แบบฟอร์มการเสนอผลงานการจัดการความรู้
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผลงาน

1. **ปีงบประมาณ** 2569

2. **ส่วนงาน (คณะ/วิทยาลัย/สำนัก/กอง ฯลฯ)**
   วิทยาลัยการโรงแรมและการท่องเที่ยว มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง

3. **ชื่อผลงานการจัดการความรู้**
   การจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมโมดูลดิจิทัลร่วมกับระบบสนับสนุนการเรียนรู้ด้วย Gen AI เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของบัณฑิตนักปฏิบัติ

4. **ประเด็น KM ที่เกี่ยวข้อง (เลือกได้ 1 ข้อ)**
   - ☑ CoP1 การจัดการเรียนการสอน
   - ☐ CoP2 วิจัยและนวัตกรรมเชิงพาณิชย์เพื่อการพัฒนาผู้ประกอบการ
   - ☐ CoP3 การจัดการองค์กรสมัยใหม่
   - ☐ CoP4 หลักสูตรและบริการวิชาการเชิงพาณิชย์เพื่อสร้างรายได้

5. **ประเด็นองค์ความรู้หลัก (Knowledge Topics)**
   การประยุกต์ใช้ Gen AI (Read Along, Google Studio Storybook, Word Cam) เป็นนั่งร้านการเรียนรู้ (Scaffolding) บนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตเพื่อแก้ปัญหาการอ่านไม่ออกและเพิ่มความมั่นใจในการสื่อสารภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียนที่มีทักษะปานกลางถึงต่ำและมีข้อจำกัดด้านอุปกรณ์

   คำสำคัญ (Keywords) จำนวน 3–5 คำ Gen AI Scaffolding, Mobile-First Learning, English for Communication, นวัตกรรมการเรียนการสอน

6. **ความเชื่อมโยงกับยุทธศาสตร์และค่านิยมมหาวิทยาลัย**

   6.1 แผนยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัย/เป้าประสงค์ที่เกี่ยวข้อง
   ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และการเปลี่ยนผ่านสู่มหาวิทยาลัยดิจิทัล (Digital Transformation) เพื่อยกระดับสมรรถนะสากลของบัณฑิตนักปฏิบัติ รวมถึงการสร้างองค์ความรู้ที่นำไปใช้ซ้ำได้ (Reusable at Course Level)

   6.2 ตัวชี้วัด (KPI) ที่ผลงานสนับสนุน (ถ้ามี) จำนวนนวัตกรรมการเรียนการสอน/แนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับการเรียนการสอน

   ระบุชื่อ KPI และหน่วยนับ KMI1 จำนวนองค์ความรู้ที่เผยแพร่ในคลังภูมิพลังแห่งปัญญา (หน่วยนับ: รายการ)

   ค่าเป้าหมายของ KPI (ปีงบประมาณนี้) ≥50 รายการ (เป้าหมายรวมระดับมหาวิทยาลัย ปีงบประมาณ 2569)

7. สรุปสาระสำคัญของผลงาน (Executive Summary)

(สรุปที่มา วิธีดำเนินการ และผลลัพธ์สำคัญ โดยย่อ 5–10 บรรทัด)

ผลงาน KM นี้เกิดจากความท้าทายในรายวิชาภาษาอังกฤษทั้งในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปและหมวดวิชาชีพ ที่ผู้เรียนมีทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษระดับปานกลางถึงต่ำ มีปัญหาการอ่าน ขาดความมั่นใจ และมีเพียงสมาร์ทโฟนเป็นอุปกรณ์หลัก ผู้สอนจึงเปลี่ยนสมาร์ทโฟนให้เป็นห้องปฏิบัติการภาษาเคลื่อนที่ผ่านกลยุทธ์ Mobile-First ปรับเนื้อหาการเรียนการสอนเป็นแบบโมดูล โดยใช้ระบบ Google Classroom เป็นฐาน ควบคู่กับการบูรณาการ Gen AI เป็นนั่งร้านทางปัญญา (Scaffolding) ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน ได้แก่ การใช้แอปพลิเคชัน Word Cam ถ่ายภาพสิ่งรอบตัวเพื่อเรียนรู้คำศัพท์และคำปรากฏร่วม (Collocations) การใช้ Google Studio Storybook เพื่อจำลองสถานการณ์และฝึกฟัง-ออกเสียง และการใช้ Read Along เป็นผู้ช่วยฝึกอ่านออกเสียงแบบส่วนตัว ผลลัพธ์ที่ได้คือผู้เรียนมีพื้นที่ปลอดภัยในการฝึกฝนและเรียนรู้นอกชั้นเรียน ช่วยแก้ปัญหาอ่านไม่ออก ลดความวิตกกังวล ทำให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกและมีความมั่นใจเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจนเมื่อต้องประเมินผลผ่านกิจกรรมบทบาทสมมติ (Role-play) ในภาคปฏิบัติ

ส่วนที่ 2 สรุปผลงาน RUTS Model Canvas	ชื่อผลงาน การจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมโมดูลดิจิทัลร่วมกับระบบสนับสนุนการเรียนรู้ด้วย *Gen AI* เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของบัณฑิตนักปฏิบัติ	หน่วยงาน วิทยาลัยการโรงแรมและการท่องเที่ยว มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง

คุณค่า/ประโยชน์ **KM (VP)**	กลุ่มผู้รับประโยชน์ (**CS**)	กิจกรรมหลัก **KM (KA)**	ทรัพยากรหลัก **KM (KR)**	คู่ความร่วมมือ **KM (KP)**
1. ช่วยแก้ปัญหาผู้เรียนอ่านไม่ออกและทะลายกำแพงความกลัวในการพูดภาษาอังกฤษ 2. ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงเทคโนโลยี โดยออกแบบให้ใช้งานผ่านสมาร์ทโฟนได้ 100% 3. ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร และเตรียมความพร้อมสู่การทดสอบสมรรถนะ RUTS ELT	1. นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ลงทะเบียนเรียนวิชาภาษาอังกฤษ (โดยเฉพาะกลุ่มที่มีทักษะภาษาปานกลางถึงต่ำ และเรียนรู้ผ่านสมาร์ทโฟนเป็นหลัก) 2. อาจารย์ผู้สอนหมวดวิชาศึกษาทั่วไปที่ต้องการประยุกต์ใช้นวัตกรรมดิจิทัล **ช่องทางเผยแพร่ความรู้ (CH)** 1. ระบบบริหารจัดการเรียนรู้ Google Classroom ของรายวิชา 2. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเวที CoP ระดับคณะ/มหาวิทยาลัย 3. คลังความรู้ภูมิพลังแห่งปัญญาราชมงคลศรีวิชัย (Shining Wisdom Knowledge Repository)	1. ออกแบบเนื้อหาแบบ Micro-learning เชิงโมดูลและจัดเก็บลง Google Classroom 2. บูรณาการเครื่องมือ Gen AI: ให้ผู้เรียนใช้ Word Cam ค้นหา Collocations จากบริบทจริง และใช้ Read Along หรือ Storybook ฝึกอ่าน/พูดออกเสียงตาม (Shadowing) 3. จัดกิจกรรมบทบาทสมมติ (Role-play) ในชั่วโมงปฏิบัติและประเมินผลตามสภาพจริง	1. สมาร์ทโฟน (หรือแท็บเล็ต)ของผู้เรียน 2. แพลตฟอร์มการจัดการเรียนรู้ Google Classroom 3. แอปพลิเคชัน/เครื่องมือ Gen AI (Word Cam, Read Aloud, Google Studio Storybook) 4. ชุดเทมเพลตคำสั่ง (Prompt Templates) ที่ผู้สอนพัฒนาขึ้น **ความสัมพันธ์กับผู้รับประโยชน์ (CR)** 1. ผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ช (Facilitator) คอยให้คำปรึกษาและไขข้อสงสัยผ่านช่องทางออนไลน์ (Spaces) 2. AI ทำหน้าที่เป็นพื้นที่ปลอดภัย (Safe Space) ให้ผู้เรียนทดลองฝึกออกเสียงแบบส่วนตัวโดยไม่รู้สึกถูกตัดสิน	1. คณะและสาขาวิชาต้นสังกัดของนักศึกษา (ร่วมติดตามการเข้าเรียนและพฤติกรรม) 2. สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ (สนับสนุนโครงสร้างพื้นฐานเครือข่าย Wi-Fi ภายในมหาวิทยาลัย)

ต้นทุน/ค่าใช้จ่าย **KM (Cost)**	ตัววัดความสำเร็จ (**Rev**)	สินทรัพย์ความรู้ (**KT**)
1. เวลาของบุคลากร (ผู้สอน) ในการเตรียมเนื้อหาโมดูลและทดสอบ Prompt Templates 2. จุดเด่น: ไม่มีต้นทุนค่าลิขสิทธิ์ฮาร์ดแวร์เพิ่มเติม เนื่องจากใช้สมาร์ทโฟนส่วนตัวของผู้เรียนและเครื่องมือแบบเปิดกว้าง (Open-access)	1. เชิงปริมาณ: ร้อยละของผู้เรียนที่ทำคะแนนสอบย่อยรายบทผ่านเกณฑ์ที่กำหนด และจำนวนชั่วโมงการมีส่วนร่วมผ่าน Google Classroom 2. เชิงคุณภาพ: พฤติกรรมการกล้าแสดงออกที่เพิ่มขึ้นและการออกเสียงที่ชัดเจนขึ้นในชั่วโมงประเมินผล Role-play	1. แผนการสอนเชิงโมดูลแบบ Mobile-First 2. คู่มือ/ชุดเทมเพลตคำสั่ง (Prompt Templates) สำหรับการสั่งงาน Gen AI ด้านภาษาอังกฤษ 3. คลังคำศัพท์และ Collocations ที่เกิดจากการใช้ Word Cam ของนักศึกษา ซึ่งรวบรวมเป็นแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลประจำรายวิชา

ส่วนที่ 4 เอกสาร/หลักฐานประกอบ

☑ สไลด์/โปสเตอร์นำเสนอผลงาน

☑ รูปถ่ายกิจกรรม/กระบวนการ KM

☑ คู่มือ/แนวปฏิบัติ/เอกสาร SOP

☐ รายงานผลการประเมิน/สถิติ/แบบสอบถาม

☑ วิดีโอ/ลิงก์สื่อออนไลน์

☐ อื่น ๆ ระบุ .....

ส่วนที่ 5 ผู้นำเสนอผลงาน / ผู้ประสานงาน / ผู้บังคับบัญชาลงนาม

5.1 ผู้นำเสนอผลงาน / ผู้ประสานงานหลัก

1. **ชื่อ–สกุล** นางสาวปิยะนารถ อรรคไกรสีห์
   ตำแหน่ง อาจารย์
   โทรศัพท์ 081-653-5965 **E-mail** piyanart.a@rmutsv.ac.th
2. **ชื่อ–สกุล** .....
   ตำแหน่ง .....
   โทรศัพท์ ..... **E-mail** .....

ลงชื่อ ..... **ผู้เสนอผลงาน**
(นางสาวปิยะนารถ อรรคไกรสีห์)
ตำแหน่ง อาจารย์
วันที่ 20 กรกฎาคม 2569

5.2 ความเห็นผู้บังคับบัญชา

ข้าพเจ้าได้ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลและพิจารณาแล้วเห็นสมควรให้เสนอผลงานฉบับนี้เข้าร่วมกิจกรรม/ประกวดผลงานการจัดการความรู้ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

ลงชื่อ ..... **ผู้บังคับบัญชา**
(.....)
ตำแหน่ง .....
วันที่ .....

คำนิยาม

1. คุณค่า/ประโยชน์ KM (VP : Value Propositions) คือ การอธิบายว่า “ผลงาน KM นี้ช่วยแก้ปัญหาอะไร และทำให้สิ่งใดดีขึ้น” สำหรับผู้รับประโยชน์และมหาวิทยาลัย เช่น ทำให้คุณภาพผู้เรียนดีขึ้น งานบริการมีประสิทธิภาพมากขึ้น ต้นทุนลดลง หรือสร้างรายได้/ภาพลักษณ์เพิ่มขึ้น ควรเขียนให้เห็นทั้งผลลัพธ์เชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ และถ้าเชื่อมโยงกับยุทธศาสตร์ มทร.ศรีวิชัย หรือ KPI ได้ให้ระบุไว้ด้วย
2. กลุ่มผู้รับประโยชน์ (CS : Customer Segments) คือ การระบุ “ใครได้ประโยชน์จากองค์ความรู้นี้โดยตรง” เช่น นักศึกษา อาจารย์ บุคลากรสายสนับสนุน ผู้ใช้บัณฑิต ชุมชนท้องถิ่น หรือภาคอุตสาหกรรม ให้ระบุกลุ่มหลัก ๆ พร้อมลักษณะ/ความต้องการสำคัญของแต่ละกลุ่ม เพื่อให้เห็นว่าผลงาน KM ถูกออกแบบมาตอบโจทย์ใครเป็นพิเศษ
3. กิจกรรมหลัก KM (KA : Key Activities) คือ กิจกรรมหรือกระบวนการสำคัญที่ทำให้เกิดและใช้ความรู้นั้นจริง เช่น การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (CoP), เวิร์กช็อป, การศึกษาดูงาน, การจัดทำคู่มือ/มาตรฐานงาน, การทดลองใช้แนวปฏิบัติใหม่ และการสรุปบทเรียน (Lesson Learned) ควรเขียนให้เห็นลำดับคร่าว ๆ ว่าความรู้ถูกสร้าง–จัดเก็บ–เผยแพร่–นำไปใช้ อย่างไร
4. ทรัพยากรหลัก KM (KR : Key Resources) หมายถึง คน งบประมาณ เวลา ระบบดิจิทัล ข้อมูล เครื่องมือ หรือองค์ความรู้เดิมที่จำเป็นต่อการดำเนินงาน KM เช่น ทีมอาจารย์และบุคลากรหลัก ระบบฐานข้อมูล/แพลตฟอร์มดิจิทัล ห้องปฏิบัติการ อุปกรณ์เฉพาะทาง หรือชุดองค์ความรู้/คู่มือเดิมที่ใช้เป็นฐานให้พัฒนาเพิ่มเติม
5. คู่ความร่วมมือ KM (KP : Key Partners) คือ หน่วยงานหรือภาคีที่ “ร่วมสร้าง ร่วมใช้ หรือสนับสนุน” ความรู้ เช่น คณะ/วิทยาลัยอื่นในมหาวิทยาลัย หน่วยงานกลาง (สำนัก/กอง) สถานประกอบการภาคเอกชน หน่วยงานภาครัฐ ชุมชนท้องถิ่น หรือเครือข่ายมหาวิทยาลัยพันธมิตร ควรระบุให้ชัดว่าแต่ละภาคีสนับสนุนด้านใด (เช่น ให้ข้อมูล ให้พื้นที่ทดลอง ให้ผู้เชี่ยวชาญ ฯลฯ)
6. ช่องทางเผยแพร่ความรู้ (CH : Channels) คือ ช่องทางที่ใช้ “ส่งมอบ” หรือเผยแพร่ความรู้ให้ถึงผู้รับประโยชน์ เช่น RUTS KM Platform, คลังความรู้ภูมิพลังแห่งปัญญาราชมงคลศรีวิชัย (Shining Wisdom Knowledge Repository), เว็บไซต์/เพจหน่วยงาน ระบบ LMS รายวิชา, เวที KM Day, CoP Meeting, คู่มือ/เอกสาร หรือคลิปวิดีโอออนไลน์ ควรระบุทั้งช่องทางดิจิทัลและกิจกรรมพบปะจริง
7. ความสัมพันธ์กับผู้รับประโยชน์ (CR : Customer Relationships) คือ วิธีดูแลและสร้างความสัมพันธ์กับผู้ใช้ความรู้ให้ต่อเนื่อง ไม่ใช่เพียงส่งมอบความรู้ครั้งเดียวแล้วจบ เช่น การมีอาจารย์/ผู้เชี่ยวชาญทำหน้าที่ที่ปรึกษา (Mentor), การตั้งกลุ่ม Line/กลุ่มออนไลน์สำหรับถาม–ตอบ, การจัดเวทีติดตามผลและแลกเปลี่ยนประสบการณ์เป็นระยะ, การสำรวจความพึงพอใจและรับฟังข้อเสนอแนะเพื่อนำไปปรับปรุง KM
8. ต้นทุน/ค่าใช้จ่าย KM (Cost : Cost Structure) คือ ทรัพยากรที่ใช้ไปในการดำเนินงาน KM ทั้งที่เป็นตัวเงินและไม่เป็นตัวเงิน เช่น งบประมาณโครงการ ค่าอบรม/วิทยากร ค่าวัสดุอุปกรณ์ ค่าระบบเทคโนโลยี รวมถึงเวลาและภาระงานของบุคลากรที่เข้าร่วม ควรเขียนในมุม “ต้นทุนหลักที่ต้องคำนึงถึง” เพื่อใช้ประกอบการตัดสินใจและวางแผนความคุ้มค่าในระยะยาว
9. ตัววัดความสำเร็จ (Rev : Results / Impact) คือ ตัวชี้วัดที่ใช้พิสูจน์ว่า KM ชิ้นนั้น “เกิดผลจริง” ทั้งต่อผลการทำงานและต่อผู้รับประโยชน์ เช่น ร้อยละของผู้เรียนที่บรรลุ SLO, ระดับความพึงพอใจของผู้รับบริการ, ระยะเวลาการให้บริการที่ลดลง, จำนวนข้อผิดพลาดที่ลดลง, รายได้/มูลค่าเพิ่มที่เกิดจากการใช้ความรู้ หรือจำนวนหน่วยงานที่นำแนวปฏิบัติไปใช้ต่อ ควรระบุทั้งเชิงปริมาณและตัวอย่างเชิงคุณภาพสำคัญ ๆ
10. สินทรัพย์ความรู้ (KT : Knowledge Assets & Transfer) คือ ผลลัพธ์ด้าน “องค์ความรู้ที่จับต้องได้” ซึ่งได้รับการกลั่นกรองและจัดรูปแบบ พร้อมให้คนอื่นนำไปใช้ซ้ำได้ เช่น คู่มือปฏิบัติงาน (SOP), แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice), ชุดสไลด์/สื่อการสอน, วิดีโอสาธิต, แบบฟอร์ม/เทมเพลตมาตรฐาน, ชุดข้อมูลหรือรายงานสังเคราะห์ ตลอดจนการกำหนดวิธีถ่ายทอดความรู้เหล่านี้ (อบรม, CoP, Online Course ฯลฯ) และการบันทึกเก็บไว้ใน คลังความรู้ภูมิพลังแห่งปัญญาราชมงคลศรีวิชัย เพื่อให้เข้าถึงและนำไปใช้ต่อได้อย่างยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

[1] มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. (2566). KU Knowledge Management: ระบบการจัดการความรู้มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. https://km.person.ku.ac.th/

[2] มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ กองการเจ้าหน้าที่. (2564). KU-KM Canvas Model [เอกสารประกอบกิจกรรม KU-KM Day ว่าด้วยการประยุกต์ Canvas Model ในการจัดการความรู้ของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์]. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

[3] KMCanvas: materialization of knowledge management. (2022). Advances in Knowledge Representation, 2(1). https://periodicos.ufmg.br/index.php/advances-kr/article/view/40160

การจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมโมดูลดิจิทัลร่วมกับระบบสนับสนุนการเรียนรู้ด้วย Gen AI

เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของบัณฑิตนักปฏิบัติ



ปิยะนารถ อรรคไกรสีห์

วิทยาลัยการโรงแรมและการท่องเที่ยว

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง

ภาพสะท้อนปัญหาของผู้เรียน (Pain Points)

Agile Classroom Action Research (Agile CAR) > Plan > Act > Observe > Reflect



ทักษะภาษาจำกัด

นักศึกษาส่วนใหญ่มีทักษะภาษาในระดับปานกลางถึงต่ำ และมีปัญหา "อ่านไม่ออก"



ความวิตกกังวลสูง

ขาดความมั่นใจเมื่อต้องออกเสียง



ข้อจำกัดด้านอุปกรณ์

นักศึกษาเกือบ 100% มีเพียง "สมาร์ทโฟน" เป็นอุปกรณ์หลักในการเรียนรู้

ความเชื่อมโยงกับยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัย

การเปลี่ยนผ่านสู่มหาวิทยาลัยดิจิทัล
(Digital Transformation)

การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

สนับสนุนตัวชี้วัด KMI1
การสร้างองค์ความรู้เพื่อเผยแพร่ในคลังภูมิพลังแห่งปัญญา

นวัตกรรมการสอน
ผลักดันให้นักศึกษาบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ (SLO) ของรายวิชาได้อย่างเป็นรูปธรรม

นวัตกรรม Mobile-First & Gen AI Scaffolding



กลยุทธ์ Mobile-First

เปลี่ยนสมาร์ทโฟนจาก "ข้อจำกัด" ให้เป็น **"ห้องปฏิบัติการทางภาษาเคลื่อนที่"** (Mobile Language Lab)



Gen AI Scaffolding

ใช้ Generative AI แบบเปิดกว้างเป็น **"นั่งร้านทางปัญญา"**

- ประคับประคองผู้เรียนที่มีพื้นฐานอ่อน
- ก้าวข้ามกำแพงความกลัว
- ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียน

โมเดลกระบวนการจัดการเรียนรู้ 3 ขั้นตอน



ขั้นที่ 1: Input

การสร้างคลังคำศัพท์จากบริบทจริง ใช้แอป **Word Cam** ถ่ายภาพรอบตัว AI จะแปลงเป็นคำศัพท์และ Collocations เรียนรู้จากโลกจริงไม่ใช่แค่ตำรา



ขั้นที่ 2: Practice

สร้างพื้นที่ปลอดภัย (Safe Space) ด้วย **Storybook** และ **Read Along** ฝึก Shadowing ซ้ำๆ เพื่อลดความวิตกกังวลทางภาษา



ขั้นที่ 3: Production

การประเมินผลตามสภาพจริงผ่าน **Role-play** ในชั้นเรียน ผู้เรียนมีความพร้อมและมั่นใจในการสื่อสาร

ผลลัพธ์เชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

เชิงปริมาณ

- นักศึกษาร้อยละ **93.2** สามารถทำคะแนนสอบปฏิบัติรายบทผ่านเกณฑ์ที่กำหนด
- อัตราการเข้าใช้งานและส่งงานผ่าน Google Classroom สูงถึง **98.6 %**

เชิงคุณภาพ

ผลลัพธ์ของการสร้าง Psychological Safety

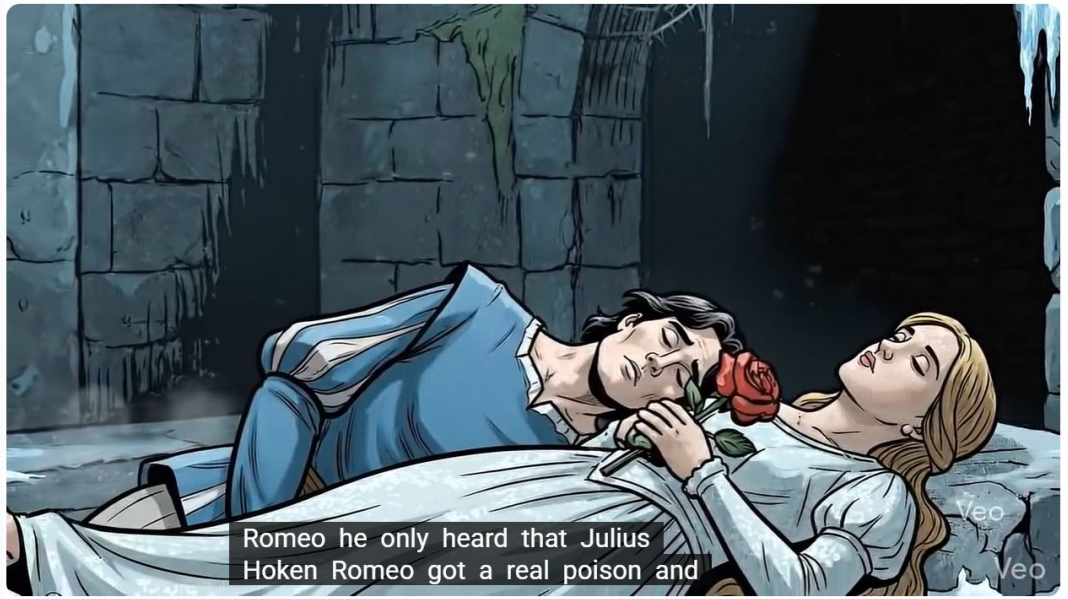
การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียน

- กล้าแสดงออก
- ออกเสียงได้ชัดเจนขึ้น
- มีรอยยิ้มในชั่วโมง Role-play

ผลลัพธ์เชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

Voice Over พากษ์เสียงภาษาอังกฤษ

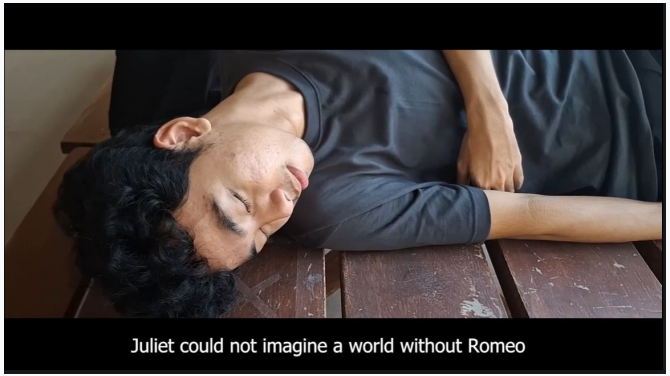


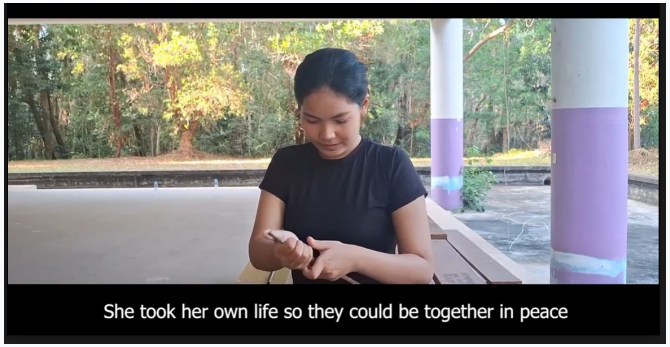


ผลลัพธ์เชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

Acting Out: The Tragedy of Verona







ผลลัพธ์เชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ



Everyone *smiles* in the same language





วิทยาลัยการโรงแรมและการท่องเที่ยว มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง

สินทรัพย์ความรู้ (Knowledge Assets)

แผนการสอนแบบ Mobile-First

ชุดเทมเพลตคำสั่ง (Prompt Templates)
สำหรับการใช้งาน Gen AI ที่เข้าใจง่าย

องค์ความรู้ทั้งหมดนี้ พร้อมสำหรับการนำไปจัดเก็บใน **คลังความรู้ภูมิพลังแห่งปัญญาราชมงคลศรีวิชัย** เพื่อนำไปปรับใช้ และทำซ้ำ **(Reusable)** ได้ทันที โดยไม่มีต้นทุนด้านฮาร์ดแวร์เพิ่มเติม

สินทรัพย์ความรู้ (Knowledge Assets)

เทมเพลตคำสั่งสำหรับนักศึกษา (Student Prompt Template)

```
Act as an expert English language teacher and an engaging storybook writer. Create a
realistic, everyday dialogue between two characters based on the constraints below:
```

- **Situation/Topic:** [ใส่สถานการณ์ เช่น Ordering a drink at a cafe / Reporting a late classmate]
- **Key Emotion/Feeling:** [ใส่อารมณ์/ความรู้สึก เช่น Excited / Frustrated / Polite but firm]
- **Target Vocabulary:** [ใส่คำศัพท์/กลุ่มคำที่ได้มาจาก Word Cam เช่น strong coffee, iced latte, rushed hour]
- **Language Level:** CEFR B1 (Simple, natural, and grammatically correct)

Requirements for the output:

- **DIALOGUE:** Short, engaging 6-8 line dialogue.
- **SCENERY:** Briefly describe setting/body language in brackets (...).
- **HIGHLIGHT:** Include Target Vocabulary & Collocations in **BOLD**.
- **EXPRESSION BONUS:** 2 alternative phrases for the target emotion.
- **GLOSSARY:** Mini-glossary with simple English definitions.

คู่มือแนะนำการใช้งานสำหรับนักศึกษา (How-to Guide)

Situation/Topic

ระบุสถานที่ หรือเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน

"Asking for directions in the university"

Key Emotion

ระบุอารมณ์เพื่อให้ AI ใส่ความรู้สึกในบทสนทนา

"Confused and worried about being late"

Target Vocabulary

นำกลุ่มคำที่ได้จากแอป Word Cam มาใส่ตรงนี้

"lost my way, main building, tight schedule"

ตัวอย่างผลลัพธ์จาก AI (Example Output)

เมื่อนักศึกษาป้อนคำสั่ง AI จะแสดงผลลัพธ์ที่พร้อมสำหรับการฝึก Read Aloud ทันที:

[Setting: A sunny morning at the university square. Jane is holding a map, looking around anxiously. Tom approaches her with a friendly smile.]

Tom: Hi there! You look a bit lost. Can I help you find something?

Jane: Oh, thank goodness! Yes, I completely **lost my way**. I'm trying to find the **main building** for my English class, but this campus is huge.

Tom: Don't worry, it happens to everyone. The main building is just past the cafeteria. But you look like you're on a **tight schedule**.

Jane: (Sighs with relief) I really am! My class starts in five minutes, and I can't afford to be late on the first day.

Tom: Follow me, I'm walking that way. We can make it if we walk fast!

Emotion Focus: Confused & Worried

2 alternative ways to express this feeling from the dialogue:



"I completely lost my way."

Use this when you don't know where you are.



"I'm on a tight schedule."

Use this when you are very busy or running out of time.

Vocabulary & Collocation Check

Lost my way (idiom)

Did not know where I was.

Main building (noun)

The primary or most important building on campus.

Tight schedule (phrase)

Having a very small amount of time to do something.

Google Classroom Resources

New practice set
Create interactive worksheets

New video activity
Add interactive questions

Search for resources

All resource types



The Hidden Rules of... Feedback: A Cross-
YouTube video
Edited 4 weeks ago



You're hired Episode 04
Practice set
Edited 9 months ago



How to... say goodbye
YouTube video
Edited 10 months ago



Foundations of Business... Communication | Master
YouTube video
Edited 11 months ago



SELF INTRODUCTION |... How to Introduce Yourself
YouTube video
Edited last year



The lies that sell fast... fashion
YouTube video
Edited last year



How to describe... personality and character
YouTube video
Edited last year

Read Along

The Communicative Function of Saying Goodbye: More Than Just an Ending

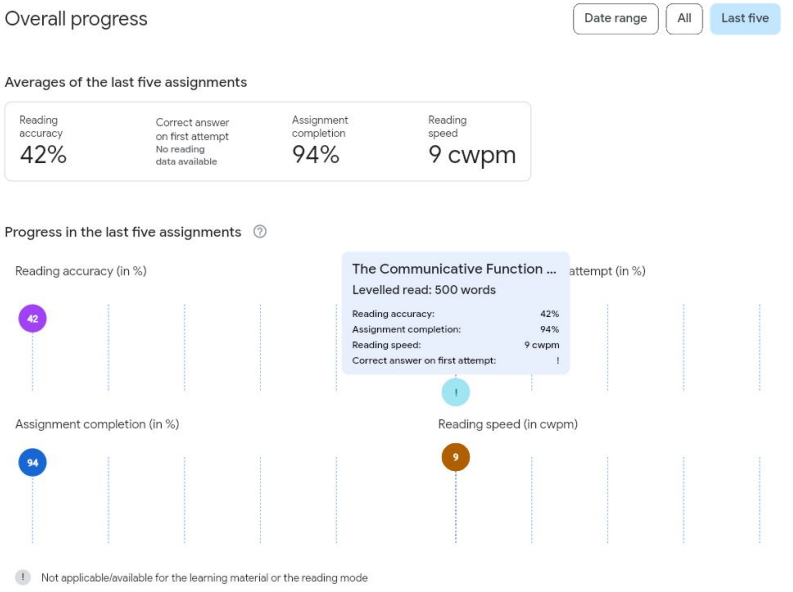
Expressions like "See you tomorrow," "Talk to you soon," or "Until next time" create a sense of continuity, explicitly stating when or if the next interaction is anticipated. "See you tomorrow" is a concrete statement used among colleagues or friends with definite plans, while "Talk to you soon" is a more open-ended but hopeful farewell that emphasizes an intention to reconnect, making it suitable for both personal and professional contexts. This function is crucial for navigating social and professional landscapes, as it clarifies the status of the relationship moving forward.

Furthermore, the choice of a farewell expression is a powerful tool for conv[illegible]g emotion and establishing formality

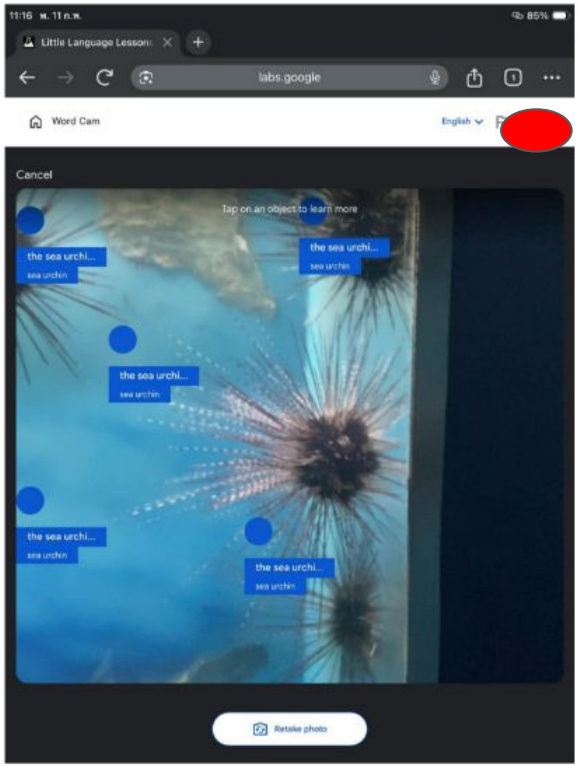


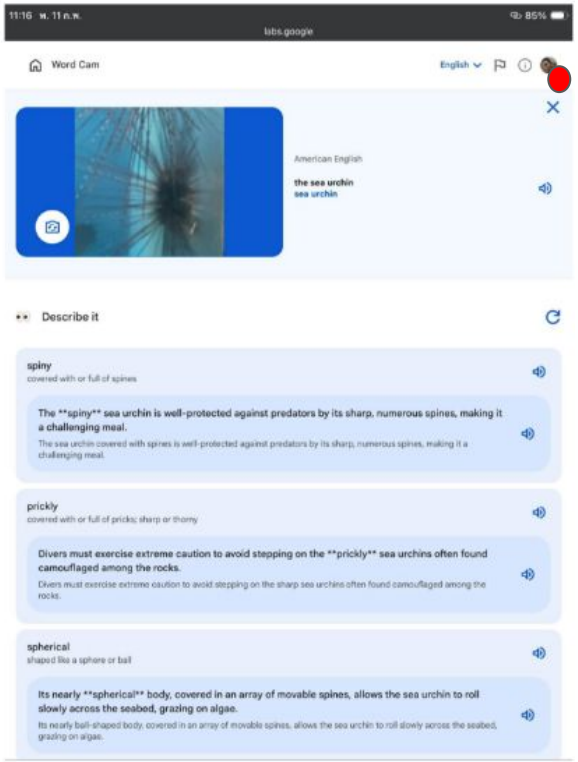
Read Along


Accuracy
The Communicative Function of Saying Goodbye: More Than Just an Ending
Word count: 500 words
42%
read independently with 42% accuracy
197 words read correctly independently
67 words read with in-app help
207 words read incorrectly
29 words not read
090 ธนกฤต needs practice with these words
Communicating
Relationships
Interactional
Sophisticated
Participants
Expectations
Acknowledges
Professional
Establishing
Significant

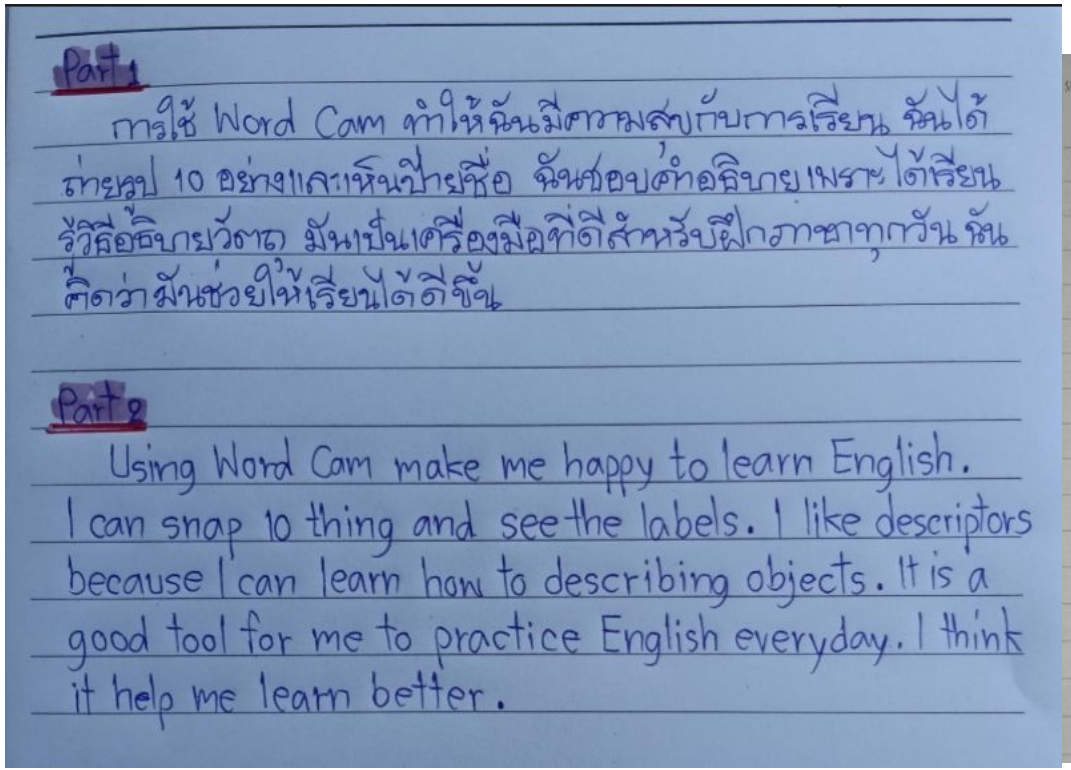

Overall progress
Date range
All
Last five
Averages of the last five assignments
Reading accuracy
42%
Correct answer on first attempt
No reading data available
Assignment completion
94%
Reading speed
9 cwpm
Progress in the last five assignments
Reading accuracy (in %)
The Communicative Function ...
Levelled read: 500 words
Reading accuracy: 42%
Assignment completion: 94%
Reading speed: 9 cwpm
Correct answer on first attempt: !
attempt (in %)
Assignment completion (in %)
Reading speed (in cwpm)
Not applicable/available for the learning material or the reading mode

Word Cam


Little Language Lesson:
labs.google
Word Cam
English
Cancel
Tap on an object to learn more
the sea urchi...
sea urchin
Retake photo


labs.google
Word Cam
English
American English
the sea urchin
sea urchin
Describe it
spiny
covered with or full of spines
The **spiny** sea urchin is well-protected against predators by its sharp, numerous spines, making it a challenging meal.
prickly
covered with or full of pricks; sharp or thorny
Divers must exercise extreme caution to avoid stepping on the **prickly** sea urchins often found camouflaged among the rocks.
spherical
shaped like a sphere or ball
Its nearly **spherical** body, covered in an array of movable spines, allows the sea urchin to roll slowly across the seabed, grazing on algae.

Word Cam

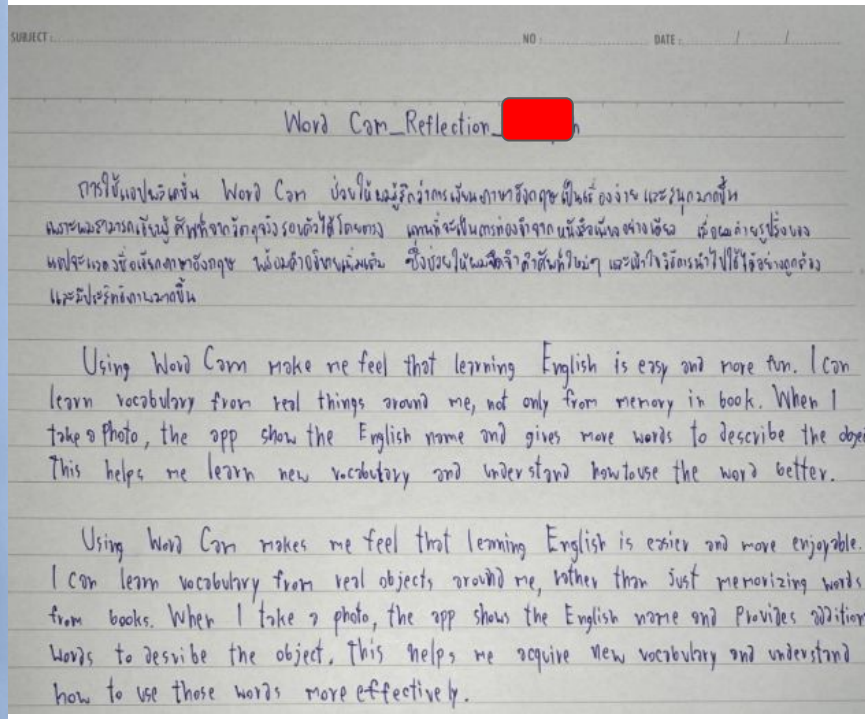


Part 1

การใช้ Word Cam ทำให้ฉันมีความสุขกับการเรียน ฉันได้ถ่ายรูป 10 อย่างและเห็นป้ายชื่อ ฉันชอบคำอธิบายเพราะได้เรียนรู้วิธีอธิบายวัตถุ มันเป็นเครื่องมือที่ดีสำหรับฝึกภาษาทุกวัน ฉันคิดว่ามันช่วยให้เรียนได้ดีขึ้น

Part 2

Using Word Cam make me happy to learn English. I can snap 10 thing and see the labels. I like descriptors because I can learn how to describing objects. It is a good tool for me to practice English everyday. I think it help me learn better.



SUBJECT : NO : DATE : / /

Word Cam_Reflection_[redacted]

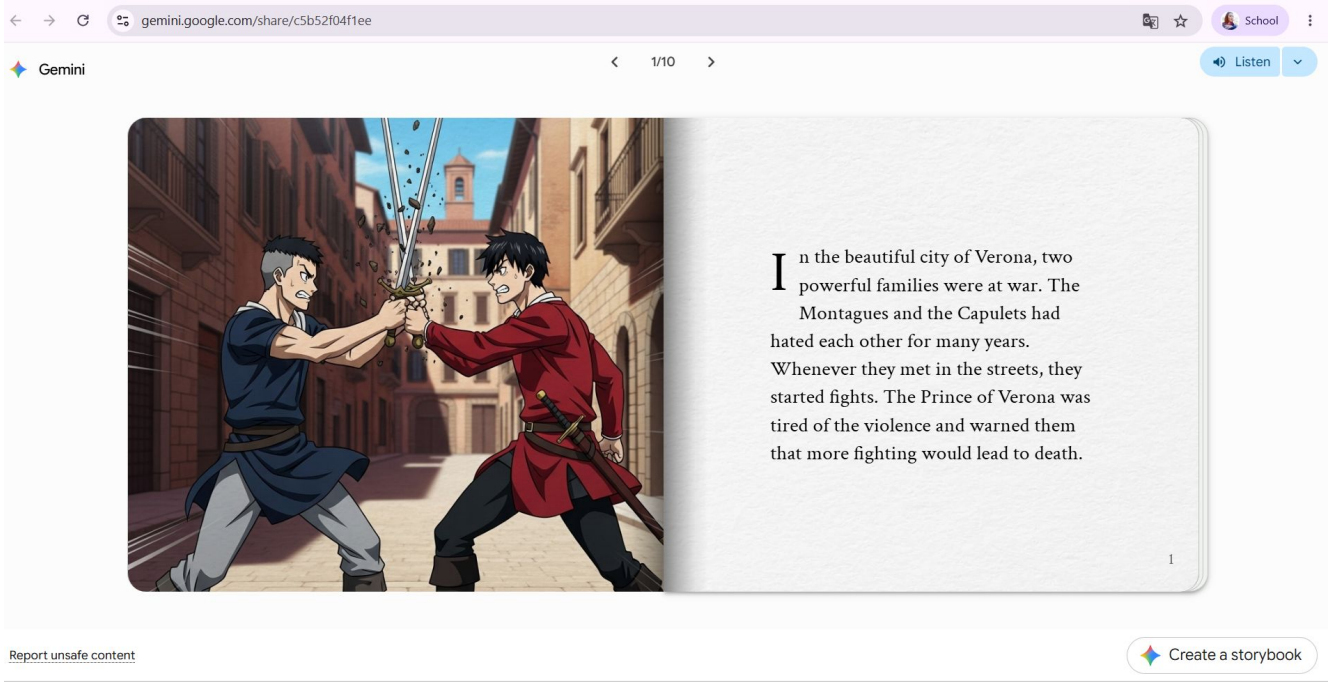
การใช้แอปพลิเคชั่น Word Cam ช่วยให้ผมรู้สึกว่าการเรียนภาษาอังกฤษเป็นเรื่องง่าย และสนุกมากขึ้น เพราะผมสามารถเรียนรู้คำศัพท์จากวัตถุรอบตัวได้โดยตรง แทนที่จะเป็นการท่องจำจากหนังสือเพียงอย่างเดียว ซึ่งช่วยให้ผมเรียนรู้ได้ดีขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยให้ผมฝึกภาษาอังกฤษด้วยตัวเองได้ทุกที่ทุกเวลา ซึ่งช่วยให้ผมเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ๆ และนำไปใช้ได้อย่างถูกต้อง และมีประสิทธิภาพมากขึ้น

Using Word Cam make me feel that learning English is easy and more fun. I can learn vocabulary from real things around me, not only from memory in book. When I take a photo, the app show the English name and gives more words to describe the object. This helps me learn new vocabulary and understand how to use the word better.

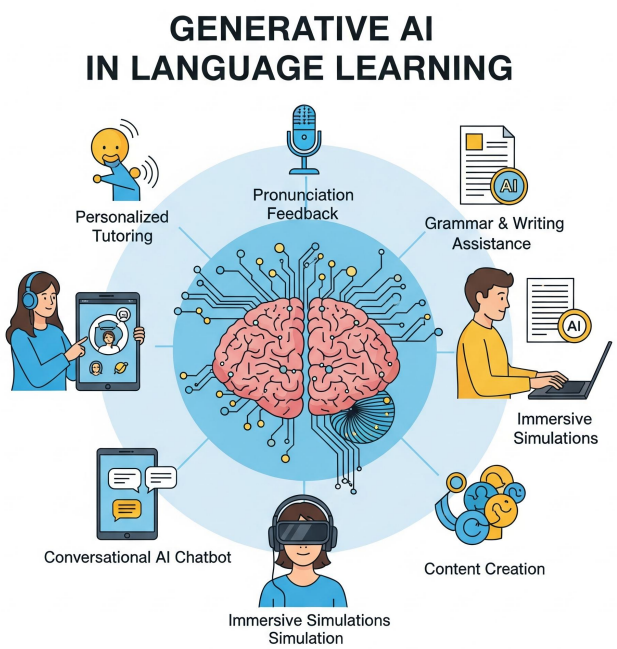
Using Word Cam makes me feel that learning English is easier and more enjoyable. I can learn vocabulary from real objects around me, rather than just memorizing words from books. When I take a photo, the app shows the English name and Provides additional words to desribe the object, This helps me acquire new vocabulary and understand how to use those words more effectively.

Storybook


The Tragedy of Verona


gemini.google.com/share/c5b52f04f1ee
School
Gemini
1/10
Listen
In the beautiful city of Verona, two powerful families were at war. The Montagues and the Capulets had hated each other for many years. Whenever they met in the streets, they started fights. The Prince of Verona was tired of the violence and warned them that more fighting would lead to death.
1
Report unsafe content
Create a storybook

Questions & Answers



Thank You

Q & A