



โรงเรียนมัธยมศึกษาต้นแบบ ที่จัดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะอนาคต (Matthayom Future Skills)

ด้านทักษะคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อเนื่อง
(Technology Literacy)
ระดับภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน

Technology
Literacy
2567



โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์
ประเภทโรงเรียนขนาดเล็ก

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากาฬสินธุ์
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ



Video



E-book

คำนำ

โครงสร้างอาชีพและการทำงานในโลกศตวรรษที่ ๒๑ มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก มีการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการทำงานมากยิ่งขึ้น ทักษะในการทำงานบางอย่างมีความต้องการมากขึ้น ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงกระบวนการจัดการเรียนรู้ ความต้องการทักษะแห่งอนาคตของวัยทำงานที่เปลี่ยนแปลงไป จึงต้องมีความเข้าใจในธรรมชาติของการเรียนรู้ รวมถึงการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันต้องเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยผู้สอนจะทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก นำความเชี่ยวชาญของผู้เรียนมาเป็นฐาน และให้ผู้เรียนวางแผนทางการเรียนรู้ตามจังหวะของตนเอง เพื่อพัฒนาทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต ไม่ว่าจะเป็นทักษะทางเทคโนโลยี ทักษะทางสติปัญญาและการคิด และทักษะการทำงานในสภาพสังคมที่หลากหลายในบริบทของอาชีพที่แตกต่างกัน ผ่านกระบวนการเรียนรู้ด้วยระบบการจัดการการเรียนรู้ทางออนไลน์ การเรียนรู้จากการปฏิบัติ หรือการฝึกอบรมที่มีคุณภาพสูง เป็นต้น

โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์ ได้เห็นถึงความสำคัญและจำเป็นที่จะนำทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคตมาให้ความรู้ เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีทักษะตรงตามความต้องการของประเทศและสังคมโลก รวมถึงแนวทางการส่งเสริมตามช่วงวัยที่เหมาะสมกับบริบทของคนไทย และสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐) ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ จึงได้ดำเนินกิจกรรม Digital Marketing เพื่อตอบสนองการจัดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะแห่งอนาคตด้านทักษะคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เกี่ยวเนื่อง เพื่อเตรียมพัฒนานักเรียนในการรองรับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกศตวรรษที่ ๒๑ โดยคาดหวังว่าผลการดำเนินกิจกรรมในครั้งนี้จะสามารถเป็นองค์ความรู้ เพื่อใช้ในการศึกษาต่อยอดเกี่ยวกับการพัฒนาและส่งเสริมทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคตของนักเรียนได้

โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ความสำคัญของผลงาน	
ความเป็นมาและความสำคัญของผลงาน.....	๑
แนวคิด ทฤษฎี หลักการที่สำคัญในการออกแบบผลงาน.....	๒
วัตถุประสงค์และเป้าหมายของผลงาน	
วัตถุประสงค์ของผลงาน.....	๔
เป้าหมายของผลงาน.....	๕
ขั้นตอนการดำเนินงาน	
ขั้นตอนการวางแผนการดำเนินงาน (P).....	๕
ขั้นตอนการดำเนินงานตามกิจกรรม (D).....	๖
ขั้นตอนการประเมินผลการดำเนินงาน (C).....	๗
ขั้นตอนการปรับปรุงและพัฒนา (A).....	๘
การใช้ทรัพยากร.....	๘
ผลการดำเนินการ/ผลลัพธ์/ประโยชน์ที่ได้รับ	
ผลการดำเนินการ.....	๘
ผลลัพธ์ของผู้เรียน.....	๘
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	๘
ปัจจัยความสำเร็จ	
ผลลัพธ์ด้านผู้บริหาร.....	๑๐
ผลลัพธ์ของครู.....	๑๑
ผลลัพธ์ของผู้เรียน.....	๑๑
ผลลัพธ์ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย.....	๑๒
บทเรียนที่ได้รับ.....	๑๒
ข้อเสนอแนะในการนำผลงานไปประยุกต์ใช้.....	๑๓
ข้อเสนอแนะสำหรับการพัฒนา.....	๑๓
การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ.....	๑๓
บรรณานุกรม.....	๑๙
QR CODE เพิ่มเติมเพื่อประกอบการพิจารณาผลงาน.....	๒๑

โรงเรียนมัธยมศึกษาต้นแบบที่จัดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะอนาคต (Matthayom Future Skills) ด้านทักษะคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เกี่ยวเนื่อง (Technology Literacy)

ระดับภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน

โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์ ประเภทโรงเรียนขนาดเล็ก

๑. ความสำคัญของผลงาน

๑.๑ ความเป็นมาและความสำคัญของผลงาน

การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว (Disruption) ของโลกศตวรรษที่ ๒๑ ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงหลายด้าน ทั้งในมิติทางสังคมและเทคโนโลยี นำไปสู่รูปแบบการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่เปลี่ยนแปลงไปเพื่อเตรียมการพัฒนาคุณภาพคนให้สอดคล้องกับความต้องการทักษะ องค์ความรู้ และคุณลักษณะของโลกศตวรรษที่ ๒๑ (สำนักวิจัยและพัฒนาการศึกษา, ๒๕๖๔ หน้า ๑๒) ส่งผลให้การพัฒนาด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพิ่มมากขึ้นอย่างรวดเร็ว นอกจากนี้จะทำให้การใช้ชีวิตของผู้คนเปลี่ยนไปแล้ว ยังส่งผลถึงภาคธุรกิจที่ก่อให้เกิดรูปแบบการดำเนินธุรกิจใหม่ ๆ สินค้าและบริการใหม่ ๆ รวมถึงการที่ธุรกิจจะต้องเข้าใจและสามารถวางกลยุทธ์เพื่อเตรียมพร้อมรับมือกับเทคโนโลยีที่จะเกิดขึ้นใหม่ในอนาคต เตรียมพร้อมที่จะเรียนรู้และนำเอาเทคโนโลยีมาใช้ให้เกิดความได้เปรียบทางธุรกิจให้มากที่สุด (รักติบูล สิริธิลภ, ๒๕๕๖ หน้า ๑)

จากการสำรวจและรวบรวมความคิดเห็นจากคณะผู้เชี่ยวชาญ ผู้บริหาร ครู ผู้ปกครอง ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องและมีบทบาทในการเตรียมความพร้อมด้านคุณภาพของนักเรียน โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์ ในบริบทต่าง ๆ ตามกรอบทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skills) สามารถสรุปจุดเน้นที่สำคัญในการพัฒนาผู้เรียนในช่วงวัยนี้ ได้ว่า การส่งเสริมการพัฒนาควรให้ความสำคัญกับความยืดหยุ่นและความหลากหลาย ครอบคลุมการพัฒนาทั้งกาย ใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ตลอดจนทักษะพื้นฐานและทักษะที่เชื่อมสู่โลกการทำงาน (อมรรักษ์ สวนชุมพล, ๒๕๖๓ หน้า ๑๓) ไม่จำกัดการเรียนรู้แต่เพียงในตำราหรือในห้องเรียนเพียงอย่างเดียว ส่งเสริมการค้นหาตัวตนและความถนัดของตัวเอง และจัดให้มีช่องทางการเรียนรู้ที่สามารถตอบสนองความต้องการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ทันทีทั้งในและนอกระบบการศึกษา กิจกรรมการเรียนการสอนต้องมีการปรับเปลี่ยนให้เป็นการเรียนรู้แบบบูรณาการยิ่งขึ้น เรียนรู้ร่วมกับการทำงาน ได้เสริมสร้างสมรรถนะจากประสบการณ์จริง และมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการจัดการศึกษา

ขณะที่สภาพแวดล้อมทางการศึกษาควรสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ จัดหาพื้นที่สาธารณะในการจัดกิจกรรมเสริมสร้างทักษะแก่เด็กในช่วงวัยนี้ มีการพัฒนาและออกแบบพื้นที่การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงและจัดสรรเป็นสัดส่วน รองรับกิจกรรมการเรียนรู้และการทำงานที่แตกต่างกัน ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงและเกิดปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนระหว่างกัน รวมถึงนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยส่งเสริมการจัดการเรียนการสอน เทคโนโลยีการศึกษาที่สามารถช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะในช่วงวัยเรียนมีหลากหลาย เช่น สื่อการศึกษาเพื่อใช้ประกอบการเรียนรู้ แพลตฟอร์มสำหรับเป็นช่องทางการเข้าถึงการเรียนการสอนและแหล่งข้อมูล และนวัตกรรมเกี่ยวกับการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อช่วยในการประมวลผลข้อมูลผู้เรียน ติดตามความก้าวหน้าในการเรียนรู้ เชื่อมโยงการเรียนรู้แบบผสมผสานจากหลายแพลตฟอร์ม ตลอดจนช่วยในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองผู้เรียนแต่ละคน เสริมสร้างแรงจูงใจ และสนับสนุนการเรียนรู้ด้วยการกำกับตนเอง (วิษญู น้อยมาลา, ๒๕๖๔ หน้า ๒๒)

โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์ จึงได้เล็งเห็นความสำคัญในการเตรียมพร้อมด้านอาชีพสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา เพื่อให้นักเรียนได้ตระหนักถึงเป้าหมายในชีวิตของตนเอง จึงได้พัฒนานวัตกรรมจัดการศึกษาเกี่ยวกับการตลาดดิจิทัล (Digital Marketing) เพื่อเสริมสร้างทักษะอนาคต

(Matthayom Future Skills) ด้านทักษะคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เกี่ยวเนื่อง (Technology Literacy) แก่ นักเรียนเพื่อให้เกิดทักษะชีวิตในการประกอบอาชีพและการมีงานทำอย่างแท้จริง

๑.๒ แนวคิด ทฤษฎี หลักการที่สำคัญในการออกแบบผลงาน

๑.๒.๑ แนวคิดเกี่ยวกับทักษะในการทำงาน

คณะกรรมการจัดทำพจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ร่วมสมัย ได้ให้ความหมาย “ทักษะ” ว่า หมายถึง ความชำนาญหรือความสามารถในการกระทำ หรือการปฏิบัติอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งอาจเป็นทักษะ ด้านร่างกาย สติปัญญา หรือสังคม ที่เกิดขึ้นจากการฝึกฝนหรือการกระทำบ่อย ๆ เช่น คุรมีทักษะการใช้คำถาม การนำเข้าสู่บทเรียน การใช้สื่อการสอน นักเรียนมีทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน การคิดคำนวณ หรือทักษะทาง สังคม ขณะที่ Garrison & Magoon (๒๐๑๕, p. ๗๒) และ Klausmeier & Ripple (๒๐๑๘, pp. ๓๒ - ๓๒) ได้ให้ความหมาย “ทักษะ” สอดคล้องกันว่า เป็นแบบของพฤติกรรมที่ปฏิบัติได้อย่างรวดเร็ว แม่นยำ ซึ่งเป็นผล จากการพัฒนาความสามารถของตนเอง

วีระพงศ์ อาตมา (๒๕๖๓ หน้า ๓๒) ได้กล่าวถึงทักษะในการทำงานว่า เป็นทักษะด้านความรู้ ความเชี่ยวชาญในอาชีพนั้น ๆ หากผู้ปฏิบัติงานมีทักษะในการทำงานสูงย่อมมีโอกาสประสบความสำเร็จสูง ตามมาด้วย เช่น ทักษะการคำนวณ ทักษะการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ทักษะทางวิศวกรรม เป็นต้น สอดคล้องกับPahwa (๒๐๒๑ p. ๓๔) ที่กล่าวถึงทักษะด้านความรู้ในการทำงาน ว่า เป็นทักษะที่จำเป็นในการ ทำงานนั้น ๆ เช่น ทักษะการออกแบบ ทักษะการบัญชี ในขณะที่ทักษะทางอารมณ์จะเป็นทักษะที่ส่งผลต่อการ ทำงานและการสร้างความสัมพันธ์ ซึ่งจะทำให้แต่ละบุคคลมีความโดดเด่นและแตกต่างกันไป เช่น ทักษะการ สื่อสาร ทักษะการเป็นผู้นำ ทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ทักษะการบริหารเวลา ทักษะการแก้ไขข้อ ขัดแย้ง เป็นต้น

กล่าวได้ว่า ทักษะในการทำงาน คือ ทักษะด้านความรู้ที่สามารถเรียนรู้ วัตถุประสงค์ และนำไปใช้เพื่อให้เกิดความสำเร็จตามลักษณะของงานนั้น ๆ

๑.๒.๒ แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI)

John McCarthy นักวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ชาวอเมริกัน ผู้เป็นบิดาแห่งเทคโนโลยี ปัญญาประดิษฐ์ ได้กำหนดคำนิยามของ “ปัญญาประดิษฐ์” ไว้ในปี ๑๙๕๖ ว่า เป็นศาสตร์ทางด้าน วิทยาศาสตร์และวิศวกรรมศาสตร์ในการสร้างความฉลาดให้กับเครื่องจักร Russell & Norvig (๒๐๑๖ p. ๔๔) ได้ให้ความหมายเพิ่มเติมว่า ปัญญาประดิษฐ์ หมายถึง การที่อุปกรณ์หรือโปรแกรมมีความสามารถในการรับรู้ สภาพแวดล้อมและกระทำอย่างมีเหตุผลเพื่อบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ อภิชาติ หัตถนิรันดร์ (๒๕๕๕, หน้า ๔) และ ศรัณย์ศิริ คัมภีรานนท์ (๒๕๖๔, หน้า ๑๖) กล่าวสอดคล้องกันว่า ปัญญาประดิษฐ์ คือ การทำให้คอมพิวเตอร์ ทำงานเช่นเดียวกับการประมวลผลของสมองของมนุษย์ คือ สามารถคิดได้ หาเหตุผลได้ เรียนรู้ได้ ส่งผลให้ คอมพิวเตอร์มีการคิดและพฤติกรรมคล้ายกับมนุษย์ โดยการทำให้คอมพิวเตอร์สามารถคิด วิเคราะห์ เลียนแบบพฤติกรรมของมนุษย์ได้ มาจากการใช้โปรแกรมที่มนุษย์จัดทำชุดคำสั่งขึ้น แล้วนำมาฝังไว้กับส่วนใด ส่วนหนึ่งของอุปกรณ์ ทำให้อุปกรณ์นั้นสามารถสื่อสารกับมนุษย์ได้ตามที่ได้เขียนคำสั่งไว้

สรุปได้ว่า ปัญญาประดิษฐ์ คือ วิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์รูปแบบหนึ่ง ที่มนุษย์เขียนคำสั่งขึ้น เพื่อให้ระบบหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์สามารถรับรู้และเรียนรู้ เพื่อให้คอมพิวเตอร์สามารถคิดได้เองและ แสดงพฤติกรรมที่คล้ายกับมนุษย์ได้

๑.๒.๓ แนวคิดเกี่ยวกับการตลาดดิจิทัล (Digital Marketing)

Kaur (๒๐๑๐, p. ๕๖) ได้ให้ความหมายของการตลาดดิจิทัล ว่า เป็นวิธีการในการส่งเสริมสินค้า และบริการ โดยอาศัยช่องทางฐานข้อมูลออนไลน์เพื่อเข้าถึงผู้บริโภคในเวลาอย่างรวดเร็ว มีความสัมพันธ์กับ

ความต้องการ มีความเป็นส่วนตัว และใช้ต้นทุนอย่างมีประสิทธิภาพ Smith (๒๐๑๑, pp. ๖๒ - ๖๓) ได้กล่าวถึง การตลาดดิจิทัล คือ พัฒนาการของตลาดในอนาคต เกิดขึ้นเมื่อบริษัทดำเนินงานทางการตลาดส่วนใหญ่ผ่านช่องทางสื่อสารดิจิทัล สื่อดิจิทัลเป็นสื่อที่มีรหัสระบุตัวผู้ใช้ได้ จึงทำให้นักการตลาดสามารถสื่อสารแบบสองทาง (Two-way Communication) กับลูกค้าได้อย่างต่อเนื่องเป็นรายบุคคล ข้อมูลที่ได้จากการสื่อสารกับลูกค้าแต่ละคนในแต่ละครั้งเป็นการเรียนรู้ร่วมกัน อาจจะเป็นประโยชน์กับลูกค้าคนต่อไป ต่อเนื่องและสอดคล้องกัน เหมือนการทำงานของเครือข่ายเซลล์ประสาทสั่งการ นักการตลาดสามารถนำข้อมูลที่ทราบแบบเรียลไทม์ รวมทั้งความคิดเห็นที่รับตรงจากลูกค้ามาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้บริโภคในอนาคตต่อไป

Huang (๒๐๐๙, p. ๓๒), Damian & Calvin (๒๐๑๒, p. ๔๔) และ Aaker (๒๐๑๖, p. ๑๑๒) กล่าวสอดคล้องกันว่า การตลาดดิจิทัล คือ การใช้อินเทอร์เน็ต สื่อดิจิทัลอื่น ๆ และเทคโนโลยี เพื่อสนับสนุนการตลาดสมัยใหม่

สรุปได้ว่า ตลาดดิจิทัล คือ การตลาดรูปแบบใหม่ที่พัฒนามาจากการตลาดแบบดั้งเดิม โดยเป็นการทำการตลาดผ่านช่องทางดิจิทัล เพื่อสร้างกิจกรรมทางการตลาดและการสื่อสารไปยังผู้บริโภค

๑.๒.๔ ทัศนคติด้านการนำความรู้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มาประยุกต์ใช้ในการตลาดดิจิทัล

Hernandez (๒๐๑๙, p. ๒๓) อธิบายว่า โลกดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา การพัฒนาทางเทคโนโลยีส่งผลให้ผู้คนเปลี่ยนแปลงวิธีการเลือกซื้อสินค้าหรือบริการ ผู้บริโภคส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างในโลกดิจิทัลและต้องการมีปฏิสัมพันธ์มากขึ้น ดังนั้น การตลาดแบบดิจิทัลจึงเป็นการนำความรู้ด้านเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มาเป็นเครื่องมือที่ทำให้เข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคได้ง่าย นิติศาสตร์ เดชกุล (๒๕๖๒, หน้า ๔๘) และณัฐพล ไยไพโรจน์ (๒๕๖๔, หน้า ๖๕) กล่าวสอดคล้องกันว่า การตลาดในยุคดิจิทัล เป็นการผสมผสานสื่อเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ต่าง ๆ เช่น Facebook, Line, Tiktok, Instragram และอื่น ๆ เพื่อเข้าถึงผู้บริโภคแบบเฉพาะเจาะจงได้ดีกว่า ดังนั้น การเลือกใช้เครื่องมือให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์จะทำให้การตลาดดิจิทัลประสบความสำเร็จได้

กล่าวได้ว่า ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีส่งผลให้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เข้ามามีความสำคัญต่อการค้าขายในระบบการตลาดแบบดิจิทัล ส่งผลให้มีเครื่องมือที่หลากหลายให้นักการตลาดเลือกนำไปใช้ในการวางแผนกลยุทธ์ในการจำหน่ายสินค้า หากนักการตลาดเลือกใช้เครื่องมือที่หลากหลายและเหมาะสม ก็จะทำให้ประสบความสำเร็จได้มากขึ้น

๑.๒.๕ หลักการที่สำคัญในการออกแบบผลงาน

Readyplanet (๒๐๒๑.) กล่าวว่า Digital Marketing ไม่ใช่เป็นเพียงแพลตฟอร์มบนโซเชียลมีเดีย เช่น Facebook ,Instagram, หรือ LINE เท่านั้น แต่เป็นการตลาดรูปแบบหนึ่งที่เป็นารรับรู้และสื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทั้งหมด ดังนั้น ผู้ประกอบการหน้าใหม่ควรจะต้องทราบถึงข้อมูลเบื้องต้นของการทำการตลาด Digital Marketing ถึงแม้ว่าจะมีการเปิดหน้าร้านแบบออฟไลน์ (Offline) แต่ควรมีการนำเสนอสินค้าผ่านระบบออนไลน์ (Online) ด้วย จึงมีหลักการที่สำคัญในการออกแบบผลงาน ๕ ประการ ในการวางแผนการทำตลาด Digital Marketing เพื่อเป็นหลักในการเริ่มต้นของการเริ่มเข้ามาเรียนรู้การตลาดรูปแบบนี้ ดังนี้

๑. การกำหนดตัวตนของแบรนด์ (Brand) ถือเป็นขั้นตอนแรกเริ่มที่นับว่าสำคัญที่สุด เพราะเราจำเป็นต้องกำหนดกลุ่มเป้าหมายและวัตถุประสงค์ในการทำการตลาดครั้งนี้ กล่าวคือ ต้องรู้ว่าทำอะไร ขายอะไร และขายให้ใคร อาจเริ่มต้นโดยหลักการง่าย ๆ อย่างการวิเคราะห์ SWOT Analysis รู้จุดแข็งและจุดอ่อนของแบรนด์ก่อน จุดไหนที่เป็นแต้มต่อจากคู่แข่ง หยิบยกจุดนั้นขึ้นมาเป็น Unique Selling Points (USPs) เพื่อนำมาสร้างจุดขาย และให้แบรนด์เป็นที่จดจำ หรือให้เป็น Top of Mind ของลูกค้า และไม่ควรมีหลายเป้าหมาย เพราะจะทำให้เราตั้งจุดโฟกัสหลายจุด จนทำให้ไม่สามารถบรรลุเป้าหมายที่คาดหวังไว้

๒. การกำหนดลักษณะและประเภทของลูกค้า เป็นหนึ่งข้อที่จำเป็นต้องทราบว่า ลูกค้าเราเป็นใคร มีเป้าหมาย ปัญหา หรือความสนใจในด้านใด พฤติกรรมและช่องทางการรับสารเป็นอย่างไร และมีความต้องการหรือความกังวลเรื่องใด โดยสามารถสร้างจาก Customer Persona กล่าวคือ การสร้างกลุ่มลูกค้าในอุดมคติของแบรนด์ หรืออธิบายง่าย ๆ ก็คือ การสร้างคุณสมบัติของลูกค้าที่คิดว่าจะมาเป็นลูกค้ากลุ่มเป้าหมายในการซื้อสินค้าหรือบริการของเรา ทำให้เราสามารถออกแบบการวางแผนการตลาดว่าควรมุ่งเน้นไปคนกลุ่มใด ใช้ช่องทางไหน คอนเทนต์แบบใดจึงจะดึงดูดลูกค้ากลุ่มเป้าหมายนี้ให้เห็นมาสนใจเรา

๓. การรู้เขารู้เรา คู่แข่งคือใคร หลายธุรกิจมองข้ามจุดนี้ไป เพียงเพราะมั่นใจว่า “ถ้าสินค้าหรือบริการเราดีลูกค้าต้องเลือกเรา” แต่การรู้จักคู่แข่งไม่ได้หมายความว่าแค่เพียงการแย่งลูกค้ามาเป็นของเราเพียงเท่านั้น เพราะในอีกแง่มุมหนึ่ง การวิเคราะห์คู่แข่ง (Competitor Analysis) ทำให้เราทราบถึงจุดแข็งและจุดอ่อนของธุรกิจ ไม่ใช่รู้เพื่อโจมตีเพียงอย่างเดียว แต่รู้เพื่อนำมาป้องกันไม่ให้เกิดกับธุรกิจของเรา หรือนำจุดอ่อนของคู่แข่งมาเป็นจุดแข็งของเรา นำจุดที่เหมือนกันมาพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น เพื่อดึงดูดลูกค้ากลุ่มเป้าหมายของเราในอนาคต

๔. การกำหนดเป้าหมายและวางแผนกลยุทธ์การตลาด การกำหนดเป้าหมาย (Marketing Goal) คือ การกำหนดจุดหมายปลายทางของธุรกิจ เช่น การเป็น Top of Mind การเป็นที่รู้จักมากขึ้น (Brand Awareness) หรือการเกิดการซื้อซ้ำ (Brand loyalty) เป็นต้น แต่การวางแผนกลยุทธ์ เป็นการวางแผนการเดินทางระหว่างทางที่จะนำไปสู่เป้าหมายที่สำเร็จ ข้อดีของการวางแผนกลยุทธ์ทำให้เราทราบกลุ่มเป้าหมายชัดเจน รู้จักลูกค้ากลุ่มเป้าหมาย รู้วิธีรับมือกับคู่แข่ง ทำคอนเทนต์ดึงดูดใจลูกค้า และสรรหาทีมงานที่เหมาะสมกับเนื้อหาและแบรนด์ หลังทราบข้อมูลและความต้องการเบื้องต้นจะทำให้สามารถเลือกแผนกลยุทธ์ให้เหมาะกับธุรกิจได้

๕. การเลือกช่องทางการตลาดที่เหมาะสมกับแบรนด์ เป็นขั้นตอนของการเลือกสื่อและช่องทางที่เราต้องการสื่อสารกับลูกค้ากลุ่มเป้าหมายให้ตรงจุดประสงค์และได้ประสิทธิภาพสูงสุด หลังจากการวิเคราะห์ข้างต้นก็จะได้ภาพรวมสิ่งที่แบรนด์ต้องการนำเสนอ ซึ่งช่องทางการตลาดในปัจจุบันมีให้เลือกมากมายตามความต้องการ เช่น Google Search Ads, Website, Blog, Social Media, หรือ Youtube เป็นต้น

กล่าวได้ว่า หลักการที่สำคัญในการออกแบบผลงาน Digital Marketing เป็นหนึ่งในรูปแบบการตลาดที่มีความหลากหลายและเป็นที่น่าสนใจในปัจจุบัน หากธุรกิจใดไม่นำหลักเหล่านี้ไปใช้อาจจะทำให้ตามคู่แข่งทางธุรกิจไม่ทัน ดังนั้น ๕ หลักการสำคัญในการวางแผนการตลาด Digital Marketing ที่กล่าวข้างต้นจึงมีความสำคัญต่อการสร้างธุรกิจให้สำเร็จถึงเป้าหมายที่ต้องการ

๒. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของผลงาน

๒.๑ วัตถุประสงค์ของผลงาน

๒.๑.๑ เพื่อศึกษาสภาพและความต้องการจำเป็นของทักษะคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เกี่ยวเนื่องในการจัดการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียน โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์

๒.๑.๒ เพื่อสร้างรูปแบบการพัฒนาทักษะคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เกี่ยวเนื่องในการจัดการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียน โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์

๒.๑.๓ เพื่อทดลองใช้รูปแบบการพัฒนาทักษะคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เกี่ยวเนื่องในการจัดการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียน โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์

๒.๒ เป้าหมายของผลงาน

๒.๒.๑ เชิงปริมาณ

นักเรียนโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์ ที่เข้าร่วมกิจกรรม Digital Marketing จำนวน ๑๐๐ คน

๒.๒.๑ เชิงคุณภาพ

นักเรียนโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์ ที่เข้าร่วมกิจกรรม Digital Marketing จำนวน ๑๐๐ คน มีทักษะด้านคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เกี่ยวเนื่อง สามารถนำมาปรับประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตได้

๓. ขั้นตอนการดำเนินงาน

เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและคุณภาพในการดำเนินงานด้านทักษะคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เกี่ยวเนื่อง ในการปรับประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิต ของนักเรียนโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์ ได้ดำเนินงานตามกระบวนการ PDCA ประกอบด้วย ๔ ขั้นตอน ดังนี้

๓.๑ ขั้นตอนการวางแผนการดำเนินงาน (P)

กิจกรรมในขั้นตอนนี้ ดำเนินการโดย

๑) ประชุมชี้แจงคณะกรรมการ เพื่อรับทราบนโยบายการดำเนินงานด้านทักษะคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เกี่ยวเนื่อง ในการปรับประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิต ของนักเรียนโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์

๒) แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานฝ่ายต่าง ๆ

๓) ประชุมชี้แจงคณะกรรมการผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในแต่ละฝ่าย เพื่อรับทราบนโยบายการดำเนินงาน และพร้อมลงมือปฏิบัติ



ภาพประกอบขั้นตอนการวางแผนการดำเนินงาน (P) ในการประชุมชี้แจงคณะกรรมการในการดำเนินงานด้านทักษะคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เกี่ยวเนื่อง เพื่อปรับประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตของนักเรียนโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์

๓.๒ ขั้นตอนการดำเนินงานตามกิจกรรม (D)

กิจกรรมในขั้นตอนนี้ ดำเนินการโดย

๑) ครูผู้รับผิดชอบแต่ละกิจกรรมนำนักเรียนไปศึกษาและเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ผ่านการเยี่ยมชม การสัมภาษณ์ผู้รู้ หรือการมีส่วนร่วมในกิจกรรมของชุมชน

๒) ครูผู้รับผิดชอบแต่ละกิจกรรมร่วมส่งเสริมการทำงานกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่พบเจอ

ตารางแสดงรายชื่อคณะครูผู้รับผิดชอบกิจกรรมต่าง ๆ

กิจกรรม	คณะครูผู้รับผิดชอบ
๑. ข้าวเขาวงและการจักสานกระติบข้าว	๑. คุณครูนิวัตร์ เครือศรี ๒. คุณครูวรรณ ศรีหาตา ๓. คุณครูกตัญญู โพนตุแสง
๒. ผ้ามัดย้อม EcoScreen	๑. คุณครูณัฐวุฒิ วงษา ๒. คุณครูเพ็ญพรรณ ศิริพันธ์
๓. เสื้อยืดสีขาว Screen “เรารักกาญจนา” และกระเป๋าโรงเรียน	๑. คุณครูณัฐชญา วิชัยโย ๒. คุณครูนภาพร ถึงประเสริฐ ๓. คุณครูอภิสร่า พันอินทร์
๔. DIY ลูกปัด	๑. คุณครูสุนิษา เหลลาคา ๒. คุณครูกัณทิมา บุ่งอ้อม
๕. พรมเช็ดเท้าจากห่่วงถุงเท้า	๑. คุณครูนภาพร อัยวรรณ ๒. คุณครูสุภาพร พัสตร
๖. วาดภาพดิจิทัล	๑. คุณครูนภาพร อัยวรรณ ๒. คุณครูนิภาภรณ์ วรรณสาร
๗. ซ่อดอกไม้เงิน	๑. คุณครูชญาณิศา เชื้อคมตา ๒. คุณครูสายสมร โคกลือชา
๘. วาดภาพศิลปะ/ระบายสี	๑. คุณครูสุดสาคร พลกล้า
๙. ไม้ไผ่จักสาน (ดอกไม้, ชุดจัดอาหารว่าง)	๑. คุณครูคณิศ นนทาร์ักษ์ ๒. คุณครูชนิตาภา พิลายนต์
๑๐. กระบองเพชร	๑. คุณครูสุวรา อุทโท
๑๑. เมล่อน เกษตรอัจฉริยะประณีต	๑. คุณครูหฤทัย นวลบัตร ๒. คุณครูคิณธนา พุ่มศรี



ภาพประกอบขั้นตอนขั้นตอนการดำเนินงานตามกิจกรรม (D) บางส่วนที่ครูผู้รับผิดชอบแต่ละกิจกรรม ได้นำนักเรียนไปศึกษาและเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น ผ่านการเยี่ยมชม การสัมภาษณ์ผู้รู้ หรือ การมีส่วนร่วมในกิจกรรมของชุมชน (จากภาพเป็นกิจกรรมข้าวแขวงและการจักสานกระติ๊บข้าว และ กิจกรรมพรมเช็ดเท้าจากหวงถุงเท้า)

๓.๓ ขั้นตอนการประเมินผลการดำเนินงาน (C)

กิจกรรมในขั้นตอนนี้เป็นการประเมินผลการดำเนินการและนำผลมาเปรียบเทียบกับเป้าหมายที่ตั้งไว้ ดำเนินการโดย

- ๑) ตรวจสอบบันทึกความก้าวหน้าในการดำเนินกิจกรรม
- ๒) ตรวจสอบจากผลงานที่นักเรียนพัฒนาขึ้นจากการดำเนินงานในแต่ละกิจกรรม
- ๓) ตรวจสอบจากแบบประเมินผลการดำเนินงานในแต่ละกิจกรรม



ภาพประกอบขั้นตอนการประเมินผลการดำเนินงาน (C) โดยคณะกรรมการประเมิน ได้ประเมินผลงาน รวมถึงนิเทศ กำกับ นักเรียนในแต่ละกิจกรรมว่ามีการดำเนินงานบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่ (จากภาพเป็นการประเมินผลการดำเนินงานกิจกรรมเสื่อยืดสีขา Screen “เรารักกาญจนา” และกระเป๋ารองเรียน)

๓.๔ ขั้นตอนการปรับปรุงและพัฒนา (A)

กิจกรรมในขั้นตอนนี้เป็นการทบทวนกระบวนการปฏิบัติงาน และผลการปฏิบัติงานที่เกิดขึ้น โดยเรียนรู้จากข้อบกพร่องแล้วนำมาแก้ไข ปรับปรุง ให้ดีขึ้น และหาทางป้องกันไม่ให้เกิดปัญหาและข้อบกพร่องเกิดขึ้นซ้ำอีก



ภาพประกอบขั้นตอนการปรับปรุงและพัฒนา (A) โดยคณะครุร่วมประชุม ทบทวนกระบวนการปฏิบัติงาน และผลการปฏิบัติงานที่เกิดขึ้น โดยเรียนรู้จากข้อบกพร่องแล้วนำมาแก้ไข ปรับปรุง ให้ดีขึ้น

๓.๕ การใช้ทรัพยากร

ในการดำเนินงานกิจกรรม Digital Marketing เพื่อตอบสนองการจัดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะแห่งอนาคตด้านทักษะคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เกี่ยวเนื่องในแต่ละกิจกรรมนั้น โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์ ได้ประยุกต์ใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในท้องถิ่น เช่น ไม้ไผ่ ผ้าพื้นเมือง เศษผ้า ดอกไม้ ใบไม้ เป็นต้น ให้มีความเหมาะสม คุ่มค่า และสอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา ในการดำเนินงานแต่ละกิจกรรม เพื่อให้เกิดประโยชน์มากที่สุด



ภาพประกอบการใช้ทรัพยากรในการดำเนินงานกิจกรรม Digital Marketing โดยโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์ ได้ประยุกต์ใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในท้องถิ่น เช่น ไม้ไผ่ ผ้าพื้นเมือง เศษผ้า ดอกไม้ ใบไม้ ให้มีความเหมาะสม คุ่มค่า และสอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษามากที่สุด

๔. ผลการดำเนินการ/ผลลัพธ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

๔.๑ ผลการดำเนินการ

โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์ ได้ดำเนินกิจกรรม Digital Marketing เพื่อตอบสนองการจัดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะแห่งอนาคตด้านทักษะคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เกี่ยวเนื่อง ตามกระบวนการ PDCA ผลการดำเนินงานปรากฏ ดังนี้

๔.๑.๑ ครู โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์ สามารถถ่ายทอดทักษะ ความรู้ ด้านคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เกี่ยวเนื่องในการจัดการเรียนรู้ เพื่อยกระดับคุณภาพนักเรียน โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์ ในการดำเนินกิจกรรม Digital Marketing ได้เป็นอย่างดี

๒.๑.๒ รูปแบบ (Platform) การพัฒนาทักษะคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เกี่ยวเนื่องในการจัดการเรียนรู้ เพื่อยกระดับคุณภาพนักเรียน โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์ ในการดำเนินกิจกรรม Digital Marketing สามารถนำไปใช้ได้จริง และประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทที่แตกต่างกันได้

๒.๑.๓ นักเรียน โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์ มีความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบ (Platform) การพัฒนาทักษะคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เกี่ยวเนื่องในกิจกรรม Digital Marketing เพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียน ในระดับ มากที่สุด

๔.๒ ผลลัพธ์ของผู้เรียน

๔.๒.๑ ในการดำเนินกิจกรรม Digital Marketing เพื่อตอบสนองการจัดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะแห่งอนาคตด้านทักษะคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เกี่ยวเนื่องนั้น นักเรียน โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์ สามารถบูรณาการความรู้จากหลากหลายวิชามาประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้ เช่น การแก้ปัญหาหรือการสร้างสรรค์งานใหม่ ๆ จากแหล่งเรียนรู้ที่ได้ไปศึกษา จนสามารถเกิดเป็นทักษะทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างต่อเนื่อง

๔.๒.๒ นักเรียนได้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นทีม และการแก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้ จากการศึกษาที่มาจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและได้ลงมือปฏิบัติจริง สามารถสร้างองค์ความรู้ และนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างเหมาะสม

๔.๒.๓ นักเรียนมีการพัฒนาทักษะคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องด้าน Digital Marketing สามารถนำไปสู่การเลือกประกอบอาชีพที่เหมาะสมในอนาคตได้

๔.๓ ประโยชน์ที่ได้รับ

๔.๓.๑ ประโยชน์ต่อผู้เรียน

กิจกรรม Digital Marketing เพื่อตอบสนองการจัดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะแห่งอนาคตด้านทักษะคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เกี่ยวเนื่อง แก่นักเรียน โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์ ทำให้นักเรียนรู้จักศึกษา ค้นคว้า และนำข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นมาบูรณาการกับทักษะคอมพิวเตอร์ได้อย่างทันสมัย มีความพร้อมต่อการใช้งาน นักเรียนรู้และเข้าใจหลักการทำงานเป็นทีมมากขึ้น กล้าคิด กล้าทำ นำข้อมูลที่ได้มาสร้างสรรค์ และสามารถสร้างรายได้โดยการจำหน่ายผ่านรูปแบบต่าง ๆ เช่น Facebook, Line, Tiktok, Instragram เป็นต้น

๔.๓.๒ ประโยชน์ต่อครูและบุคลากรทางการศึกษา

กิจกรรม Digital Marketing เพื่อตอบสนองการจัดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะแห่งอนาคตด้านทักษะคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เกี่ยวเนื่อง สามารถพัฒนาครู และบุคลากรทางการศึกษา ให้มีทักษะในการจัดการเรียนการสอนให้หลากหลายและทันสมัย เพื่อนำมาพัฒนานักเรียนให้มีทักษะทางด้านคอมพิวเตอร์ที่เป็นเลิศต่อไป

๔.๓.๓ ประโยชน์ต่อสถานศึกษา

กิจกรรม Digital Marketing เพื่อตอบสนองการจัดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะแห่งอนาคต ด้านทักษะคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เกี่ยวเนื่อง เป็นกิจกรรมที่ได้พัฒนาทั้งครู บุคลากรทางการศึกษา และนักเรียน ส่งผลให้สถานศึกษาเกิดหลักสูตรที่พัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่บูรณาการมาจากท้องถิ่นและชุมชน มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่ทันสมัย และใช้งานให้ตรงกับความต้องการของปัจจุบัน

๔.๓.๔ ประโยชน์ต่อชุมชน

ในกิจกรรม Digital Marketing เพื่อตอบสนองการจัดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะแห่งอนาคต ด้านทักษะคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เกี่ยวเนื่องนั้น นักเรียนได้ไปศึกษาแหล่งเรียนรู้จริงจากชุมชนเพื่อพัฒนาทักษะด้านอาชีพที่สามารถบูรณาการกับทักษะทางคอมพิวเตอร์ได้ เช่น การจำหน่ายสินค้าชุมชนผ่านรูปแบบ (Platform) ต่าง ๆ ที่นักเรียนพัฒนาขึ้น เป็นการสร้างนวัตกรรมที่มีประโยชน์ในการช่วยเหลือชุมชน รวมถึงเป็นการประชาสัมพันธ์ ส่งเสริมวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นให้บุคคลทั่วไปได้รู้จักมากยิ่งขึ้น

๕. ปัจจัยความสำเร็จ

๕.๑ ผลลัพธ์ด้านผู้บริหาร

ผู้บริหารมีความรู้ความเข้าใจในการเพิ่มศักยภาพของครูผู้สอน โดยครูผู้สอนสามารถพัฒนานักเรียนให้มีทักษะแห่งอนาคต รูปแบบที่พัฒนาขึ้นได้แก่ รูปแบบการพัฒนาทักษะคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เกี่ยวเนื่องในการจัดการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียน โดยรูปแบบที่พัฒนาขึ้นของโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์ มีกระบวนการพัฒนาทักษะ ดังนี้



ภาพประกอบรูปแบบการพัฒนาทักษะคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เกี่ยวเนื่อง

๑) กำหนดทักษะที่ต้องรับการพัฒนา (Identifying the Skill to be Developed) คือ การประเมินทักษะครู เพื่อกำหนดทักษะที่ต้องรับการพัฒนา และวิเคราะห์ผลการประเมินทักษะในสถานศึกษาโดยใช้หลักเกณฑ์และวิธีการประเมินทักษะที่กำหนดโดยสถานศึกษา เพื่อระบุสมรรถนะที่ต้องรับการพัฒนา

๒) กำหนดวิธีการพัฒนาทักษะ (Formulating the Skill Development) คือ การกำหนดวิธีการพัฒนาทักษะต้องเหมาะสมกับพฤติกรรมบ่งชี้และทักษะที่ต้องพัฒนา และต้องสอดคล้องกับวิธีการพัฒนาทักษะ

๓) การพัฒนาทักษะ (Developing Skill) คือ การกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างหลักสูตรการพัฒนาวิธีการพัฒนา ระยะเวลาในการพัฒนาทักษะ และดำเนินการพัฒนาทักษะตามวิธีการพัฒนาทักษะที่กำหนด

๔) นิเทศและให้คำปรึกษา (Supervision and Mentoring) คือ ครูที่ได้รับการพัฒนาทักษะคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เกี่ยวเนื่อง ต้องประยุกต์และบูรณาการความรู้ที่ได้ในการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน และต้องรับการนิเทศและให้คำปรึกษา

๕) สะท้อนคิดและพัฒนาต่อเนื่อง (Reflection and Continuous Further Performed) คือ การสะท้อนคิดเกี่ยวกับทักษะคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เกี่ยวเนื่องของครู โดยนำผลสรุปการดำเนินการเพื่อการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

๕.๒ ผลลัพธ์ของครู

ครูมีความรู้และเข้าใจการออกแบบการเรียนการสอน การจัดการศึกษา เพื่อเสริมสร้างทักษะแห่งอนาคต ซึ่งประกอบด้วย ๑) ความรู้ด้านเทคโนโลยี ๒) ความรู้ด้านวิธีการสอน และ ๓) ความรู้ด้านเนื้อหา ตลอดจนวิธีการ กระบวนการ นวัตกรรม ศาสตร์การสอนและเทคโนโลยีสมัยใหม่ มาบูรณาการในการจัดการเรียนรู้เพื่อแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาการเรียนรู้อาจารย์ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพสูงสุด โดยเน้นการเปลี่ยนแปลงในการจัดการเรียนรู้เพื่อตอบสนองความต้องการและสภาพการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาในทางเศรษฐกิจ เทคโนโลยี และวิถีชีวิตในสังคมปัจจุบัน รวมถึงเป็นผู้กระตุ้นในการสร้างความสามารถในการทำงานอิสระโดยการริเริ่มธุรกิจให้สำเร็จในอนาคต สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อสร้างความสามารถในการแข่งขันในอนาคตแก่ผู้เรียน

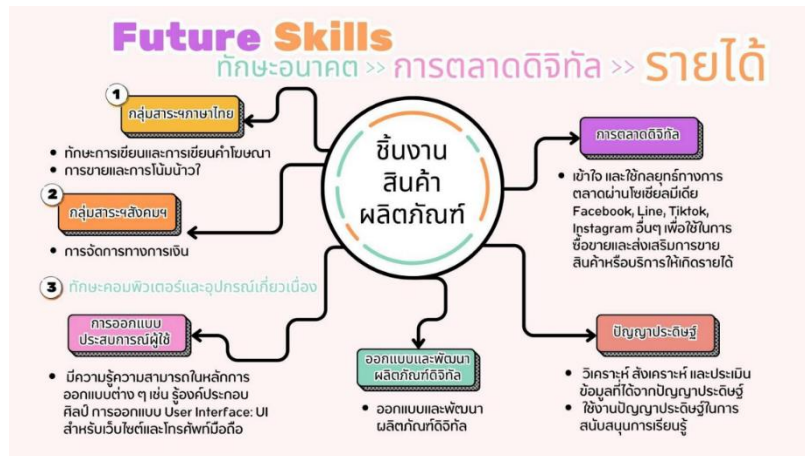
๕.๓ ผลลัพธ์ของผู้เรียน

การจัดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะแห่งอนาคต เป็นการนำแนวคิดเพื่อการออกแบบการเรียนรู้นานาชาติมาใช้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนวิธีการ กระบวนการ หรือนวัตกรรม ศาสตร์การสอนและเทคโนโลยีสมัยใหม่มาบูรณาการในการจัดการเรียนรู้เพื่อแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาการเรียนรู้อาจารย์ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพสูงสุด ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบผสมผสานสามารถตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล รวมถึงสามารถเรียนรู้ได้ตามความถนัด ความสนใจ ด้วยสื่อที่เหมาะสมกับตนเอง เพื่อให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างอิสระทำให้เกิดพฤติกรรมการเรียนเชิงรุก (Active Learning) นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีมและการใช้โซเชียลมีเดียมาเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์กลยุทธ์ทางการตลาด เช่น Facebook, Line, TikTok, Instagram และช่องทางออนไลน์อื่น ๆ การเรียนรู้เหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้นักเรียนสามารถสร้างรายได้ผ่านการขายสินค้าและบริการ แต่ยังสอนให้พวกเขารู้จักการส่งเสริมการขายอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ นักเรียนยังได้ฝึกทักษะด้านการวางแผนการตลาดด้วยการนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เข้ามาช่วยในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินผลแคมเปญต่าง ๆ ซึ่งการใช้ AI ในกระบวนการเหล่านี้เป็นการเตรียมความพร้อมสำหรับอนาคตที่เทคโนโลยีจะมีบทบาทในการทำงานมากยิ่งขึ้น

๕.๔ ผลลัพธ์ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

ชุมชนได้รับประโยชน์จากการที่นักเรียนนำความรู้และทักษะที่ได้เรียนรู้ไปช่วยเหลือธุรกิจท้องถิ่น โดยเฉพาะในด้านการตลาด เช่น การออกแบบแผนการตลาด การพัฒนาผลิตภัณฑ์ และการสร้างแคมเปญโฆษณาผ่านช่องทางดิจิทัล ทำให้ธุรกิจชุมชนสามารถเข้าถึงกลุ่มลูกค้าใหม่ ๆ และมีโอกาสเติบโตมากขึ้น นอกจากนี้ ชุมชนยังได้รับการพัฒนาในด้านเศรษฐกิจจากการสนับสนุนของนักเรียน ส่งผลให้เกิดความร่วมมือที่เป็นประโยชน์ต่อทุกฝ่ายในระยะยาวไม่ว่าจะเป็นองค์กรของรัฐหรือของเอกชน ในส่วนผู้ประกอบการของนักเรียนได้รับผลดีจากการเห็นลูกหลานของตนพัฒนาทักษะสำคัญที่เตรียมความพร้อมสำหรับอนาคต ทั้งในด้านเทคโนโลยี การตลาด และการทำงานเป็นทีม ความสามารถในการนำทักษะเหล่านี้ไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์จริงในชุมชนแสดงถึงความก้าวหน้าในการเรียนรู้และการเติบโตของลูกหลาน นอกจากนี้ผู้ประกอบการยังได้รับความมั่นใจว่าลูก ๆ มีความพร้อมในการแข่งขันในตลาดแรงงานในอนาคต และมีทักษะที่สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาตนเองและสังคมได้อย่างยั่งยืน

๖. บทเรียนที่ได้รับ



ภาพประกอบบทเรียนที่ได้รับจากการพัฒนาทักษะอนาคตแก่ผู้เรียน

การใช้รูปแบบการพัฒนาทักษะคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เกี่ยวเนื่องในการจัดการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียนนั้น สามารถพัฒนาครูให้มีความรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเข้ามาส่งเสริมการเรียนการสอนในรายวิชาชุมชน ประกอบด้วย

- ๑) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการเขียนและการเขียนคำโฆษณา ทักษะการขายและการโน้มน้าวใจ
- ๒) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา สามารถพัฒนานักเรียนในด้านการจัดการทางการเงิน การวางแผนการเงิน และพัฒนาความรู้ด้านเศรษฐศาสตร์
- ๓) ทักษะคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เกี่ยวเนื่อง

๓.๑ การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (UX/UI) ให้มีความรู้ความสามารถในหลักการออกแบบต่างๆ เช่น รู้จักองค์ประกอบศิลป์ การออกแบบ User Interface สำหรับเว็บไซต์และโทรศัพท์มือถือ

๓.๒ การตลาดดิจิทัล นักเรียนเข้าใจและใช้กลยุทธ์ทางการตลาดผ่านโซเชียลมีเดียต่าง ๆ เช่น Facebook, Line, TikTok, Instagram เพื่อใช้ในการซื้อขายและส่งเสริมการขายสินค้าและบริการให้เกิดรายได้

๓.๓ การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ดิจิทัล นักเรียนมีทักษะในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ดิจิทัลผ่านโปรแกรมต่าง ๆ ที่หลากหลาย

๓.๔ การใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) นักเรียนรู้จักวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินข้อมูลที่ได้จากการใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะในการนำผลงานไปประยุกต์ใช้

การจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาที่เน้นการบูรณาการในทุกสาขาวิชาที่สามารถนำทักษะคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เกี่ยวเนื่อง โดยให้ครูผู้สอนออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนผ่านโครงการสอน และแผนการสอน ให้ผู้บริหารตรวจสอบความเหมาะสมแล้วอนุมัติใช้แผนการสอนแก่ผู้เรียน

ข้อเสนอแนะสำหรับการพัฒนา

๑) ขยายผลไปยังทุกรายวิชาของผู้เรียน เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่นักเรียนได้อย่างครอบคลุม นักเรียนสามารถเชื่อมโยงทักษะแห่งอนาคตจากทุกสาขา ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและเป็นธรรมชาติ โดยนักเรียนไม่เกิดความรู้สึกว่ายัดเยียดความรู้

๒) พัฒนาเครื่องมือการวัดและการประเมินผล โดยใช้เครื่องมือประเมินผลที่หลากหลาย โดยคำนึงถึงความเที่ยงและความตรงของเนื้อหาที่จะวัด ให้มีความถูกต้องและเหมาะสม

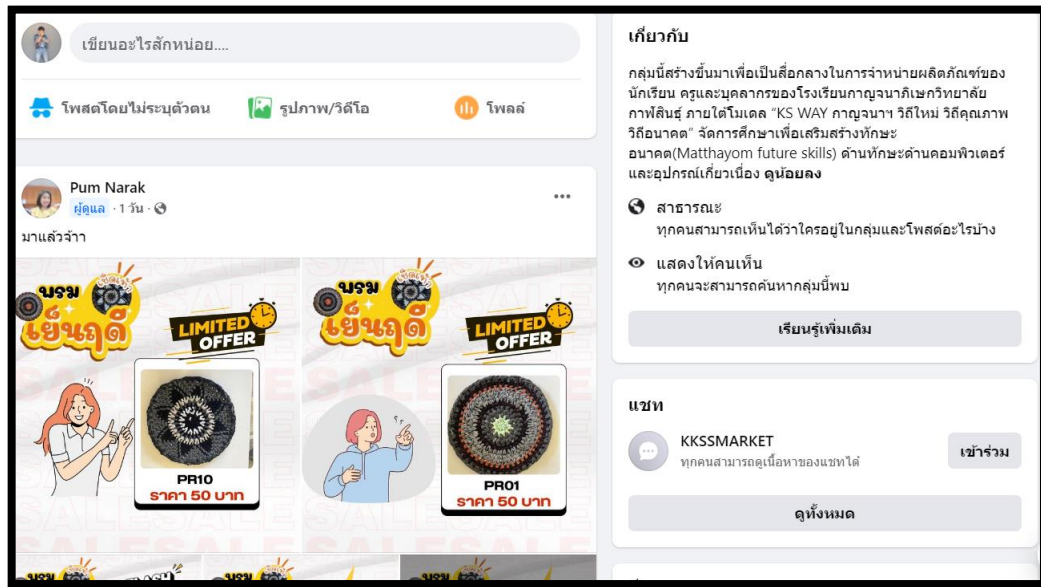
๓) วิจัยทางการศึกษาเพิ่มเติม โดยนำข้อเสนอแนะจากการจัดกิจกรรมมาวิเคราะห์สภาพปัญหา นำปัญหามาดำเนินการวิจัย เพื่อที่จะได้พัฒนาทักษะแห่งอนาคตของผู้เรียนได้มีประสิทธิภาพสูงสุด

๗. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

๗.๑ การเผยแพร่ เผยแพร่ผลงานนักเรียน ผ่านเพจโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์ และกลุ่ม KKSSMARKET : <https://web.facebook.com/groups/๘๔๗๘๙๖๕๓๐๗๐๓๗๙๕>






ภาพประกอบกลุ่ม KKSSMARKET ศูนย์จำหน่ายสินค้าและผลิตภัณฑ์ของนักเรียน






ภาพประกอบกลุ่ม KKSSMARKET ตัวอย่างการโพสขายผลิตภัณฑ์ในกลุ่ม

๗.๒ รางวัลที่ได้รับ

รูปผลงาน	ผลงานและหน่วยงานที่รับผิดชอบ
<p>กลุ่มโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย และโรงเรียนเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช ทรงครองสิริราชสมบัติครบ ๕๐ ปี จังหวัดสกลนคร มอบเกียรติบัตรฉบับนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า</p> <p>นายภัทรตนย์ สีนาคา นักเขียนโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย การศึกษา เป็นผู้มีผลงานการงานชิ้นหุ่นยนต์ รางวัลระดับเหรียญทอง ชนะเลิศ งานมหกรรมทางวิชาการ การนำเสนองานวิจัย/นวัตกรรมของครูและนักเรียน ครั้งที่ ๑๓ (Symposium 13th) กลุ่มโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย ขอเชิญเจริญสุขสวัสดิ์ ประสพทิวาสำเร็จในวโรกาสในปี ๒๕๖๓ ณ วันที่ ๔ เดือน สิงหาคม พุทธศักราช ๒๕๖๓</p> <p>(นายธีร์ กวีวัฒนกิจ) รองเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประธานคณะกรรมการจัดการ การนำเสนองานวิจัย/นวัตกรรมของครูและนักเรียน กลุ่มโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย</p>	<ul style="list-style-type: none"> - รางวัลระดับเหรียญทองชนะเลิศการแข่งขันหุ่นยนต์ - งานมหกรรมทางวิชาการการนำเสนอผลงานวิจัย/นวัตกรรมของครูและนักเรียนครั้งที่ ๑๓ กลุ่มโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย
<p>กลุ่มโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย และโรงเรียนเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช ทรงครองสิริราชสมบัติครบ ๕๐ ปี จังหวัดสกลนคร มอบเกียรติบัตรฉบับนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า</p> <p>นายสิริวิชญ์ สุครีพ นักเขียนโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย การศึกษา เป็นผู้มีผลงานการงานชิ้นหุ่นยนต์ รางวัลระดับเหรียญทอง ชนะเลิศ งานมหกรรมทางวิชาการ การนำเสนองานวิจัย/นวัตกรรมของครูและนักเรียน ครั้งที่ ๑๓ (Symposium 13th) กลุ่มโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย ขอเชิญเจริญสุขสวัสดิ์ ประสพทิวาสำเร็จในวโรกาสในปี ๒๕๖๓ ณ วันที่ ๔ เดือน สิงหาคม พุทธศักราช ๒๕๖๓</p> <p>(นายธีร์ กวีวัฒนกิจ) รองเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประธานคณะกรรมการจัดการ การนำเสนองานวิจัย/นวัตกรรมของครูและนักเรียน กลุ่มโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย</p>	

ผลงาน	หน่วยงานที่รับผิดชอบ
 <p>กลุ่มโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย และโรงเรียนเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช ทรงครองสิริราชสมบัติครบ ๕๐ ปี จังหวัดสกลนคร มอบเกียรติบัตรมอบให้ให้เพื่อแสดงความ นายพลหาญ พลหาญ เป็นผู้มีผลงานทางวิชาการดีเด่นและนวัตกรรม รางวัลที่ ๑ งานมหกรรมทางวิชาการ การนำเสนองานวิจัย/นวัตกรรมของครูและนักเรียน ครั้งที่ ๑๓ (Symposium 13th) กลุ่มโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย เมื่อวันที่ ๑๓-๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๕ ณ โรงแรม สกลนคร พูลพฤกษ์ ๒๕๖๕ (นายพลหาญ พลหาญ)</p> <p>เด็กชายพิศิทธิรุ่งพร ทรัพย์อุดม เป็นผู้มีผลงานทางวิชาการดีเด่นและนวัตกรรม รางวัลที่ ๑ งานมหกรรมทางวิชาการ การนำเสนองานวิจัย/นวัตกรรมของครูและนักเรียน ครั้งที่ ๑๓ (Symposium 13th) กลุ่มโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย เมื่อวันที่ ๑๓-๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๕ ณ โรงแรม สกลนคร พูลพฤกษ์ ๒๕๖๕ (นายพลหาญ พลหาญ)</p>	<p>หน่วยงานที่รับผิดชอบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - รางวัลระดับเหรียญทอง (นักเรียน) - การพัฒนางานวิจัยและนวัตกรรม - งานมหกรรมทางวิชาการการนำเสนอผลงานวิจัย/นวัตกรรมของครูและนักเรียนครั้งที่ ๑๓ - กลุ่มโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย
 <p>กลุ่มโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย และโรงเรียนเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช ทรงครองสิริราชสมบัติครบ ๕๐ ปี จังหวัดสกลนคร มอบเกียรติบัตรมอบให้ให้เพื่อแสดงความ นางสาวจิรชาติ ทวีโชติ เป็นผู้มีผลงานทางวิชาการดีเด่นและนวัตกรรม รางวัลที่ ๑ งานมหกรรมทางวิชาการ การนำเสนองานวิจัย/นวัตกรรมของครูและนักเรียน ครั้งที่ ๑๓ (Symposium 13th) กลุ่มโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย เมื่อวันที่ ๑๓-๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๕ ณ โรงแรม สกลนคร พูลพฤกษ์ ๒๕๖๕ (นายพลหาญ พลหาญ)</p> <p>นางหทัย นวลบัตร เป็นผู้มีผลงานทางวิชาการดีเด่นและนวัตกรรม รางวัลที่ ๑ งานมหกรรมทางวิชาการ การนำเสนองานวิจัย/นวัตกรรมของครูและนักเรียน ครั้งที่ ๑๓ (Symposium 13th) กลุ่มโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย เมื่อวันที่ ๑๓-๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๕ ณ โรงแรม สกลนคร พูลพฤกษ์ ๒๕๖๕ (นายพลหาญ พลหาญ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - รางวัลระดับเหรียญทอง (ผู้บริหารและครู) - การพัฒนางานวิจัยและนวัตกรรม - งานมหกรรมทางวิชาการการนำเสนอผลงานวิจัย/นวัตกรรมของครูและนักเรียนครั้งที่ ๑๓ - กลุ่มโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย
 <p>โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย ทัพสิทธิ์ KHOHJONGPARKHATTHAYAKHAN BANGKANG SCHOOL</p> <p>ขอแสดงความยินดี กับหุ่นยนต์ "ภูโถโบเอก"</p> <p>นายสิริวิญญู สุครีพ นายกัทรณย์ สีโสภา ทีมหุ่นยนต์รุ่นที่ 4/7 (โรงเรียนเทพฯ)</p> <p>รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 ในการแข่งขัน Thailand Robot Junior 2024 ได้รับเงินรางวัล 5,000 บาท และเงินรางวัล (เหรียญทองแดง)</p> <p>การแข่งขันหุ่นยนต์ ส.ส.ท. - สพฐ. ยุวชน ครั้งที่ 24 ชนะเลิศประเภทไทย ประจำปี 2567</p> <p>Game Pattern TPA-OBEC Robot Junior 2024 "Robo Rescue"</p> <p>รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 ในการแข่งขันหุ่นยนต์ ส.ส.ท. - สพฐ. ยุวชน ประจำปี ๒๕๖๗</p> <p>เงินรางวัล 5,000 บาท</p> <p>ครูภูโถเอก นายสิริวิญญู สุครีพ</p>	<ul style="list-style-type: none"> - รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๒ - เกมการแข่งขัน "Robo Rescue" - การแข่งขันหุ่นยนต์ ส.ส.ท. - สพฐ. ยุวชน - ครั้งที่ ๒๔ ชิงแชมป์ประเทศไทย ประจำปี ๒๕๖๗

ผลงาน	หน่วยงานที่รับผิดชอบ
 <p>ผลงานที่ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง การอบรมและการแข่งขันหุ่นยนต์กึ่งอัตโนมัติโดยใช้เทคโนโลยี Internet Of Thing</p>	<p>รางวัลระดับเหรียญทอง การอบรมและการแข่งขันหุ่นยนต์กึ่งอัตโนมัติโดยใช้เทคโนโลยี Internet Of Thing</p> <p>สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)</p>
 <p>ผลงานที่ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง การอบรมและการแข่งขันประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ โดยใช้ platform CIRA CORE รุ่นอายุไม่เกิน ๑๕ ปี</p>	<p>รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ ๒ เหรียญทอง การอบรมและการแข่งขันประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ โดยใช้ platform CIRA CORE รุ่นอายุไม่เกิน ๑๕ ปี</p> <p>สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)</p>
 <p>สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต ๑๖ มอบเกียรติบัตรเพื่อแสดงความยินดี</p> <p>นายณัฐวุฒิ วงษา โรงเรียนชุมชนวัดมหาธาตุ ๑๓ หมู่ ๖ ตำบลชุมพลเมืองใหม่ อำเภอเมืองราชบุรี จังหวัดราชบุรี</p> <p>งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาจังหวัดกาฬสินธุ์ ครั้งที่ ๖๖ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖ "องค์กรคุณภาพ สร้างคนดี มีความสุข บนพื้นฐานความเป็นไทย"</p> <p>วันที่ ๒๕ พฤศจิกายน ๒๕๖๖ ณ โรงเรียนเกษมสันติวิทยารังสรรค์ ไร่ธัญมณีเกษตร ไร่ธัญมณีเกษตร จังหวัดกาฬสินธุ์</p> <p>(นางรณัญญา กิ่งจันทร์ เกษมสันติวิทยารังสรรค์)</p> <p>ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต ๑๖</p>	<p>รางวัลระดับเหรียญทอง รองชนะเลิศอันดับ ๑ การประกวดโครงงานวิทยาศาสตร์ ประเภททดลอง ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓</p> <p>งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับมัธยมศึกษา จังหวัดกาฬสินธุ์ ปีการศึกษา ๒๕๖๖</p>

ผลงาน	ชื่อหน่วยงานที่รับผิดชอบ
 <p>สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาภาคพื้น ของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้</p> <p>นางพิชณา มหาลสุล</p> <p>ผู้อำนวยการศูนย์พัฒนาวิชาชีพ กทม.สศอ ศูนย์พัฒนาวิชาชีพ โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา กรุงเทพมหานคร พิธีมอบคุณวุฒิคุณวุฒิวิชาชีพ ระดับชั้น GSP ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓</p> <p>งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาจังหวัดภาคพื้นทวีปครั้งที่ ๗๑ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖ "องค์กรคุณภาพ สร้างคนดี มีความสุข บนพื้นฐานความเป็นไทย" วันที่ ๒๔ พฤศจิกายน ๒๕๖๖ - ๑ ธันวาคม ๒๕๖๖ ณ โรงเรียนเทพศิรินทร์ศึกษารสร์พ โรงเรียนบดินทรเดชา โรงเรียนเมืองทาสีบุรี โรงเรียนเทศบาล โรงเรียนมาตลาจวิทยากร โรงเรียนธอคำ ขอให้เป็นความ สุข ความเจริญตลอดไป</p> <p>(นางรัชฎัญญ์ลักษณ เกียรติกุลไทย) ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาภาคพื้นทวีป</p>	<p>๑. รางวัลระดับเหรียญทอง ชนะเลิศ การแข่งขันสร้างสรรค์ผลงานคณิตศาสตร์โดยใช้ โปรแกรม GSP ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓</p> <p>๒. รางวัลระดับเหรียญทอง ชนะเลิศ การแข่งขันสร้างสรรค์ผลงานคณิตศาสตร์โดยใช้ โปรแกรม GSP ระดับชั้น ม.๔ - ม.๖</p> <p>- งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับมัธยมศึกษา จังหวัดภาคพื้นทวีป ปีการศึกษา ๒๕๖๖</p>
 <p>สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้เพื่อแสดงว่า</p> <p>โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กทม.สสินธุ์ ได้รับเครื่องหมาย "คุณภาพพิเศษแห่ง สพฐ. (OBEC Special)" ระดับ ๓ ดาว ปีการศึกษา ๒๕๖๖</p> <p>ด้าน การน้อมนำศาสตร์พระราชสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน สาขาประเภทเรื่อง หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ขออำนาจพระให้ประสบความสำเร็จ ความเจริญก้าวหน้าตลอดไป ให้ไว้ ณ วันที่ 6 เดือน กันยายน พุทธศักราช ๒๕๖7</p> <p>ว่าที่ร้อยตรี  (นาง วรฉัตร) เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน</p>	<p>- เครื่องหมาย "คุณภาพแห่ง สพฐ. (OBEC Special)" ระดับ ๓ ดาว ปีการศึกษา ๒๕๖๖ ด้านการน้อมนำศาสตร์พระราชสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน สาขา หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง</p> <p>- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน</p>
 <p>สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้เพื่อแสดงว่า</p> <p>โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กทม.สสินธุ์ ได้รับเครื่องหมาย "คุณภาพพิเศษแห่ง สพฐ. (OBEC Special)" ระดับ ๓ ดาว ปีการศึกษา ๒๕๖๖</p> <p>ด้าน ทักษะทางกีฬาและสุขภาพของผู้เรียน สาขาประเภทเรื่อง รักบี้ ขออำนาจพระให้ประสบความสำเร็จ ความเจริญก้าวหน้าตลอดไป ให้ไว้ ณ วันที่ 6 เดือน กันยายน พุทธศักราช ๒๕๖7</p> <p>ว่าที่ร้อยตรี  (นาง วรฉัตร) เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน</p>	<p>- เครื่องหมาย "คุณภาพแห่ง สพฐ. (OBEC Special)" ระดับ ๓ ดาว ปีการศึกษา ๒๕๖๖ ด้านทักษะทางกีฬาและสุขภาพของผู้เรียน สาขา รักบี้</p> <p>- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน</p>

บรรณานุกรม

ณัฐพล ไยไพโรจน์. (๒๕๖๔). *Digital marketing: Concept & case study*. นนทบุรี: บริษัท ไอทีซีพีรีเมียร์ จำกัด.

นิติศาสตร์ เดชกุล. (๒๕๕๘). *การศึกษาการสื่อสารการตลาดดิจิทัลของแบรนด์แฟชั่นในประเทศไทย*. วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทบริหารธุรกิจ. เชียงราย: มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง.

รักติบูล สัทธิลภ. (๒๕๕๖). *ทักษะการทำงานที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑*. ปริญญาการจัดการมหาบัณฑิตวิทยาลัยการจัดการ. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.

วิษุฒะ น้อยมาลา. (๒๕๖๔). *ทักษะจำเป็นของการทำงานในศตวรรษที่ ๒๑ The Essential Work Skills Of The ๒๑st Century*. วารสารวิชาการรัตนบุศย์ (RATANABUTH JOURNAL), ๓(๑), ๔๕-๕๗.

วีระพงษ์ อาตมา. (๒๕๖๓). *ซอฟท์สกีล (Soft Skills) ที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัทเอกชน กรณีศึกษาพนักงานบริษัทเอกชน ในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑล*. ปริญญาโทศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ศรัณย์ศิริ คัมภีรานนท์. (๒๕๖๔). *AI เทคโนโลยีอนาคตของประเทศไทย (Artificial Intelligence in Thailand)*. สืบค้นจาก https://www.senate.go.th/view/๑/article_detail/เอกสารวิชาการสำนักรับราชการ/๖๓๐๔/TH-TH

สำนักวิจัยและพัฒนาการศึกษา. (๒๕๖๔). *รายงาน เรื่อง ทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skills) เพื่อเตรียมการพัฒนาคุณภาพคนไทยทุกช่วงวัย รองรับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว (Disruption) ของโลกศตวรรษที่ ๒๑ : ผลการศึกษาและแนวทางการส่งเสริม*. สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.

อมรรักษ์ สนวนผล. (๒๕๖๓). *การจัดการองค์กรธุรกิจกับปัญญาประดิษฐ์เพื่อความอยู่รอดทางธุรกิจ*. วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์), ๑๐(๓), ๑๕๕-๑๖๔.

อภิชาติ หัตถนิรันดร์. (๒๕๕๕). *ระบบปัญญาประดิษฐ์*. สืบค้นจาก <https://www.gotoknow.org/posts/๓๕๔๒๔๕>.

Aaker, D. (๒๐๑๖). *The Four Faces of Digital Marketing*. Retrieved from <https://www.ama.org/publications/MarketingNews/Pages/the-four-faces-of-digital-marketing.aspx>.

Damian, R., & Calvin, J. (๒๐๐๙). *Understanding DIGITAL marketing, marketing strategies for engaging the digital generation*. Great Britain and the United States: Kogan Page Limited.

Garrison, K., Magoon, R. (๒๐๑๕). *Educational Psychology: An Integration of Psychology and Educational Practices*. Merrill.

Hernandez, B. (๒๐๑๙). *Key website factors in e-business strategy*. Unpublished master's thesis, University of Zaragoza, Spain.

Huang, L. (๒๐๐๙). *Social Media in an Alternative Marketing Communication Model*. Retrieved from <https://search.proquest.com/openview/>

Kaur, G. (๒๐๑๐). *Social Media Marketing*. Asian Journal of Multidisciplinary Studies, ๔,๓๔-๓๖.

Klausmeier, H., Ripple, R. (๑๙๗๑). *Learning and human abilities: educational psychology*. Harper & Row.

Pahwa, A. (๒๐๒๑). *Soft Skills – Definition, Importance, List, & Examples*. Retrieved from <https://www.feedough.com/soft-skills-definition-importance-list-examples/>

Readyplanet. (๒๐๒๑). *๕ สิ่งสำคัญในการวางแผนการตลาด Digital Marketing*. สืบค้นจาก <https://blog.readyplanet.com/๑๗๗๙๔๐๗๐/๕-important-to-plan-for-digital-marketing>

Russell, S., Norvig, P. (๒๐๑๖). *Artificial Intelligent: A Modern Approach (๓ ed.)*. Pearson Education Limited.

Smith, K.T. (๒๐๑๑). *Digital marketing strategies that Millennials find appealing, motivating, or just annoying*. Unpublished master's thesis, Texas A&M University, Texas.

QR CODE เพิ่มเติม เพื่อประกอบการพิจารณาผลงาน

QR Code โรงเรียน

Website โรงเรียน

QR Code ผลงานด้านทักษะคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ต่างๆ

โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์
KANCHANAPISEKWITTHAYALAI KALASIN SCHOOL

ขอแสดงความยินดี

นายชรร สุวรรณหาร
ผู้อำนวยการโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์
ได้รับคัดเลือกองค์กรดีเด่นและบุคคลดีเด่น
ประจำปีพุทธศักราช ๒๕๖๖
ประเภท ผู้อำนวยการสถานศึกษาดีเด่น
จากสภาผู้ปกครองและครูแห่งประเทศไทย
"Happy Home & Happy School bring children happiness"
โดย ว่าที่ร้อยตรี ธนุ วงษ์จินดา
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
(เลขาธิการ กพฐ.)

QR Code ผลงานผู้บริหาร

กระทรวงศึกษาธิการ
เกี่ยวถึงจดหมายที่ไว้ให้ที่ส่งลงว่า
โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์
อำเภอ หนองสูง จังหวัด กาฬสินธุ์
ได้รับรางวัลพระราชทาน
ในโครงการคัดเลือกนักเรียน นักศึกษา และสถานศึกษา เพื่อรับรางวัลพระราชทาน
ระดับ มัธยมศึกษา ขนาดเล็ก ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖
ขอให้รักษาเกียรติฐานะ และดูแลความดีนี้ไว้ตลอดไป

QR Code โรงเรียน
รางวัลพระราชทาน

โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์
KANCHANAPISEKWITTHAYALAI KALASIN SCHOOL

ขอแสดงความยินดีในโอกาสที่

นายกัทรณย์ สีมอคา
นักเรียนโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์
นักเรียนรางวัลพระราชทาน
ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖

QR Code นักเรียน
รางวัลพระราชทาน

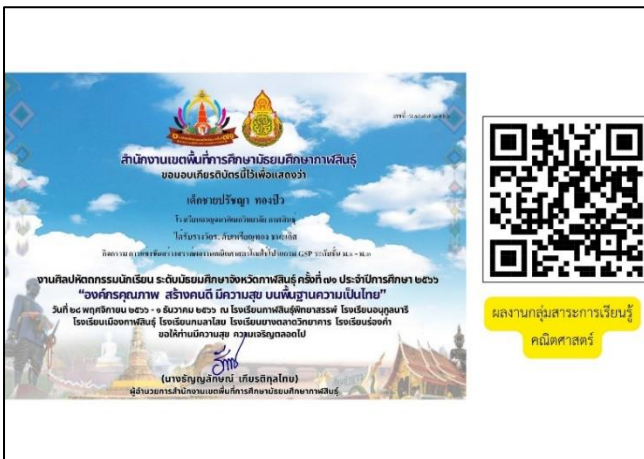
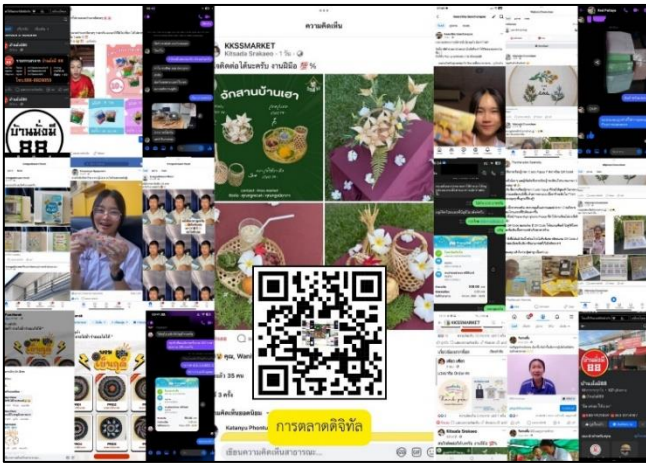
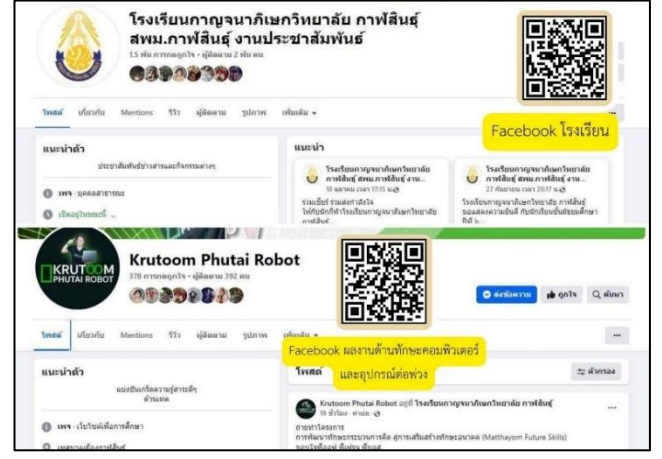
กลุ่มโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย
และโรงเรียนเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช
ทรงครองสิริราชสมบัติครบ ๕๐ ปี จังหวัดกาฬสินธุ์
ขอแสดงความยินดีในโอกาสที่
นายสิริวิชญ์ สุศรีพิพ
นักเรียนโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์
เป็นผู้มีผลงานการแข่งขันทักษะ ระดับมัธยมศึกษา ขนาดเล็ก
งานมหกรรมทางวิชาการ การนำเสนองานวิจัย/นวัตกรรมของครูและนักเรียน
ครั้งที่ ๑๓ (Symposium 13th) กลุ่มโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย
วันที่ ๒๓ - ๒๕ ธันวาคม ๒๕๖๕ ณ โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย

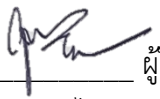
QR Code ผลงานด้านหุ่นยนต์

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์
ขอแสดงความยินดีเพื่อแสดงความ

นายธีรพัฒน์ ศรีโพธิ์ชัย
โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์
ได้รับรางวัลระดับมัธยมศึกษา ระดับมัธยมศึกษา
กิจกรรม ราชกิจจานุเบกษาครบรอบ ๑๖๐ ปี ๒๕๖๕-๒๕๖๖

QR Code ทักษะ
คอมพิวเตอร์



ลงชื่อ  ผู้ให้ข้อมูล

(นายจตุรภช ไพรสณฑ์)

ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการโรงเรียน

โทรศัพท์ ๐๙๕ ๒๑๘๐๐๕๕

ลงชื่อ  ผู้รับรอง

(นายรชธ สุวรรณหาร)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย กาฬสินธุ์

โทรศัพท์ ๐๙๕ ๖๑๖๓๓๑๙

Technology Literacy 2567



สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากาฬสินธุ์
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ