

# โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ

## การสร้างสื่อการเรียนรู้ ในรูปแบบ Web Application ด้วยเทคนิค AI Vibe Coding

### 1. หลักการและเหตุผล

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การสร้างสื่อในรูปแบบ Web Application จึงเป็นทางเลือกที่มีประสิทธิภาพสูง แต่บุคลากรทางการศึกษามักประสบปัญหาเรื่อง ทักษะทางเทคนิค และระยะเวลาที่ใช้ในการเขียนโปรแกรมซึ่งมีความซับซ้อน ดังนั้น เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ได้ก้าวข้ามขีดจำกัดเดิมสู่ยุคของ AI Vibe Coding ซึ่งเป็นเทคนิคการพัฒนาซอฟต์แวร์ที่เน้นการใช้ภาษาธรรมชาติ (Natural Language) และการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์กับ AI เพื่อสร้างโค้ดและระบบการทำงาน โดยที่ผู้พัฒนาไม่จำเป็นต้องมีความเชี่ยวชาญด้านภาษาคอมพิวเตอร์เชิงลึก

การอบรมเชิงปฏิบัติการนี้ ผู้เข้าอบรมจะได้ฝึกการนำเทคนิค AI Vibe Coding มาใช้ในการสร้างสื่อการเรียนรู้ จะช่วยให้ผู้สอนสามารถสร้างเครื่องมือการสอนได้อย่างรวดเร็ว และสร้างสื่อที่ปรับแต่งให้เหมาะสมกับเนื้อหาเฉพาะทางได้อย่างอิสระ

ดังนั้น ทางสมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (คพอท) จึงจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง การสร้างสื่อการเรียนรู้ ในรูปแบบ Web Application ด้วยเทคนิค AI Vibe Coding เพื่อเสริมสร้างทักษะดิจิทัลระดับสูงให้แก่ผู้สอน สามารถผลิตสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบที่น่าสนใจและยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนการสอนให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพสูงสุด

### 2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อให้ผู้เข้าอบรมเข้าใจแนวคิด หลักการ และกระบวนการทำงานของ AI Vibe Coding สำหรับการพัฒนา Web Application เพื่อการเรียนการสอน
- 2.2 เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถออกแบบแนวคิดแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ โดยกำหนดเป้าหมาย ผู้ใช้ พีเจอร์ Input Process Output และ Storage ได้อย่างเป็นระบบ
- 2.3 เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถใช้เครื่องมือ AI สร้างต้นแบบ Web Application หรือ Micro App เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน โดยไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานการเขียนโค้ด

### 3. กิจกรรมการดำเนินงาน/เนื้อหาในการอบรม

การอบรมดำเนินการในรูปแบบบรรยายเชิงแนวคิด ควบคู่กับการฝึกปฏิบัติแบบลงมือทำ โดยให้ผู้เข้าอบรมพัฒนาแนวคิดและสร้างต้นแบบ Web Application เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนได้จริง ครอบคลุมเนื้อหาดังนี้

- 3.1 ความรู้และแนวคิดเกี่ยวกับ AI Vibe Coding: การสื่อสารกับ AI ด้วยภาษาธรรมชาติเพื่อเปลี่ยนไอเดียเป็นต้นแบบ Web Application
- 3.2 การออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ด้วยกรอบ I-P-O-S (Input, Process, Output, Storage) และการคิดเชิงระบบ
- 3.3 ภาคปฏิบัติ: การเขียน Prompt และใช้ AI Vibe Coding เพื่อสร้าง Web Application / Micro App / เกมการเรียนรู้

### 4. ผู้เข้าร่วมโครงการ

กลุ่มเป้าหมาย คณาจารย์จากมหาวิทยาลัย/สถาบันอุดมศึกษาของรัฐและในกำกับของรัฐ สถาบันอุดมศึกษาของเอกชน จำนวน 60 คน

## 5. สถานที่และระยะเวลาดำเนินการ

วันศุกร์ที่ 12 มิถุนายน 2569 เวลา 09:00 – 16:00 น. ณ โรงแรมแอมบาสเตอร์ (สุขุมวิท 11)  
กรุงเทพมหานคร  
(ขอให้ผู้เข้าร่วมอบรมนำ notebook มาใช้ในการทำ Workshop ในการอบรม)

## 6. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 6.1 ผู้เข้าอบรมสามารถสร้างต้นแบบ Web Application / Micro App / เกมการเรียนรู้ ด้วย AI Vibe Coding ได้อย่างน้อย 1 ชิ้นงาน โดยไม่จำเป็นต้องเขียนโค้ดด้วยตนเองทั้งหมด
- 6.2 ผู้เข้าอบรมสามารถนำต้นแบบแอปพลิเคชันไปประยุกต์ใช้ เพื่อสนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้ การประเมินผล หรือการบริหารจัดการชั้นเรียนให้สอดคล้องกับบริบทการสอนจริง

## 7. ความสอดคล้องกับแนวทางการส่งเสริมคุณภาพการจัดการเรียนการสอนของอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา PSF ในมิติ

### องค์ประกอบที่ 1 : องค์ความรู้ (knowledge)

มิติ 1.2 ความรู้ในศาสตร์การสอนและการเรียนรู้ - ระดับ 1 และ ระดับ 2

### องค์ประกอบที่ 2: สมรรถนะ (Competencies)

มิติ 2.1 ออกแบบและวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

มิติ 2.2 ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

มิติ 2.3 เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้และสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน

ระดับ 1 และ ระดับ 2

### องค์ประกอบที่ 3 : ค่านิยม (Values)

มิติ 3.1 คุณค่าในการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์ และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง - ระดับ 1

## 8. การติดตามประเมินผล

8.1 แบบประเมินความพึงพอใจและการรับรู้สมรรถนะของผู้เข้าอบรมก่อน-หลังการอบรม

8.2 ผลงานต้นแบบ Web Application / Micro App เพื่อการเรียนรู้ของผู้เข้าอบรมอย่างน้อยคนละ 1 ชิ้นงาน

## 9. วิทยากร

อาจารย์กุลเชษฐ์ เล็กประยูร ผู้อำนวยการสำนักพัฒนาการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์นันทวิช เหล่าวิชยา อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

## 10. หน่วยงานดำเนินการ

10.1 สมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (ควอท)

10.2 อาจารย์วันิดา คุชชัยสิทธิ์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

## 11. ค่าลงทะเบียนจากผู้เข้ารับการอบรม

สมาชิกสมาคม ควอท                      คนละ 2,000 บาท

บุคคลทั่วไป                                      คนละ 2,500 บาท

\*\*\*หมายเหตุ สมาชิกประเภทสถาบันสามารถเข้าร่วมได้ 3 คน ในราคาสมาชิก ควอท (คนละ 2,000 บาท) สามารถดูรายละเอียดเพิ่มเติมและดาวน์โหลดเอกสารสมัครสมาชิกได้ที่ <http://www.thailandpod.org/>

## 12. กำหนดการ

**กำหนดการโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ**  
**เรื่อง การสร้างสื่อการเรียนรู้ ในรูปแบบ Web Application ด้วยเทคนิค AI Vibe Coding**  
**วันศุกร์ที่ 12 มิถุนายน 2569**

**โรงแรมแอมบาสเตอร์ สุขุมวิท 11 กรุงเทพมหานคร**

\*\*\*\*\*

08:30 – 09:00 น.	ลงทะเบียน
09:00 – 10:30 น.	<b>บรรยายหัวข้อ</b> - แนวคิด AI Vibe Coding กับการสร้าง Web Application เพื่อการเรียนรู้สำหรับผู้ไม่มีพื้นฐานการเขียนโค้ด - บทบาทของ AI ในฐานะผู้ช่วยออกแบบระบบ และกรอบคิด I-P-O-S สำหรับแปลงไอเดียเป็นต้นแบบแอป
10:30 – 10:45 น.	พัก/รับประทานอาหารว่าง
10:45 – 12:00 น.	<b>ฝึกปฏิบัติ</b> - ฝึกปฏิบัติ: ออกแบบแนวคิดแอปเพื่อการเรียนรู้ด้วยโครงสร้าง Vibe Coding ด้วย Google AI Studio
12:00 – 13:00 น.	พัก/รับประทานอาหารกลางวัน
13:00 – 15:15 น.	<b>ฝึกปฏิบัติ</b> - การใช้ AI สร้างต้นแบบ Web Application / Micro App / เกมการเรียนรู้ เช่น Quiz App, Attendance App หรือ Rubric App - การทดสอบ การปรับแก้ไข และการ Deploy Web Application ขึ้นใช้งานจริง
15:15 – 15:30 น.	พัก/รับประทานอาหารว่าง
15:30 – 15:45 น.	<b>นำเสนอผลงานต้นแบบ Web Application / Micro App และรับข้อเสนอแนะ</b>
15:45 – 16:00 น.	ตอบคำถามข้อสงสัย/ ทำแบบประเมินความพึงพอใจ
16:00 น.	ปิดการอบรม

**หมายเหตุ:** เวลาอาจมีการปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม