาน
2. ขั้นดำเนินการ (Do) กิจกรรมอบรมพัฒนาสมรรถนะนักเรียนตามแนวทางโรงเรียนนาร่องพื้นที่นวัตกรรม (รหัสกิจกรรม วชก 22/1)	มี.ย.69 -ก.พ.70		นางสาวสุวรรณา พัวพิทยาเลิศ
3. ขั้นติดตามผล (Check) - กำกับ ติดตาม ตรวจสอบการดำเนินกิจกรรม - ประเมินผลการดำเนินงาน	มี.ค. 2570		นางสาวสุวรรณา พัวพิทยาเลิศ
4. ขั้นสรุปรายงานผล (Action) สรุปรายงานผลการดำเนินงานตามโครงการ	มี.ค. 2570		นางสาวสุวรรณา พัวพิทยาเลิศ

6. งบประมาณ

ปีการศึกษา	อุดหนุน	พัฒนาผู้เรียน	รายได้สถานศึกษา	อปท อาหารกลางวัน	รวม
2569			111,600		111,600
รวมทั้งสิ้น					111,600

7. ประมาณการค่าใช้จ่าย

ที่	กิจกรรมและรายละเอียด การใช้งบประมาณ	งบประมาณจำแนกตามการใช้จ่าย						รวม งบประม าณ (บาท)
		งบ บุคลากร	งบดำเนินการ				งบลงทุน	
			ค่าจ้าง	ค่า ตอบแทน	ค่าใช้สอย	ค่าวัสดุ		
1	กิจกรรมอบรมพัฒนา สมรรถนะนักเรียนตาม แนวทางโรงเรียนนาร่อง พื้นที่นวัตกรรม (รหัสกิจกรรม วชก 22/1)	20,000	50,000	5,000	5,000			
2	การอบรมพัฒนาครูเพื่อ พัฒนาสมรรถนะ(รหัส กิจกรรม วชก 22/1)	15,000	10,000	6,600				
รวมงบประมาณทั้งสิ้น		35,000	60,000	11,600	5,000			111,600

*ถ้าจ่ายในโครงการทุกกิจกรรม/ทุกรายการ

หลักการจำแนกประเภทรายจ่ายตามงบประมาณ

1. งบบุคลากร คือ ค่าจ้าง (เงินเดือน)

2. งบดำเนินงาน

- ค่าตอบแทน ได้แก่ ค่าตอบแทนวิทยากรในการฝึกอบรม ค่าเบี้ยประชุม
- ค่าใช้สอย ได้แก่ ค่าจ้างเหมา ปรับปรุงซ่อมแซมต่าง ๆ ค่าจ้างเหมาจัดทำของที่ลักษณะเฉพาะ (ค่าไว้นิล, ค่าจัดทำของ ทำลื้อ) ค่าซ่อมแซมครุภัณฑ์ ค่าจ้างเหมาพาหนะ ค่าเบี้ยเลี้ยง ค่าอาหาร อาหารว่างและเครื่องดื่มในการฝึกอบรม ค่าจัดการขยะ
- ค่าวัสดุ ได้แก่ วัสดุสำนักงาน วัสดุที่มีลักษณะโดยสภาพ ไม่คงทนถาวร มีอายุการใช้งานไม่ยืนนาน สิ้นเปลือง หหมดไป
- ค่าสาธารณูปโภค ได้แก่ ค่าไฟฟ้า ค่าประปา ค่าโทรศัพท์ ค่าอินเทอร์เน็ต

3. งบลงทุน คือ ค่าครุภัณฑ์ ได้แก่ สิ่งของที่มีลักษณะโดยสภาพคงทน ใช้งานได้นาน ซ่อมแซมแล้วคุ้มค่า

8. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้วัด
8.1 เชิงคุณภาพ ร้อยละ 100 ของนักเรียนได้สร้างสรรค์ผลงานที่จับต้องได้จริง เช่น แบบโลโก้และบรรจุภัณฑ์ที่ออกแบบโดยใช้ AI รวมถึง Lean Canvas และแผนธุรกิจที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจการวางแผนธุรกิจเบื้องต้น นอกจากนี้ ยังมีการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายโดยใช้ AI หรือเครื่องมือดิจิทัลเพื่อนำมาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงผลิตภัณฑ์ของตนเอง อีกทั้งนักเรียนจะได้ทดลองและปรับปรุงผลิตภัณฑ์ รวมถึงฝึกทักษะการนำเสนอและการใช้เทคโนโลยีในการวิเคราะห์การฟรีเซนต์	สังเกตการร่วมกิจกรรม ประเมินจากผลงานนักเรียน	แบบสอบถาม

7. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 7.1 นักเรียนได้รับการพัฒนาสมรรถนะด้านการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา ให้นักเรียนสามารถใช้ AI เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ข้อมูล คิดหาแนวทางแก้ปัญหา และพัฒนานวัตกรรมที่สามารถนำไปใช้ได้จริง
- 7.2 นักเรียนได้รับการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเทคโนโลยี AI เรียนรู้การใช้ AI ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ การพัฒนาสื่อดิจิทัล และการสร้างสรรค์แนวคิดใหม่ที่ตอบโจทย์ความต้องการของสังคม
- 7.3 นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันและการนำเสนอแนวคิดอย่างมืออาชีพ ฝึกการทำงานเป็นทีมผ่านกิจกรรม Lean Canvas การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย และการนำเสนอผลงานในรูปแบบ Pitching & Product Presentation
- 7.4 นักเรียนได้รับการเสริมสร้างทักษะด้านผู้ประกอบการและการใช้ AI อย่างมีจริยธรรม เรียนรู้แนวคิดทางธุรกิจเบื้องต้น ฝึกการใช้ AI เพื่อสนับสนุนการวางแผนและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ตลอดจนมีความเข้าใจถึงข้อจำกัดและจริยธรรมในการใช้ AI
- 7.5 นักเรียนได้รับการพัฒนานักเรียนให้เป็นนวัตกรรมรุ่นเยาว์ที่สามารถนำ AI ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง สามารถนำความรู้และทักษะที่ได้รับไปใช้ในการพัฒนานวัตกรรมต่อยอดทั้งในด้านการเรียนรู้และการใช้เทคโนโลยีเพื่อประโยชน์ในอนาคต

ผู้เสนอโครงการ

(นางสาวสุวรรณา พัวพิทยาเลิศ)
ครูผู้ช่วย

ผู้เห็นชอบโครงการ

(นางสาวศิริพร เตชนันต์)
รองผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ

ผู้อนุมัติโครงการ

(นายดำรง มาตี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ