

# ID Plan

Individual Development Plan

## แผนพัฒนาตนเอง

ปีการศึกษา 2570

จัดทำโดย

**นายรามิล ปัญญพัทธ์**

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

**โรงเรียนพูลเจริญวิทยาคม**

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรปราการ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

## แผนการพัฒนาดตนเองรายบุคคล (ID Plan)

### ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว

ชื่อ-สกุล: นายรามิล ปัญญพัทธ์ อายุการทำงาน: 13 ปี ตำแหน่ง: ครู วิทยฐานะ: ครูชำนาญการพิเศษ

สถานที่ปฏิบัติงาน: โรงเรียนพูลเจริญวิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรปราการ

เข้ารับราชการเมื่อ: 10 กรกฎาคม พ.ศ. 2556 ณ โรงเรียนพูลเจริญวิทยาคม จ.สมุทรปราการ

### การศึกษาระดับปริญญา

1. วุฒิปริญญาตรี: ศีษาศาสตรบัณฑิต (ศษ.บ.) วิชาเอก ภาษาไทย จากสถาบันการศึกษา: มหาวิทยาลัย เชียงใหม่
2. วุฒิปริญญาโท: ศีษาศาสตรมหาบัณฑิต (ศษ.ม.) สาขา เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา จากสถาบันการศึกษา: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

### ภารกิจบทบาทหน้าที่ในปีการศึกษาปัจจุบัน

#### 1. ด้านการจัดการเรียนการสอน

- กลุ่มสาระการเรียนรู้: ภาษาไทย
- รายวิชาที่สอน: ภาษาไทยพื้นฐาน 5 รหัสวิชา ท33101 และภาษาไทยพื้นฐาน 6 รหัสวิชา ท33102 รวมทั้งรายวิชาเพิ่มเติม ภาษาไทยกับการผลิตสื่อร่วมสมัย 2 รหัสวิชา ท30218
- ระดับชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ 6
- ห้องที่สอน: 6/1, 6/2, 6/5, 6/6, 6/7, 6/8, 6/9
- จำนวนนักเรียนที่รับผิดชอบ: 236 คน
- จำนวนคาบสอน: 20 คาบ/สัปดาห์ (20 ชั่วโมง 50 นาที/สัปดาห์)

#### 2. งานที่ได้รับมอบหมายนอกเหนือจากการจัดการเรียนการสอน

- ปฏิบัติหน้าที่หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
- ปฏิบัติหน้าที่หัวหน้างานประกันคุณภาพการศึกษา
- ปฏิบัติหน้าที่ครูที่ปรึกษาห้องเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2
- ปฏิบัติหน้าที่หัวหน้ากลุ่มชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เรื่องการใช้การ์ดเกมเพื่อการจัดการเรียนรู้
- ปฏิบัติหน้าที่และงานอื่น ๆ ที่ได้รับมอบหมายตามคำสั่งโรงเรียนและผู้บังคับบัญชา

ประวัติการเข้ารับการพัฒนา (ในรอบ 1 ปีที่ผ่านมา)

| ลำดับ<br>ที่ | รายการที่อบรม / สัมมนา / ศึกษาดูงาน                                               | วัน เดือน ปี             | หน่วยงานที่จัด                                          |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|---------------------------------------------------------|
| 1            | รวมแอปพลิเคชัน เพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน<br>แบบมือโปร                            | 1 เมษายน<br>2569         | Mahidol Channel Academy                                 |
| 2            | ธรรมาภิบาลและการกำกับดูแลปัญญาประดิษฐ์                                            | 2 เมษายน<br>2569         | Chula MOOC                                              |
| 3            | การประยุกต์ใช้ AI ในการทำงานวิจัย                                                 | 1 เมษายน<br>2569         | BUU MOOC มหาวิทยาลัยบูรพา                               |
| 4            | ปัญญาประดิษฐ์ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6<br>จำนวน 20 ชั่วโมง                     | 2 เมษายน<br>2569         | สถาบันส่งเสริมการสอน<br>วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี         |
| 5            | AI Skills for Business Professionals                                              | 1 เมษายน<br>2569         | Microsoft และ SkillLane                                 |
| 6            | Chromebook Unleash ครูยุคดิจิทัลขับเคลื่อน<br>การจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ | 11-12<br>พฤษภาคม<br>2569 | โรงเรียนพุลเจริญวิทยาคม และ<br>สพม.สมุทรปราการ          |
| 7            | การทำงานร่วมกับผู้อื่นด้วย Google Docs                                            | 8 มิถุนายน<br>2569       | GEG Sam Yan และ Google<br>for Education (1 ชม. 30 นาที) |
| 8            | การนำเสนองานด้วย Google Slides                                                    | 9 มิถุนายน<br>2569       | GEG Sam Yan และ Google<br>for Education (1 ชม. 30 นาที) |
| 9            | การสร้างแบบทดสอบด้วย Google Forms                                                 | 10 มิถุนายน<br>2569      | GEG Sam Yan และ Google<br>for Education (1 ชม. 30 นาที) |
| 10           | การจัดการข้อมูลด้วย Google Spreadsheets                                           | 11 มิถุนายน<br>2569      | GEG Sam Yan และ Google<br>for Education (1 ชม. 30 นาที) |
| 11           | การจัดการชั้นเรียนด้วย Google Classroom                                           | 12 มิถุนายน<br>2569      | GEG Sam Yan และ Google<br>for Education (1 ชม. 30 นาที) |
| 12           | Gemini Gem เขียนแผน ใบงาน ข้อสอบ                                                  | 15 มิถุนายน<br>2569      | GEG Sam Yan และ Google<br>for Education (1 ชม. 30 นาที) |

| ลำดับ<br>ที่ | รายการที่อบรม / สัมมนา / ศึกษาดูงาน                                                                                       | วัน เดือน ปี        | หน่วยงานที่จัด                                              |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|-------------------------------------------------------------|
| 13           | Gemini Gems สร้างสื่อภาพประกอบและ Infographic                                                                             | 16 มิถุนายน<br>2569 | GEG Sam Yan และ Google for Education (1 ชม. 30 นาที)        |
| 14           | Gemini in Google Classroom ผู้ช่วย AI อัจฉริยะในห้องเรียนดิจิทัล                                                          | 17 มิถุนายน<br>2569 | GEG Sam Yan และ Google for Education (1 ชม. 30 นาที)        |
| 15           | NotebookLM ผู้ช่วยวิเคราะห์ข้อมูลและสร้างสรรค์สื่อการสอนอัจฉริยะ                                                          | 18 มิถุนายน<br>2569 | GEG Sam Yan และ Google for Education (1 ชม. 30 นาที)        |
| 16           | Gemini Canvas เครื่องมือสร้างสื่อการสอนและใบงานอัจฉริยะ                                                                   | 19 มิถุนายน<br>2569 | GEG Sam Yan และ Google for Education (1 ชม. 30 นาที)        |
| 17           | AI Scaffolding ใช้ Gemini Gems ช่วยแบ่งงานเรียนรู้ให้ง่ายขึ้น                                                             | 23 มิถุนายน<br>2569 | GEG Sam Yan และ Google for Education (1 ชม. 30 นาที)        |
| 18           | AI Review กับ Google Opal ให้ผลป้อนกลับอัตโนมัติ                                                                          | 24 มิถุนายน<br>2569 | GEG Sam Yan และ Google for Education (1 ชม. 30 นาที)        |
| 19           | การสร้าง Animation และสื่อนำเสนอระดับมืออาชีพด้วย Google Flow                                                             | 25 มิถุนายน<br>2569 | GEG Sam Yan และ Google for Education (1 ชม. 30 นาที)        |
| 20           | ผ่านการประเมินหลักสูตรระยะสั้น โครงการส่งเสริมการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime)                      | 26 มิถุนายน<br>2569 | Google for Education และ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 21           | รูปแบบการจัดการเรียนการสอนฐานสมรรถนะเพื่อพัฒนาความฉลาดรู้ตามกรอบ PISA และ คุณลักษณะ 4 ประการ สู่โรงเรียนต้นแบบเชิงพื้นที่ | 15 สิงหาคม<br>2569  | คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี                        |
| 22           | อบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อขอเลื่อนวิทยฐานะครูเชี่ยวชาญตามหลักเกณฑ์ PA                                                        | 30 พฤษภาคม<br>2569  | สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาน่าน เขต 2             |
| 23           | โรงเรียนในฐานะชุมชนแห่งการเรียนรู้ (School as Learning Community) กับการนิเทศภายในสู่ห้องเรียน จำนวน 6 ชั่วโมง            | 23 พฤษภาคม<br>2569  | โรงเรียนพุลเจริญวิทยาคม และ สพม.สมุทรปราการ                 |
| 24           | ภาษาไทยเพื่อการพัฒนาปัญญา หลักสูตรปรับปรุง 2565 จำนวน 15 ชั่วโมง                                                          | 1 เมษายน<br>2569    | Thai MOOC Academy และ สถาบันวิทยาลัยชุมชน                   |

| ลำดับ<br>ที่ | รายการที่อบรม / สัมมนา / ศึกษาดูงาน                                                                                       | วัน เดือน ปี           | หน่วยงานที่จัด                                         |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|--------------------------------------------------------|
| 25           | ภาษาอังกฤษเพื่อวิชาชีพครู                                                                                                 | 1 เมษายน<br>2569       | Thai MOOC Academy และ<br>มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี |
| 26           | ครูผู้ฝึกสอนนักเรียนเข้าร่วมการแข่งขันเกม<br>กระดานและของเล่นเพื่อการศึกษา ชิงแชมป์ภาค<br>ตะวันออกและภาคกลาง ประจำปี 2569 | 13-14<br>มิถุนายน 2569 | สมาคมเกมกระดานและของเล่น<br>เพื่อการศึกษา              |
| 27           | ครูผู้สอนดีเด่น กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย<br>กิจกรรมวันเพชรพุลเจริญ ครั้งที่ 22 ประจำปีการ<br>ศึกษา 2568                | 19 กุมภาพันธ์<br>2569  | โรงเรียนพุลเจริญวิทยาคม และ<br>สพม.สมุทรปราการ         |

## ส่วนที่ 2 ความต้องการในการพัฒนา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย รายวิชา ภาษาไทยพื้นฐาน และภาษาไทยกับการผลิตสื่อร่วมสมัย 2

### 2.1 การพัฒนางาน (Job Development)

**2.1.1 ประเด็นการพัฒนา** "การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยการ์ดเกมและบอร์ดเกม ร่วมกับระบบนิเวศการเรียนรู้ Raminest เพื่อยกระดับทักษะการคิดวิเคราะห์และความมั่นใจในการใช้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6"

**ขอบเขต:** รายวิชา ท30218 ภาษาไทยกับการผลิตสื่อร่วมสมัย 2 และรายวิชาพื้นฐาน ท33101 ภาษาไทยพื้นฐาน 5 / ท33102 ภาษาไทยพื้นฐาน 6 ห้อง 6/1, 6/2, 6/5, 6/6, 6/7, 6/8, 6/9

**2.1.2 เหตุผลและความจำเป็น** จากการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยในปีการศึกษาที่ผ่านมา ข้าพเจ้าพบข้อจำกัดที่ส่งผลต่อคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนใน 3 ประการ ดังนี้

1. **ผู้เรียนวิเคราะห์ได้ไม่ลึก** ผู้เรียนยังตีความ ประเมินคุณค่า และเชื่อมโยงวรรณคดีกับชีวิตจริงได้อย่างจำกัด และฟังการบรรยายของครูมากกว่าการค้นคว้าและสร้างข้อสรุปด้วยตนเอง
2. **ผู้เรียนขาดความมั่นใจในการใช้ภาษาและไม่กล้าแสดงความคิดเห็น** ทำให้การอภิปรายและการทำงานร่วมกันไม่เต็มที่ จำเป็นต้องพัฒนาการสื่อสารและการใช้หลักฐานสนับสนุนความคิดเห็น
3. **ครูเสียเวลากับงานธุรการมากเกินไป** การตรวจภาระงาน บันทึกคะแนน และติดตามการส่งงานเป็นรายบุคคลใช้เวลาจำนวนมาก ทำให้เหลือเวลาในการออกแบบกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญน้อยลง

นอกจากนี้ การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Generative AI) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการพลิกโฉมกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาทักษะการออกแบบคำสั่ง (Prompt Engineering) เพื่อใช้ AI เป็น "นั่งร้านทางการปัญญา" (Cognitive Scaffolding) ในการสืบค้น วิเคราะห์ และสังเคราะห์ความรู้อย่างรู้เท่าทัน

ข้าพเจ้าในฐานะครูผู้สอนและหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย จึงเลือกพัฒนานวัตกรรมที่เรียนรู้ผ่านการเล่น (Game-based Learning) ซึ่งเป็นแนวทางที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง และระบบนิเวศการเรียนรู้ Raminest ที่ข้าพเจ้าพัฒนาขึ้น เพื่อลดภาระงานธุรการและคืนเวลาให้กับการออกแบบการเรียนรู้

### 2.1.3 วัตถุประสงค์ในการพัฒนา

1. เพื่อวิจัยและพัฒนาวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยการ์ดเกมและบอร์ดเกม ที่บูรณาการกับระบบนิเวศการเรียนรู้ Raminest สำหรับรายวิชาภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อยกระดับทักษะการคิดวิเคราะห์และความมั่นใจในการใช้ภาษาไทยของผู้เรียนให้สูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ
3. เพื่อลดภาระงานธุรการของครู และเพิ่มเวลาในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
4. เพื่อสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เป็นแบบอย่างและเผยแพร่ให้แก่ครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและครูกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

### 2.1.4 เป้าหมายในการพัฒนา

- **เป้าหมายเชิงปริมาณ:** นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ห้อง 6/1, 6/2, 6/5, 6/6, 6/7, 6/8, 6/9 จำนวน 236 คน และผู้เรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 71 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทยตั้งแต่ระดับ 2.5 ขึ้นไป ผู้เรียนร้อยละ 90 ส่งงานตรงเวลาตามกำหนด และผู้เรียนร้อยละ 80 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากขึ้นไป
- **เป้าหมายเชิงคุณภาพ:** ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์สูงขึ้น ใช้หลักฐานสนับสนุนข้อโต้แย้งแทนความรู้สึกส่วนตัว มีความมั่นใจในการใช้ภาษาไทยและกล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้น ครูมีเวลาในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเพิ่มขึ้น และเกิดองค์ความรู้ที่เป็นแบบอย่าง (Best Practice) ในการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม

### 2.1.5 กระบวนการพัฒนา (Research & Development: R&D) ข้าพเจ้าดำเนินการผ่านวงจรการวิจัยและพัฒนา 4 ระยะ ดังนี้

1. **ระยะที่ 1 (R1 – Research):** ศึกษาสำรวจปัญหาการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 และวิเคราะห์ข้อมูลผลการเรียนรู้จากระบบ Raminest เพื่อระบุประเด็นที่ต้องพัฒนาของผู้เรียนเป็นรายบุคคล ตลอดจนศึกษาแนวคิดเกมเพื่อการศึกษาและทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง
2. **ระยะที่ 2 (D1 – Development):** ออกแบบชุดการ์ดเกมและบอร์ดเกมตามประเด็นที่วิเคราะห์ได้ พร้อมออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเกมเข้ากับกระบวนการเรียนรู้ และพัฒนาระบบ Raminest ให้รองรับการติดตามผลการเรียนรู้ ตลอดจนตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ

3. **ระยะที่ 3 (R2 – Research/Trial):** นำนวัตกรรมไปทดลองใช้จริงในชั้นเรียนรายวิชา ท30218 เก็บข้อมูลเชิงประจักษ์ด้วยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน แบบประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ และแบบสะท้อนผลผ่านระบบ Raminest Voice

4. **ระยะที่ 4 (D2 – Development/Improvement):** วิเคราะห์สรุปผลการวิจัย ถอดบทเรียน และปรับปรุงนวัตกรรมให้สมบูรณ์ เพื่อเผยแพร่และใช้เป็นแนวทางพัฒนาในรายวิชาอื่นและภาคเรียนถัดไป

**กำหนดเวลา:** ดำเนินการให้แล้วเสร็จภายในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2569 (ก่อนวันที่ 31 มีนาคม 2570) เพื่อให้ทันการส่งรายงานวิจัยในชั้นเรียน

#### 2.1.6 วิธีการตรวจสอบและประเมินผล

1. การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนที่เน้นการประยุกต์ใช้ความรู้ พร้อมวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (dependent t-test)
2. การประเมินชิ้นงานด้วยเกณฑ์การให้คะแนนแบบแยกองค์ประกอบ (Rubrics – Product Assessment)
3. การประเมินความก้าวหน้ารายบุคคลผ่านระบบ Raminest ตลอดภาคเรียน
4. การเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม และแบบสะท้อนผลผ่านระบบ Raminest Voice

**2.1.7 ผลที่คาดว่าจะได้รับ** ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ ความมั่นใจในการใช้ภาษาไทย และความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองสูงขึ้น พร้อมทั้งสามารถใช้เทคโนโลยีและปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือช่วยคิดได้อย่างสร้างสรรค์และมีคุณธรรม สอดคล้องกับสมรรถนะของพลเมืองดิจิทัล และเกิดนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เป็นแบบอย่างให้แก่เพื่อนครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและสถานศึกษา

## 2.2 แผนการพัฒนาตนเอง

| ที่ | สมรรถนะที่จะพัฒนา                                                                                                                                                                                                         | อันดับความสำคัญ | วิธีการ / รูปแบบการพัฒนา                                                                                                                                                                                                                                                                               | ระยะเวลาในการพัฒนา  | การรองรับงบประมาณสนับสนุน | ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ                                                                                                                                                                                                 |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | <b>สมรรถนะหลัก:</b><br><b>การมุ่งผลสัมฤทธิ์</b><br>(Achievement Motivation)<br>(1) ความสามารถในการวางแผนการปฏิบัติงานอย่างเป็นระบบ<br>(2) ความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม (R&D)<br>(3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน | 1               | 1. จัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยการดัดเกมและบอร์ดเกม บูรณาการเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์<br>2. ดำเนินการวิจัยและพัฒนา (R&D) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมการเรียนรู้<br>3. ใช้ระบบ Raminest ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียน เพื่อออกแบบการสอนแบบรายบุคคลและแก้ปัญหาการเรียนรู้ได้ตรงจุด | ตลอดปีการศึกษา 2570 | ส่วนตัว                   | <b>ต่อผู้เรียน:</b> ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น มีทักษะการคิดวิเคราะห์ระดับสูง และมีความมั่นใจในการใช้ภาษาไทย<br><b>ต่อครู:</b> มีนวัตกรรมการสอนที่เป็นต้นแบบ (Best Practice) และมีผลงานวิจัย R&D ที่ทรงคุณค่าทางวิชาชีพ |
| 2   | <b>สมรรถนะหลัก:</b><br><b>การบริการที่ดี</b><br>(Service Mind)<br>(1) การให้บริการทางวิชาการแก่นักเรียนและเพื่อนร่วมวิชาชีพ<br>(2) การให้คำ                                                                               | 2               | 1. พัฒนาแหล่งเรียนรู้ดิจิทัล: ระบบผู้ช่วยออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ (TypeSafe Smart Lesson Planner) บน Thai PW Hub และคลังเกมการเรียนรู้ เพื่อให้บริการแก่นักเรียนและเพื่อนครู<br>2. ทำหน้าที่หัวหน้ากลุ่มชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เรื่องการใช้การ์ดเกมเพื่อการ                                | ตลอดปีการศึกษา 2570 | ส่วนตัว                   | <b>ต่อผู้เรียน:</b> ได้รับการดูแลช่วยเหลือที่ตรงจุด และเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา<br><b>ต่อเพื่อนร่วมงาน:</b> ได้รับคำแนะนำด้านเทคโนโลยีและงานวิจัยที่ช่วยลดภาระงาน สร้าง                                       |

| ที่ | สมรรถนะที่จะพัฒนา                                                                                                                                                                                          | อันดับความสำคัญ | วิธีการ / รูปแบบการพัฒนา                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | ระยะเวลาในการพัฒนา  | การรองรับงบประมาณสนับสนุน | ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ                                                                                                                                                                           |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|---------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|     | ปรึกษาและดูแลช่วยเหลือนักเรียนรายบุคคล<br>(3) การสร้างช่องทางสื่อสารดิจิทัลเพื่อให้บริการ                                                                                                                  |                 | จัดการเรียนรู้ สมาชิก 5 คน ดำเนินการอย่างน้อย 10 ครั้ง ต่อภาคเรียน<br>3. ทำหน้าที่วิทยากรอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่องบอร์ดเกม ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม<br>4. ให้คำปรึกษาและดูแลช่วยเหลือนักเรียนในฐานะครูที่ปรึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 ผ่านแพลตฟอร์ม Project Advisor                                                                                                                       |                     |                           | วัฒนธรรมการแบ่งปันในองค์กร                                                                                                                                                                          |
| 3   | <b>สมรรถนะหลัก:</b><br><b>การพัฒนาตนเอง</b><br>(1) ความสามารถในการวิเคราะห์ตนเอง<br>(2) ความสามารถในการใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการแสวงหาความรู้<br>(3) การติดตามความเคลื่อนไหวทางวิชาชีพและวิจัย (R&D) | 3               | 1. เข้ารับการอบรมเพื่อพัฒนาทักษะปัญญาประดิษฐ์ ได้แก่ หลักสูตร Google AI Essentials · Google Prompting Essentials · หลักสูตรด้าน AI ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และหลักสูตร Prompt Engineering<br>2. เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) และการอบรมที่หน่วยงานต่าง ๆ จัดขึ้นอย่างต่อเนื่อง<br>3. ศึกษาค้นคว้าเนื้อหาวิชาภาษาไทย หลักภาษาวรรณคดี และระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา (R&D) เพื่อสร้าง | ตลอดปีการศึกษา 2570 | ส่วนตัว                   | <b>ต่อตนเอง:</b> เป็นผู้นำทางวิชาการที่มีความเชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมและระเบียบวิธีวิจัยสมัยใหม่<br><b>ต่อโรงเรียน:</b> มีบุคลากรที่เป็นนวัตกรรม (Innovator) ขับเคลื่อนงานวิจัยและนวัตกรรมของสถานศึกษา |

| ที่ | สมรรถนะที่จะพัฒนา                                                                                                                                                                                      | อันดับความสำคัญ | วิธีการ / รูปแบบการพัฒนา                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | ระยะเวลาในการพัฒนา  | การรองรับงบประมาณสนับสนุน | ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ                                                                                                                                                                                                                        |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|---------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|     | (4) การประมวลผลความรู้และการนำความรู้ไปใช้                                                                                                                                                             |                 | นวัตกรรมที่มีคุณภาพ<br>4. สังเคราะห์องค์ความรู้เป็นแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) และนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                     |                           |                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 4   | <b>สมรรถนะหลัก:</b><br><b>การทำงานเป็นทีม</b><br>(1) ความสามารถในการวางแผนเพื่อปฏิบัติงานเป็นทีม<br>(2) ความสามารถในการปฏิบัติงานร่วมกันอย่างสร้างสรรค์<br>(3) การสร้างเครือข่ายนวัตกรรมภายในสถานศึกษา | 4               | 1. ขับเคลื่อนชุมชนแห่งการเรียนรู้ (PLC): เป็นผู้นำในการจัดกิจกรรม PLC เพื่อแลกเปลี่ยนเทคนิคการใช้การ์ดเกมและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในการจัดการเรียนรู้ ร่วมกับเพื่อนครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และขยายไปยังกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น<br>2. การทำงานแบบร่วมมือดิจิทัล: ใช้ระบบคลาวด์และเครื่องมือ AI ในการบริหารจัดการงานกลุ่มและงานโครงการวิจัยร่วมกับทีมงาน<br>3. การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี: รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในทีมงานวิจัยและนวัตกรรมเพื่อสร้างความสามัคคีและเป้าหมายร่วมกัน | ตลอดปีการศึกษา 2570 | ส่วนตัว                   | <b>ต่อสถานศึกษา:</b> เกิดวัฒนธรรมการทำงานเชิงรุกที่เน้นนวัตกรรม ส่งผลให้โครงการวิจัยและนวัตกรรมของโรงเรียนบรรลุผลสำเร็จอย่างเป็นระบบ<br><b>ต่อทีมงาน:</b> เพื่อนครูมีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของการเปลี่ยนแปลง และมีความสุขในการปฏิบัติงานร่วมกัน |