



โรงเรียนจอมสุรางค์อุปถัมภ์
เลขที่ 1339
วันที่ 11 มิ.ย. 2568
เวลา.....

ที่ ศธ ๐๔๓๑๘/ว๑๗๙๑

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา
พระนครศรีอยุธยา
๕๓ หมู่ ๒ ถนนป่าไทน ตำบลประตูลี้
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๑๓๐๐๐

๙ มิถุนายน ๒๕๖๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์และนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ทางการศึกษา

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนในสังกัด

อ้างถึง หนังสือสถาบันวิจัยและพัฒนา มรภ.พระนครศรีอยุธยา ที่ อว.๐๖๒๙.๖/ว๑๕๑ ลงวันที่ ๒๐ พฤษภาคม ๒๕๖๘

ตามหนังสือที่อ้างถึง ด้วยมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา ได้รับงบประมาณด้านวิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม (ววน.) ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๗ จาก สกสว. เพื่อดำเนินโครงการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะที่จำเป็นของผู้เรียนหลังยุคโควิด-๑๙” โดยมี รศ.ดร.ศิริพล แสนบุญส่ง เป็นหัวหน้าโครงการ โดยคณะผู้วิจัยได้พัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ ทั้งสำหรับนักเรียนในการเรียนรู้ด้วยตนเอง และสำหรับครูในการจัดการเรียนการสอน โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ทางสถาบันวิจัยและพัฒนาจึงได้ขอความอนุเคราะห์ให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยาประชาสัมพันธ์ไปยังโรงเรียนในสังกัด เพื่อให้ครูนำแพลตฟอร์มไปใช้ และขอความกรุณาให้สถานศึกษาที่นำไปใช้ตอบรับการใช้ประโยชน์ผ่านแบบฟอร์มตามที่แนบมาตามหนังสือที่อ้างถึง

ในการนี้ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา จึงขอประชาสัมพันธ์การนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ทางการศึกษาให้กับสถานศึกษาในสังกัด และสามารถศึกษารายละเอียดตลอดจนการตอบรับในการนำผลงานไปใช้ประโยชน์ได้ตามหนังสือที่อ้างถึง

จึงเรียนมาเพื่อทราบ

เรียน ผู้อำนวยการเพื่อ

☒ ๑. ทราบ

☒ ๒. สมควรมอบฝ่าย.....

พิจารณา/ดำเนินการ

☐ ๓.

11 มิ.ย. 2568

ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา

กลุ่มนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการจัดการศึกษา

โทร ๐ ๓๕๘๘ ๑๒๒๐ / ๐๔๕-๓๙๗-๑๙๔๐ (ดร.ธนพล)

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ : spm@spmay.go.th

ขอแสดงความนับถือ

(นางสุนทร ขวัญดำ)

✓ทราบ ☐ อนุญาต ☐ อนุมัติ
/มอบ ☒ บริหารวิชาการ
☐ บริหารงานบุคคล
☐ บริหารงบประมาณ
☐ บริหารทั่วไป
☐ สำนักงานผู้อำนวยการ

๑๑ มิ.ย. ๖๘

“เรียนดี มีความสุข”

๑๓ มิ.ย. ๖๘

๑๑ มิ.ย. ๖๘

ที่ อว.๐๖๒๙.๖/๖๖๕๐



สถาบันวิจัยและพัฒนา
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
ถนนปรีดีพนมยงค์ ตำบลประตูชัย
อำเภอพระนครศรีอยุธยา
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๑๓๐๐๐

๒๐ พฤษภาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์และนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ทางการศึกษา

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. เอกสารรายละเอียดแพลตฟอร์มดิจิทัลฯ จำนวน ๑ ฉบับ
๒. แบบตอบรับหนังสือรับรองการใช้ประโยชน์จากงานวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วยมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา ได้รับการจัดสรรงบประมาณด้านวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (ววน.) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗ จากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) เพื่อดำเนินชุดโครงการวิจัย เรื่อง “การพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะที่จำเป็นของผู้เรียนหลังยุคโควิด-๑๙” โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริพล แสนบุญสูง เป็นหัวหน้าชุดโครงการ

ในการนี้ คณะผู้วิจัยได้พัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับนักเรียนเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง และเป็นเครื่องมือสำหรับครูในการจัดการเรียนการสอน โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในปัจจุบัน ซึ่งพร้อมนำไปประยุกต์ใช้ในสถานศึกษาโดยไม่มีค่าใช้จ่าย

สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา จึงขอความอนุเคราะห์ท่านโปรดประชาสัมพันธ์ไปยังโรงเรียนในสังกัดของท่าน เพื่อให้ครูผู้สอนได้นำแพลตฟอร์มดังกล่าวไปใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอน และขอความกรุณาให้สถานศึกษาที่นำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ได้กรุณาตอบรับผ่านแบบรับรองการใช้ประโยชน์ตามช่องทางที่ระบุไว้ในเอกสารแนบ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เลิศชาย สติธยพนาวงศ์)

ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา

สถาบันวิจัยและพัฒนา

โทรศัพท์ ๐-๓๕๒๗-๖๕๗๗

email: rs@aru.ac.th

คำชี้แจงการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะที่จำเป็นของผู้เรียนหลังยุคโควิด-19

ชื่อผลงาน แพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะที่จำเป็นของผู้เรียนหลังยุคโควิด-19

พัฒนาโดย มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

เว็บไซต์ <https://dpess.app>

วัตถุประสงค์: แพลตฟอร์มนี้ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการในการพัฒนาทักษะที่จำเป็นของนักเรียนในยุคหลังโควิด-19 โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือหลักในการส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและสร้างสรรค์

ส่วนประกอบของแพลตฟอร์ม

1. ระบบเว็บแอปพลิเคชันด้วยการเล่าเรื่องดิจิทัลแบบปฏิสัมพันธ์ (AITS)

ชื่อเต็ม Arithmetic Interactive Training System

กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา

คุณสมบัติเด่น

- การเล่าเรื่องแบบปฏิสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกับการคิดเลข
- ส่งเสริมทักษะการคิดคำนวณผ่านกิจกรรมที่สนุกสนาน
- เหมาะสำหรับการใช้เป็นสื่อการสอนในวิชาคณิตศาสตร์

อุปกรณ์ที่รองรับ

- เหมาะกับการใช้งานผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ และแท็บเล็ต
- ไม่เหมาะกับการใช้งานผ่านสมาร์ทโฟน

การใช้งาน ครูสามารถนำไปใช้เป็นสื่อประกอบการสอนคณิตศาสตร์ เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะการคิดเลขผ่านการเล่าเรื่องที่น่าสนใจ

2. เกมโมบายล์แอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (CMQ)

ชื่อเต็ม Critical Mind Quest

กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

คุณสมบัติเด่น

- เกมที่ออกแบบมาเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์
- ส่งเสริมการคิดอย่างมีเหตุผลและวิจารณญาณ
- สามารถเข้าถึงได้ผ่านมือถือ เหมาะกับไลฟ์สไตล์ของวัยรุ่น

อุปกรณ์ที่รองรับ

- นักเรียนสามารถใช้งานผ่านสมาร์ทโฟนได้อย่างสะดวก
- เหมาะสำหรับการเรียนรู้แบบเคลื่อนที่ (Mobile Learning)

การใช้งาน ครูสามารถใช้เป็นกิจกรรมเสริมหรือเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอนที่ต้องการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจ

3. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยปัญญาประดิษฐ์เพื่อสร้างนวัตกรรมสังคม (AISIM)

ชื่อเต็ม Artificial Intelligence Social Innovation Management Model

กลุ่มเป้าหมาย: นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6

คุณสมบัติเด่น:

- บูรณาการเทคโนโลยี AI เข้ากับการเรียนรู้
- ส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมทางสังคม
- รองรับแนวคิด "หนึ่งโรงเรียนหนึ่งนวัตกรรม"

รูปแบบการใช้งาน

- ครูสามารถนำกิจกรรมการสอนไปใช้จัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้
- เหมาะสำหรับการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)

การใช้งาน ครูสามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมโครงงานหรือการเรียนรู้แบบ PBL (Problem-Based Learning) เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกฝนการคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาสังคม

ข้อเสนอแนะการใช้งาน

สำหรับครูระดับประถมศึกษา

- เริ่มต้นด้วยระบบ AITS เพื่อสร้างพื้นฐานทักษะการคิดเลข
- ใช้ในช่วงกิจกรรมเสริมหรือเป็นส่วนหนึ่งของแผนการสอนคณิตศาสตร์ หรือคอมพิวเตอร์
- สังเกตพัฒนาการของนักเรียนผ่านการมีส่วนร่วมในกิจกรรม

สำหรับครูระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

- ใช้ CMQ เป็นเครื่องมือเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์
- จัดกิจกรรมกลุ่มโดยให้นักเรียนร่วมกันเล่นเกมและอภิปรายผลลัพธ์
- นำไปประยุกต์ใช้ในวิชาต่าง ๆ ที่ต้องการทักษะการคิดเชิงวิพากษ์

สำหรับครูระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

- ใช้ AISIM ในการจัดโครงการเรียนรู้แบบบูรณาการ
- ส่งเสริมให้นักเรียนสร้างนวัตกรรมที่ตอบสนองความต้องการของชุมชน
- พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันและการคิดเชิงระบบ

ประโยชน์ที่จะได้รับ

สำหรับนักเรียน

- พัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 (การคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา)
- เพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี

สำหรับครู

- มีเครื่องมือการสอนที่ทันสมัยและหลากหลาย
- สามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สำหรับสถานศึกษา

- ยกระดับคุณภาพการศึกษาด้วยเทคโนโลยี
- สร้างความโดดเด่นในการจัดการเรียนการสอน
- พัฒนานวัตกรรมการศึกษาอย่างยั่งยืน

การเข้าถึงและการใช้งาน

เข้าถึงแพลตฟอร์มฯ ได้ที่ <https://dpess.app>

ครูสามารถเข้าใช้งานได้ที่พื้นที่และสามารถปรับใช้ตามความเหมาะสมในชั้นเรียน หรือเป็นสื่อเสริมนอกเวลาเรียนของนักเรียนได้ ไม่จำกัดว่าต้องเป็นรายวิชาคณิตศาสตร์ วิทยาการคำนวณ หรือคอมพิวเตอร์เท่านั้น

การส่งรายงานการใช้ประโยชน์

เมื่อครูนำแพลตฟอร์มฯ ไปใช้งาน (สามารถเลือกใช้งานได้ทุกระบบ หรือระบบใดระบบหนึ่ง) ให้ถ่ายภาพขณะที่นักเรียนใช้งาน 1-2 ภาพ จากนั้นกรอกข้อมูลสรุปผลการนำไปใช้ในแบบรายงานผลการใช้ที่แนบมาพร้อมกันนี้ พร้อมลงลายมือชื่อของครูผู้รายงานให้ครบถ้วนตามความเหมาะสม จากนั้นบันทึกไฟล์นามสกุล PDF ส่งกลับมาที่ bit.ly/4kmyJU หรืออีเมล ssiripon@aru.ac.th ภายในวันที่ 25 มิถุนายน 2568 หากผู้วิจัยได้รับและตรวจสอบไฟล์เรียบร้อยแล้วจะส่งเกียรติบัตรตอบกลับอีเมลของท่าน ภายในวันที่ 30 กันยายน 2568 และตอบแบบสอบถามการยอมรับเทคโนโลยี

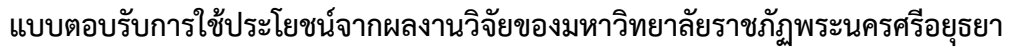
ติดต่อสอบถาม

ผู้พัฒนาขอขอบคุณท่านที่สนใจและสละเวลานำนวัตกรรมแพลตฟอร์มฯ ไปใช้พัฒนากับนักเรียนของท่านอันจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ และการใช้ชีวิตประจำวันของนักเรียนต่อไป

หากมีข้อสงสัยหรือต้องการคำแนะนำเพิ่มเติม

สามารถติดต่อได้ที่ รศ.ดร.ศิริพล แสนบุญส่ง เบอร์โทรศัพท์/ไลน์ 098 828 3646

แบบฟอร์มรายงานผลการใช้ประโยชน์	แบบสอบถามการยอมรับเทคโนโลยี
bit.ly/useddpess	bit.ly/evatam67
	

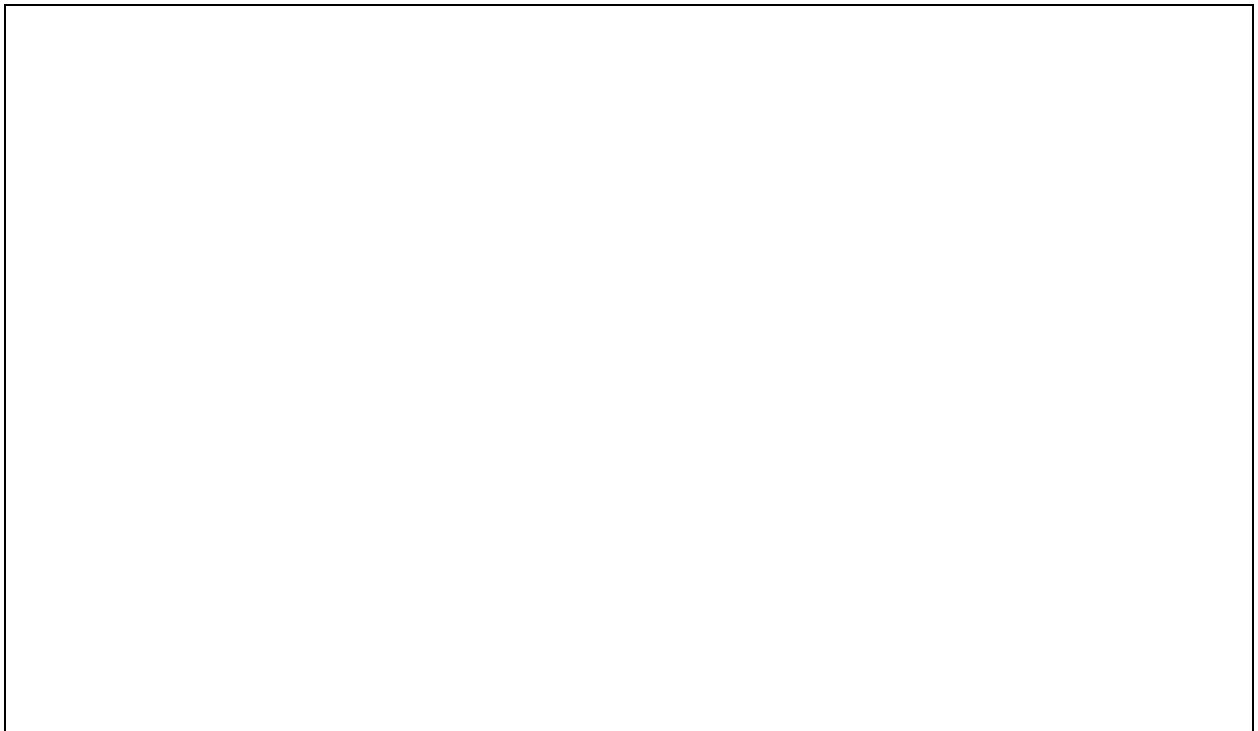


เบอร์โทรศัพท์.....อีเมล.....

นำผลงานวิจัยเรื่องนี้ไปใช้ประโยชน์ก่อให้เกิดผลโดยสรุป ดังนี้

This image shows a full page of white paper with horizontal dashed lines, typical of primary school writing paper. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

ภาพถ่ายประกอบการใช้ประโยชน์



ขอรับรองว่าข้อความข้างต้นเป็นจริงทุกประการ

ลงชื่อ

(.....)

ผู้รายงาน

วันที่

หมายเหตุ: ท่านสามารถประทับตราของหน่วยงานในเอกสารนี้ได้ (ถ้ามี)

รายละเอียดเกี่ยวกับการนำงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ไปใช้อันก่อประโยชน์อย่างเด่นชัด

คำชี้แจงเพิ่มเติม

1. การนำงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์มาใช้อันก่อให้เกิดประโยชน์อย่างชัดเจน หมายถึง การมีหลักฐานแสดงว่าได้มีการนำผลงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์ตามวัตถุประสงค์หรือข้อเสนอแนะ ที่ระบุไว้ในรายงานการวิจัยอย่างถูกต้อง และมีหลักฐานปรากฏชัดเจนถึงการนำไปใช้จนก่อให้เกิดประโยชน์ได้จริง ประเพณีของการใช้ประโยชน์จากงานวิจัย และงานสร้างสรรค์ มีดังนี้

1.1 การใช้ประโยชน์เชิงวิชาการ เช่น การใช้ประโยชน์ในการให้บริการวิชาการ (สอน/ บรรยาย/ ฝึกอบรม) การใช้ประโยชน์ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอน การเขียนตำรา แบบเรียน การใช้ประโยชน์ในการให้บริการ หรือเป็นงานวิจัยเพื่อต่อยอดโครงการวิจัย เป็นต้น

1.2 การใช้ประโยชน์ในเชิงสาธารณะ เช่น งานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ที่สร้างองค์ความรู้แก่สาธารณชนในเรื่องต่างๆ เช่น องค์ความรู้ในด้านศิลปวัฒนธรรม สาธารณสุข การบริหารจัดการสำหรับวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SME) ประชาธิปไตยภาคประชาชน วิถีชีวิตแบบเศรษฐกิจพอเพียง เป็นต้น คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นของประชาชน อันเป็นผลมาจากการนำข้อความรู้จากการวิจัยไปใช้ เป็นสิ่งที่สะท้อนถึงการนำผลการวิจัยไปใช้ให้เกิดประโยชน์

1.3 การใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ เช่น งานวิจัยและ/หรืองานสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาสิ่งประดิษฐ์ หรือผลิตภัณฑ์ซึ่งก่อให้เกิดรายได้ตามมา

1.4 การใช้ประโยชน์ในเชิงนโยบาย หรือระดับประเทศ เช่น งานวิจัยเชิงนโยบายไม่ว่าจะเป็นการนำผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนั้นๆ ไปเป็นข้อมูลส่วนหนึ่งของการประกาศใช้กฎหมาย หรือมาตรการต่าง ๆ โดยองค์กร หรือหน่วยงานภาครัฐ และเอกชน

1.5 การใช้ประโยชน์ทางอ้อม ซึ่งเป็นการสร้างคุณค่าทางจิตใจ ยกระดับจิตใจก่อให้เกิดสุนทรียภาพ สร้างความสุข ซึ่งได้มีการศึกษาและการประเมินไว้ หรือใช้ส่วนตัว

2. หลักฐานการใช้ประโยชน์ผลงานวิจัย

ผู้รายงานสามารถแสดงหลักฐานการนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ได้โดยการบรรยายในเอกสารนี้ ในรูปแบบของการเขียนด้วยลายมือหรือพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์ และแทรกภาพถ่ายขณะใช้ให้เห็นบรรยากาศของการเรียนรู้ด้วยแอปพลิเคชัน โดยสามารถตกแต่งภาพเบลอบใบหน้านักเรียนหรือไม่ก็ได้ แต่ต้องได้รับความยินยอมจากนักเรียนแล้ว สามารถเพิ่มจำนวนหน้าแบบรายงานนี้ได้ไม่เกิน 4 หน้าเอสี่ กรอกข้อมูลให้ชัดเจนและครบถ้วน ด้วยลายมือเขียนหรือพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์ สำหรับที่อยู่ให้กรอกที่อยู่ติดต่อได้

ผู้รายงานลงลายมือชื่อแบบเขียนหรือแบบอิเล็กทรอนิกส์ แล้วสแกน/บันทึกเอกสารในรูปแบบไฟล์ PDF ส่งมาที่ <https://bit.ly/4kmyJUJ> ภายในวันที่ 25 มิถุนายน 2568 หากผู้วิจัยได้รับและตรวจสอบไฟล์เรียบร้อยแล้วจะส่งเกียรติบัตรตอบกลับอีเมลของท่าน ภายในวันที่ 30 กันยายน 2568 และหากท่านใดมีข้อสงสัยติดต่อ อาจารย์ศิริพล แสนบุญส่ง ได้ที่เบอร์โทร./ไลน์ 098 828 3646 หรืออีเมล ssiripon@aru.ac.th