

ผลการดำเนินงาน

ผลของการจัดทำโครงการพบว่า นักเรียนสามารถสร้างระบบจดจำลวดลายผ้าทอปกากะญอด้วยบอร์ด KidBright μ AI รวบรวมและจัดหมวดหมู่ลวดลายผ้าทอดั้งเดิมของชุมชนอย่างเป็นระบบ ปลุกฝังให้นักเรียนเห็นคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านการใช้เทคโนโลยี และนักเรียนได้เรียนรู้หลักการทำงานของ AI และฝึกเขียนโปรแกรมพื้นฐาน และด้านความพึงพอใจของผู้เรียนโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ความสนุกและความน่าสนใจของกิจกรรม การได้ลงมือปฏิบัติจริง และการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมของชุมชน รองลงมาคือด้านการใช้เทคโนโลยี KidBright AI และบรรยากาศการเรียนรู้ร่วมกันในกลุ่ม ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเทคโนโลยีและภูมิปัญญาท้องถิ่นสามารถสร้างแรงจูงใจและทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ข้อเสนอแนะ

ควรส่งเสริมให้ครูในรายวิชาอื่น ๆ นำรูปแบบการจัดกิจกรรมลักษณะนี้ไปปรับใช้ และพัฒนาเครื่องมือเทคโนโลยีเพิ่มเติมเพื่อเพิ่มความหลากหลายของกิจกรรมในอนาคต

“Karen Weaving Heritage with KidBright μ AI”



QR Code VDO

- เหตุผลการทำโครงการ
- อุปกรณ์ที่ใช้
- ขั้นตอนการทำงาน
- ผลการทำโครงการ



จากที่ ปกาทะญอ
สืบสานผ้าทอ
ด้วย KidBright μ AI

โรงเรียนบ้านกล้วย
อำเภออุ้มผาง จังหวัดตาก
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต 2
“Show&Share2025”

ประเภทโครงการ/สิ่งประดิษฐ์ปัญญาประดิษฐ์(AI)
เพื่อความยั่งยืน (AI กับความยั่งยืน)

คณะผู้จัดทำ



เด็กหญิงเขมิกา ชาราเคหะกุล
เด็กหญิงพรตะวัน ศรีธาราบุปผา
นางสาวมิเช จรัสสนิทไพร
ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3

ครูที่ปรึกษาโครงการ



นายภัคพล มหานิล
ว่าที่ ร.ต.หญิงสุรินทร์พร อบแก้ว

ที่ปรึกษาโครงการ



นายวิฑูรย์ ดอนพรทัน

จากที่ ปกาเกอญอ สืบสานผ้าทอ ด้วย KidBright μ AI



บทคัดย่อ

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ นักเรียนสามารถสร้างระบบจดจำลวดลายผ้าทอปกาเกอญอด้วยบอร์ด KidBright μ AI รวบรวมและจัดหมวดหมู่ลวดลายผ้าทอดั้งเดิมของชุมชนอย่างเป็นระบบ ปลุกฝังให้นักเรียนเห็นคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านการใช้เทคโนโลยี นักเรียนได้เรียนรู้หลักการการทำงานของ AI และฝึกเขียนโปรแกรมพื้นฐาน และเพื่อเปรียบเทียบความพึงพอใจของผู้เรียนในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านการใช้เทคโนโลยี และด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างในการทำโครงการคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ ใบประเมินโครงการ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน



เป้าหมาย

- ได้ระบบจำแนกลวดลายผ้าทอโดยใช้ AI
- เข้าใจหลักการทำงานของ AI แลพการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น
- นักเรียนตระหนักถึงคุณค่าของผ้าทอและภูมิปัญญาท้องถิ่น

กลุ่มเป้าหมาย

- นักเรียนระดับมัธยมศึกษาและผู้ที่สนใจ

