

Innovation and Information Technology  
for Educational Communication and Learning

# ICT and Digital Technology

**EDI2103 Innovation and Information Technology  
for Educational Communication and Learning**

Department of Digital Technology for Education  
Faculty of Education, Suan Sunandha Rajabhat University



**Pasawut Cheerapakorn**  
Suan Sunandha Rajabhat University

## Course Description:

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามธรรมชาติของสาขาวิชาเอกเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีปัญญาผู้คิดและมีความเป็นนวัตกรรม ที่สอดคล้องกับบริบทและความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ผู้เรียนที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษ โดยการวิเคราะห์หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารการศึกษาและการเรียนรู้ กฎหมายที่เกี่ยวข้อง จรรยาบรรณในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้สามารถเลือก และประยุกต์ใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมมีประสิทธิภาพ และไม่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาและใช้การสะท้อนคิดไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาตนเองในการเป็นครูที่ดี มีความรอบรู้ และทันสมัยต่อความเปลี่ยนแปลง

Apply digital technologies for learning management design in accordance with individual major to develop learners' intellectual and to be innovators based on contexts, learner individual differences, and learners with special needs by analyzing principals, concepts, and theories being relevant to innovation and information technology for educational communication and learning, laws, and ethics in utilizing digital technologies in order to be able to select and apply innovation and information technology for educational communication and learning effectively, not pirate intellectual properties, and use reflection to apply for self-development to become a good teacher, know broadly, be up-to-date, and keep up with changes.

Information and  
Communication  
Technology: ICT

Artificial Intelligence: AI

Digital Technology

Learning Model

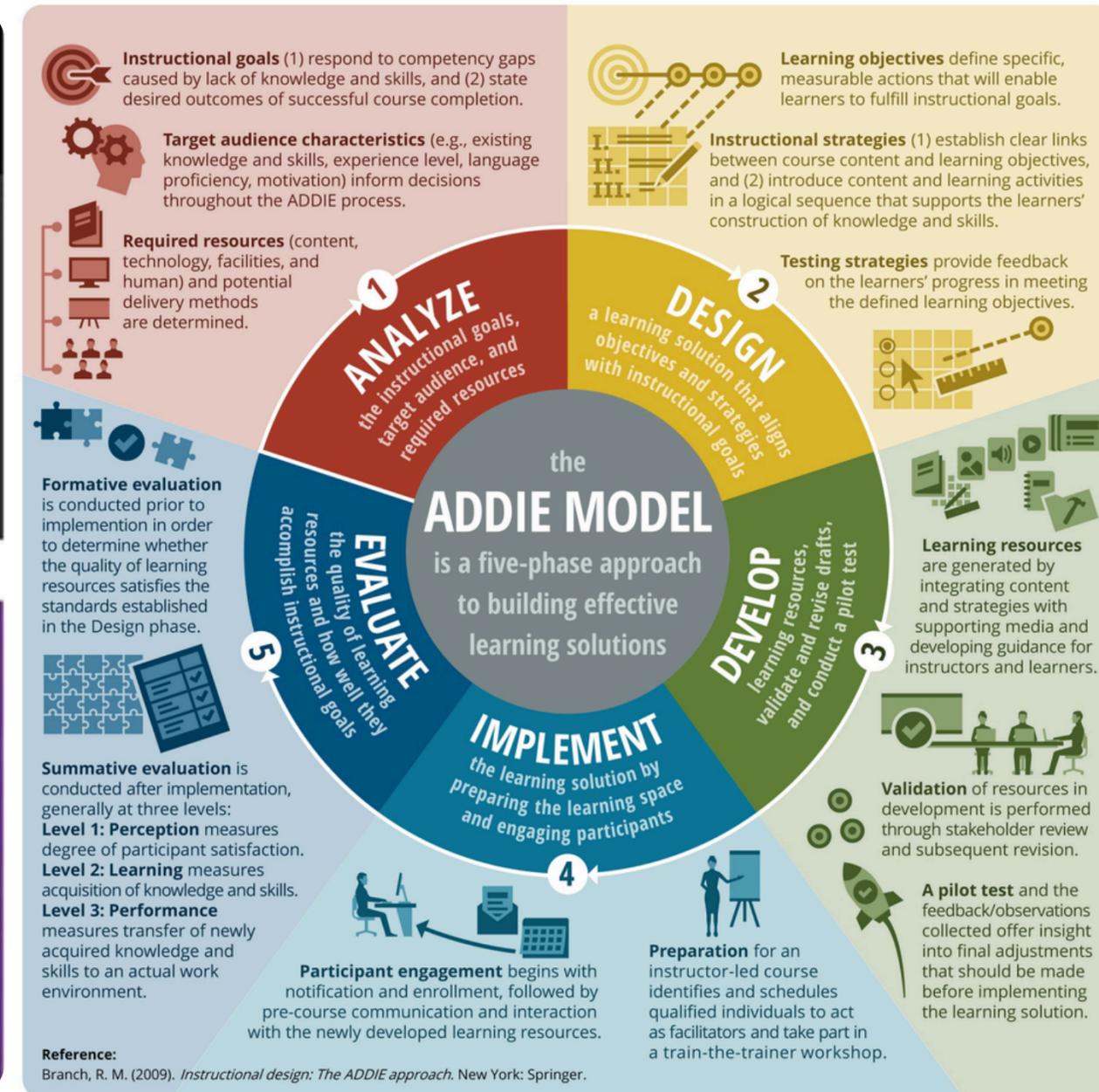
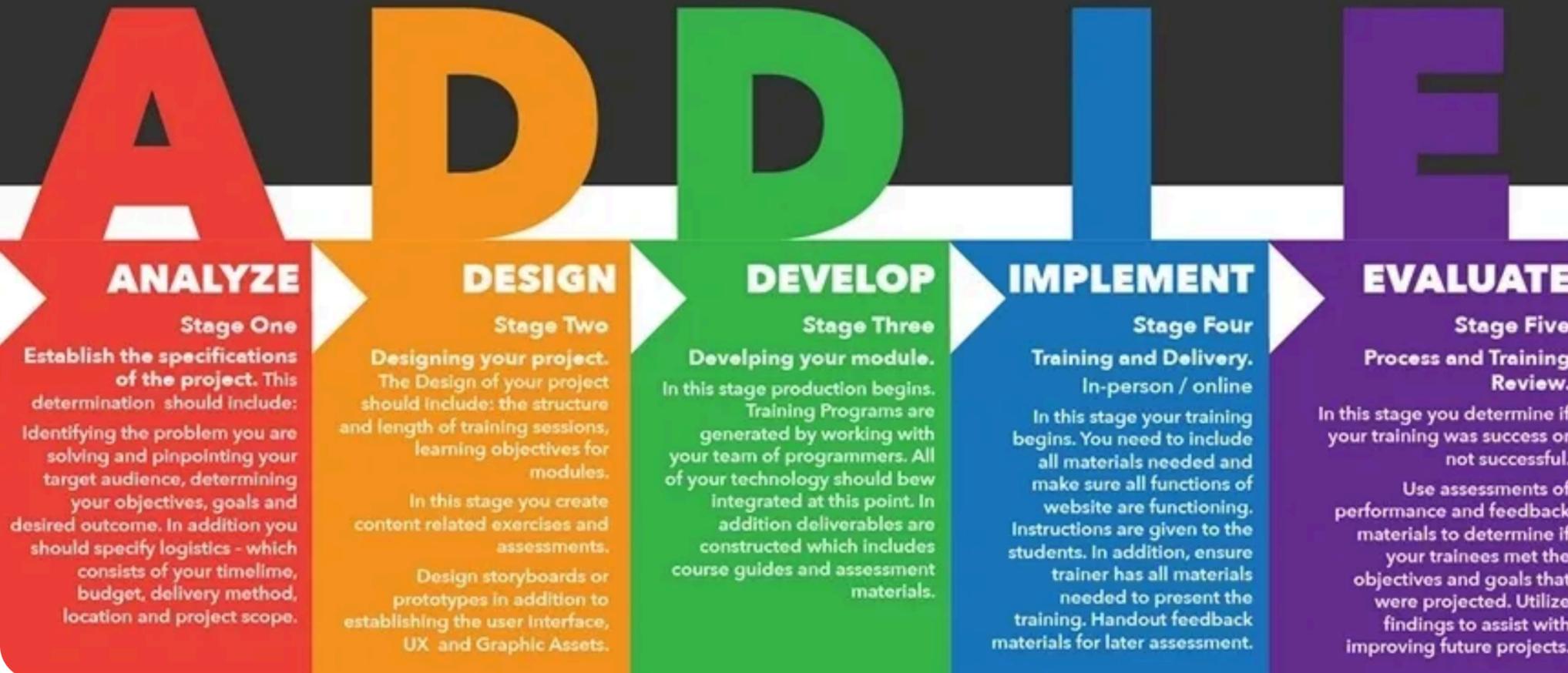
Learning Innovation

Modern Era Education

# ADDIE Model

## MODELS OF INSTRUCTIONAL DESIGN

A guideline for building effective training



# ADDIE Model

**ADDIE** คือโมเดลที่ช่วยออกแบบการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ โดยเริ่มจากการวิเคราะห์ ออกแบบ พัฒนา นำไปใช้ และประเมินผล เพื่อให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อความต้องการอย่างแท้จริง ADDIE Model เป็นกระบวนการออกแบบและพัฒนาการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลัก ได้แก่

## 1. Analyze (วิเคราะห์)

ศึกษาปัญหา ความต้องการการเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมาย และทรัพยากร เพื่อกำหนดเป้าหมายอย่างชัดเจน

## 2. Design (ออกแบบ)

วางแผนสร้างหลักสูตร กำหนดเนื้อหา วิธีสอน สื่อ และแผนการประเมินผลให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

## 3. Develop (พัฒนา)

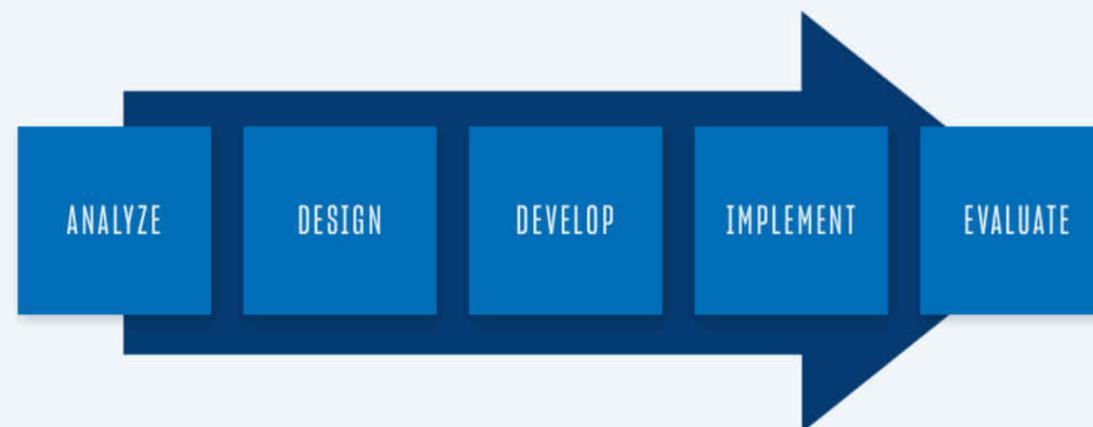
สร้างเนื้อหา สื่อการสอน และเครื่องมือประเมิน พร้อมตรวจสอบคุณภาพก่อนนำไปใช้จริง

## 4. Implement (นำไปใช้)

ดำเนินการสอน/ฝึกอบรมตามแผน และเตรียมสภาพแวดล้อมและผู้เรียนให้พร้อมสำหรับการเรียนรู้

## 5. Evaluate (ประเมินผล)

ประเมินทั้งระหว่างดำเนินงานและหลังจบกิจกรรม เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์และปรับปรุงหลักสูตรให้ดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง



## Learning Tools:

**NotebookLM** คือ AI ผู้ช่วยด้านการวิเคราะห์และจัดการความรู้จากเอกสารหลายประเภท เหมาะอย่างยิ่งสำหรับงานที่ต้องอ่าน-สรุป-เชื่อมโยงข้อมูลจำนวนมาก ช่วยให้ทำงานเร็วขึ้น แม่นยำขึ้น และมีหลักฐานอ้างอิงได้ชัดเจน

### 1) AI อ่านและสรุปจากเอกสารที่เราอัปโหลด

ผู้ใช้สามารถอัปโหลดไฟล์หรือเพิ่มลิงก์เข้าไปใน Notebook

NotebookLM จะช่วย

- สรุปประเด็นสำคัญ
- ทำตารางเปรียบเทียบ
- วิเคราะห์แนวคิด
- เรียบเรียงความรู้ใหม่ตามโจทย์ที่กำหนด

### 2) ทำงานแบบ Notebook-Based

หนึ่ง Notebook = หนึ่งชุดความรู้

เหมาะมากสำหรับ

- งานวิจัย
- ทำรายงาน
- สรุปบทเรียน
- เตรียมสอน
- วิเคราะห์หลักสูตร หรือเอกสารปริมาณมาก

### 3) เชื่อม Google Docs / Drive ได้โดยตรง

จึงทำงานร่วมกับ

- เอกสารรายวิชา
- บทความวิจัย
- คู่มือการสอน
- ตัวชี้วัด/มาตรฐาน
- ได้อย่างต่อเนื่องและเป็นระบบสูง

## Learning Tools:

### 4) Context-Aware AI

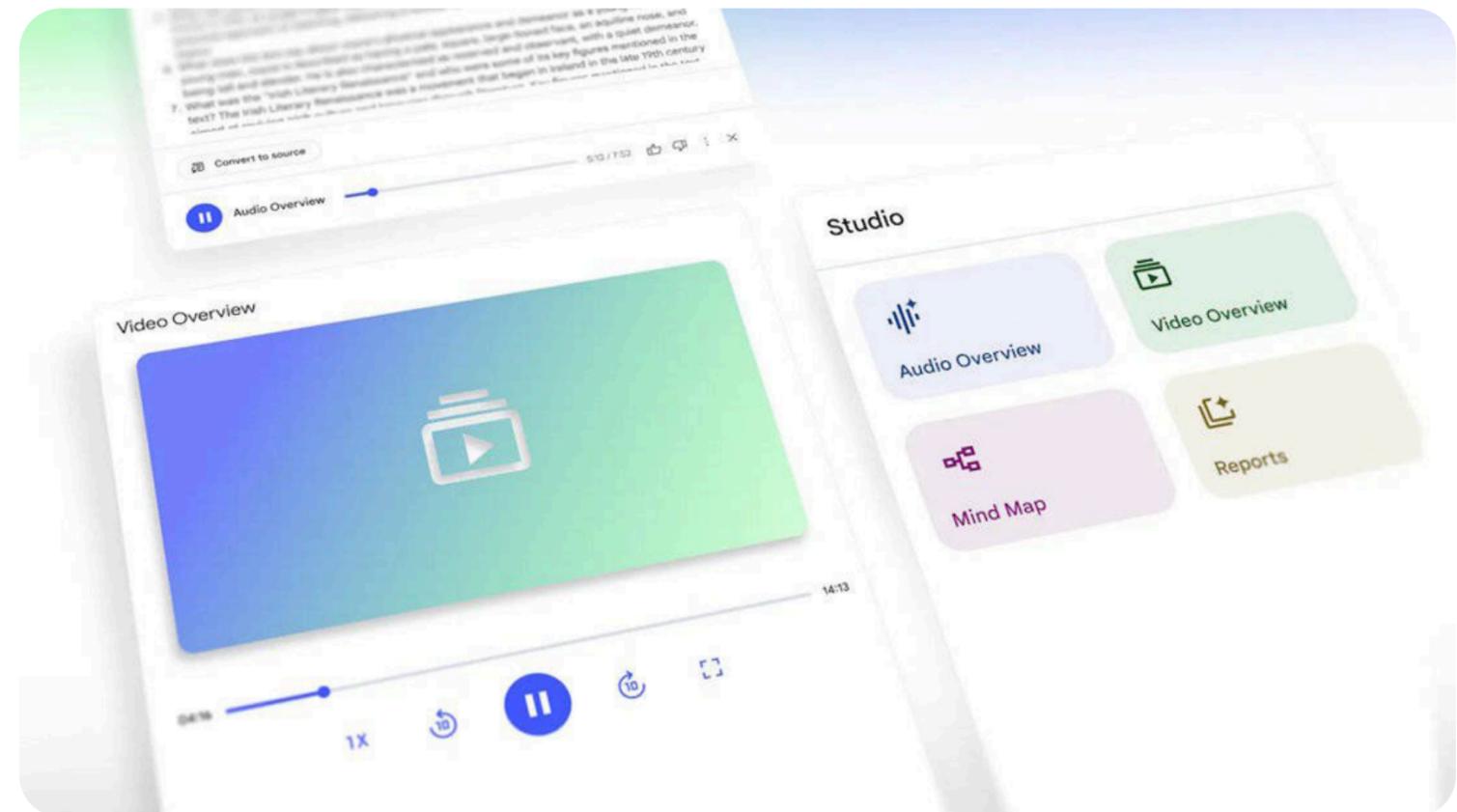
NotebookLM จะไม่ตอบมั่ว ๆ  
แต่จะอ้างอิงจากเอกสารที่เราให้เท่านั้น  
เหมือนมีผู้ช่วยที่ “จำกัดขอบเขตความรู้” ตาม  
ต้องการ → เหมาะมากสำหรับงานวิชาการ



### 5) สร้างบทเรียน/สคริปต์/สไลด์อัตโนมัติ

ผู้ใช้สามารถสั่งให้ AI

- สร้างโครงร่างรายวิชา
- ออกแบบสไลด์
- ตั้งคำถามแบบ quiz
- วิเคราะห์เนื้อหา
- สรุปบทความให้เข้าใจง่ายในระดับต่าง ๆ (Beginner, Intermediate, Expert)



# การสื่อสาร (Communication)

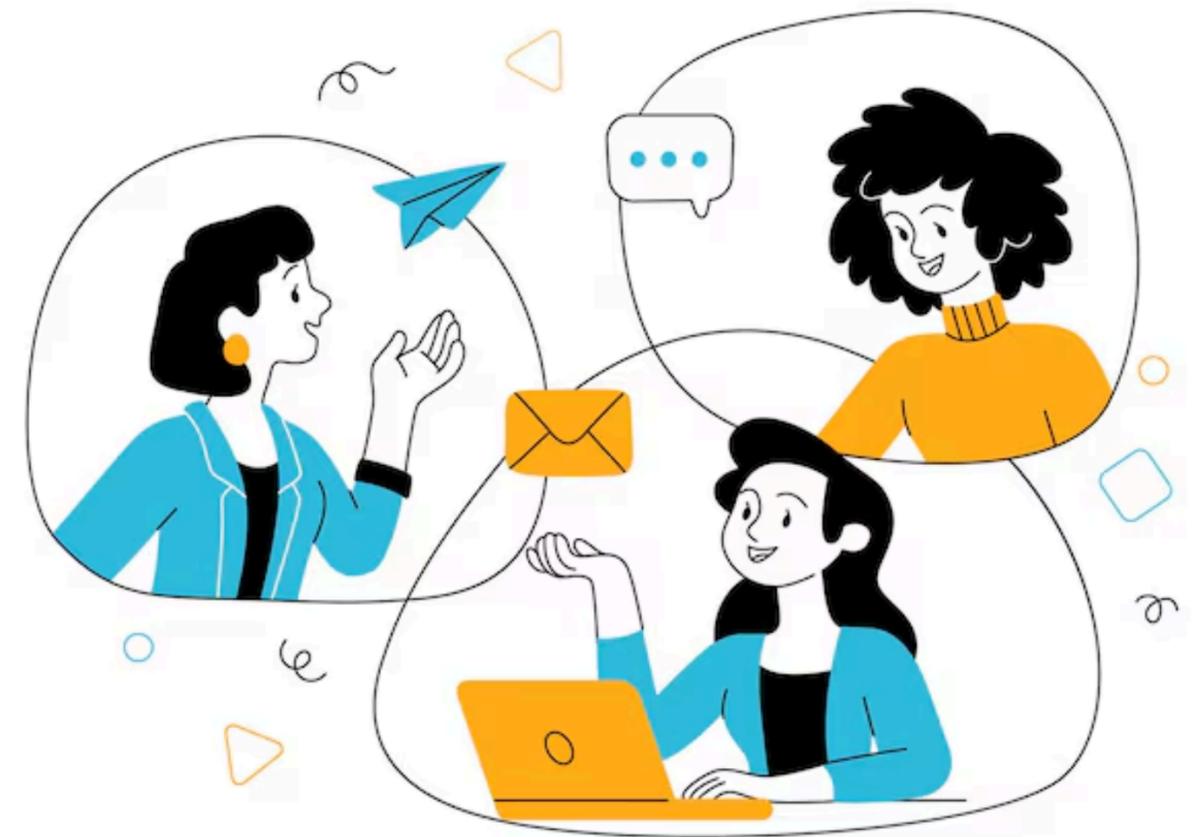


# การสื่อสาร (Communication)

**การสื่อสาร (Communication)** คือ กระบวนการถ่ายทอด ข้อมูล ความคิด ความรู้สึก หรือความหมาย จากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร ผ่านสื่อหรือช่องทางต่าง ๆ โดยมีเป้าหมายให้ผู้รับ เข้าใจตรงตามความตั้งใจของผู้ส่ง

ในบริบททางการศึกษา การสื่อสารถือเป็นกลไกสำคัญในการถ่ายทอดองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์การเรียนรู้ และการพัฒนาทักษะทางสังคมและการคิดขั้นสูง โดยเฉพาะในยุคดิจิทัลที่การสื่อสารขยายไปสู่รูปแบบออนไลน์และสื่อเทคโนโลยี ทำให้ผู้สอนจำเป็นต้องออกแบบการสื่อสารอย่างเป็นระบบ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืน

การสื่อสารคือหัวใจของการเรียนรู้ การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคม เพราะช่วยให้เกิดความเข้าใจ ประสานความร่วมมือ และลดความขัดแย้ง



# องค์ประกอบของการสื่อสาร (Communication)

1. **ผู้ส่งข้อมูล (Sender)** คือ อุปกรณ์ที่ทำหน้าที่ส่งข้อมูลไปยังปลายทาง
2. **ผู้รับข้อมูล (Receiver)** คือ อุปกรณ์ที่ทำหน้าที่รับข้อมูลที่ผู้ส่งส่งมาให้
3. **ข้อมูล (Data)** คือ ข้อมูลที่ผู้ส่งต้องการส่งไปยังผู้รับ มีหลายรูปแบบ ได้แก่ เสียง ภาพ ข้อความ
4. **สื่อกลาง (Medium)** คือ เป็นเส้นทางการสื่อสารที่มีหน้าที่ในการนำข้อมูลจากต้นทางไปยังปลายทาง
5. **โพรโทคอล (Protocol)** คือ กฎหรือข้อกำหนดที่ถูกระบุกำหนดขึ้น เพื่อให้ผู้ส่งและผู้รับสามารถติดต่อสื่อสารกัน ภายใต้รูปแบบหรือมาตรฐานเดียวกัน เช่น TCP/IP



# Digital Technology

- **เทคโนโลยีดิจิทัล** หมายถึง อุปกรณ์ ระบบ และทรัพยากรดิจิทัลที่ช่วย สร้าง จัดเก็บ และจัดการข้อมูลเพื่อนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ ซึ่งในปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญต่อทุกภาคส่วนในสังคม ทั้งภาคธุรกิจ ภาคการศึกษา ภาครัฐ และภาคประชาชน เทคโนโลยีดิจิทัลมีหลากหลายรูปแบบ
- **อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์** เช่น คอมพิวเตอร์ (Computer) โทรศัพท์เคลื่อนที่ (Mobile Phone) โทรศัพท์สมาร์ทโฟน (Smartphone) แท็บเล็ต (Tablet)
- **ระบบเครือข่าย** เช่น อินเทอร์เน็ต (Internet) เครือข่ายไร้สาย (Wireless)
- **เทคโนโลยีสารสนเทศ** เช่น ซอฟต์แวร์ (Software) ฐานข้อมูล (Database)
- **เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI)** เช่น Chatbot หรือ ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์ (Generative AI)

# ที่มาของเทคโนโลยีดิจิทัล

เทคโนโลยีดิจิทัลมีที่มาจากการพัฒนาและการนำเอาความคิดสร้างสรรค์ มาช่วยในการแก้ไขปัญห และช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานต่างๆ

1. **การพัฒนาด้านเทคโนโลยี** ความก้าวหน้าของ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีได้เป็นแรงบันดาลใจในการ สร้างและพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีความสามารถในการ แก้ไขปัญหาและเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานต่างๆ

2. **การเปลี่ยนแปลงของโลกและสังคม** การเปลี่ยนแปลง ทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมได้ทำให้เกิดความ จำเป็นในการใช้เทคโนโลยีเพื่อปรับตัวและเข้าถึงข้อมูลได้ อย่างมีประสิทธิภาพ

3. **ความต้องการในการเชื่อมโยงและสื่อสาร** ความ ต้องการในการสื่อสารและการเชื่อมโยงกันของบุคคล องค์กร และสังคมทั่วโลกได้กระตุ้นให้เกิดการพัฒนา เทคโนโลยีที่ช่วยให้การสื่อสารและการเชื่อมโยงเป็นไป อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

4. **การเปลี่ยนแปลงของการทำงานและธุรกิจ** เทคโนโลยีดิจิทัล ได้เปลี่ยนแปลงวิธีการทำงานและการดำเนินธุรกิจที่สามารถ ทำให้เกิดประสิทธิภาพมากขึ้น การใช้เทคโนโลยีเพื่อทำงานและ การบริหารจัดการได้เป็นอย่างดี

5. **ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี** การพัฒนาทางด้าน คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วส่งผล ให้มีเทคโนโลยีใหม่ๆ และแนวโน้มการใช้เทคโนโลยีที่ เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

เทคโนโลยีดิจิทัลมีแนวโน้มที่จะพัฒนาและเปลี่ยนแปลงอย่าง รวดเร็วในอนาคต ส่งผลให้เกิดนวัตกรรมใหม่ๆ มากมาย ซึ่งจะส่ง ผลกระทบต่อทุกภาคส่วนในสังคม จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทุกคนจะต้อง มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสามารถปรับตัว และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

# การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

เทคโนโลยีดิจิทัลสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อวัตถุประสงค์ต่างๆ มากมาย เช่น

1. การสื่อสารและการทำงานร่วมกัน
2. การศึกษาและการค้นคว้า
3. ธุรกิจและการตลาด
4. การดูแลสุขภาพ
5. คมนาคมและขนส่ง
6. การบันเทิงและวัฒนธรรม

# การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

ตัวอย่างการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น

1. การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาข้อมูล
2. การใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อติดต่อสื่อสาร
3. การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการทำงาน
4. การใช้โซเชียลมีเดียเพื่อเชื่อมต่อกับผู้อื่น
5. การใช้อีคอมเมิร์ซเพื่อซื้อสินค้าและบริการ
6. การใช้แอปพลิเคชันเพื่อการโอนเงินและรับโอนเงิน

# ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 9 ด้าน



การใช้งาน  
คอมพิวเตอร์



การใช้งาน  
อินเทอร์เน็ต



การใช้งานเพื่อความมั่นคง  
ปลอดภัย



การใช้โปรแกรม  
ประมวลคำ



การใช้โปรแกรม  
ตารางคำนวณ



การใช้โปรแกรม  
การนำเสนองาน



การใช้โปรแกรม  
สร้างสื่อดิจิทัล



การทำงานร่วมกัน  
แบบออนไลน์



การใช้ดิจิทัล  
เพื่อความมั่นคงปลอดภัย

# Digital Skills

**Email**

**Instant  
Messaging**

**Appointment  
or  
Meeting**

**Calculation**

**Presentation**

**Creativity**

**Digital  
Business  
Card**

**Digital  
Portfolio**

# Digital Skills

เขียนอีเมลด้วย  
ChatGPT

- LINE
- WhatsApp
- WeChat

Google  
Calendar

- Excel
- Google Sheets

- PowerPoint
- CANVA
- LOOM

- ChatGPT
- DALL E 2
- CANVA
- LOOM

- CANVA
- QR-Code  
Monkey

- CANVA
- e-Portfolio
- TPQI



# Portfolio - Curriculum Vitae: CV

**HIRO RADITYA**  
GRAPHIC DESIGNER & WEB DEVELOPER

**CONTACT**

+62 (24) 000 888 00  
email@heroraditya.com  
www.yourdomain.com  
Mugas Dalam, 5th Floor  
New York, USA

**PERSONAL**

BirthDay : July, 12th 1990  
Relationship : Single  
Nationality : Indonesian  
Languages : English, Arabic

**INTERESTS**

- Graphic Design
- Visual Communication
- Typhography
- Hand Lettering

**CONNECT**

twitter.com/username  
facebook.com/username  
behance.net/username  
tumblr.com/username  
linkedin.com/username

**PROFILE**

Profile  
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.

**COMMUNICATION** ██████████ 70%  
**CREATIVITY** ██████████ 90%  
**TEAMWORK** ██████████ 70%  
**ORGANIZATION** ██████████ 60%  
**LEADERSHIP** ██████████ 100%

**WORK EXPERIENCE**

**2015** DESIGN DIRECTION  
HIRO CREATIVE MEDIA, NEW YORK, USA  
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur elit

**2013** SENIOR GRAPHIC DESIGN  
PONDOK MERTUA, SEMARANG, IDN  
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing

**2011** FRONT END DESIGN  
PONDOK MERTUA, SEMARANG, IDN  
Lorem ipsum dolor, consectetur adipiscing elit

**EDUCATION**

<b>GRAPHIC DESIGN &amp; ADVERTISING</b> MERTUA OF UNIVERSITY Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit	<b>DESIGN COMMUNICATION VISUAL</b> JOS SENIOR HIGH SCHOOL Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit
--	---

**PROFESSIONAL SKILL**

<b>PHOTOSHOP</b> ██████████	<b>MS OFFICE</b> ██████████
<b>ILLUSTRATOR</b> ██████████	<b>HTML 5</b> ██████████
<b>INDESIGN</b> ██████████	<b>CSS</b> ██████████

**INTERESTS**

- Graphic Design
- Visual Communication
- Typhography
- Hand Lettering

**CONNECT**

twitter.com/username  
facebook.com/username  
behance.net/username  
tumblr.com/username  
linkedin.com/username

**2011** FRONT END DESIGN  
PONDOK MERTUA, SEMARANG, IDN  
Lorem ipsum dolor, consectetur adipiscing elit

**EDUCATION**

<b>GRAPHIC DESIGN &amp; ADVERTISING</b> MERTUA OF UNIVERSITY Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit	<b>DESIGN COMMUNICATION VISUAL</b> JOS SENIOR HIGH SCHOOL Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit
--	---

**PROFESSIONAL SKILL**

<b>PHOTOSHOP</b> ██████████	<b>MS OFFICE</b> ██████████
<b>ILLUSTRATOR</b> ██████████	<b>HTML 5</b> ██████████
<b>INDESIGN</b> ██████████	<b>CSS</b> ██████████

# Digital Portfolio - TPQI

**E-Portfolio**  
ระบบแฟ้มสะสมผลงานอิเล็กทรอนิกส์

## My E-Portfolio

**ณัฐภัทร แก้วรัตนภัทร**

80% ความสมบูรณ์ของเรซูเม่

พินพีเรซูเม่

### แนะนำตัว

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐภัทร แก้วรัตนภัทร

- รองผู้อำนวยการฝ่ายวิจัยและพัฒนา นวัตกรรมฯ สำนักวิชาการศึกษาทั่วไปและ นวัตกรรมการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์
- อาจารย์ประจำหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา คณะครุศาสตร์
- อาจารย์บรรยายหลักสูตรสารสนเทศศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการจัดการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

+ เพิ่มวิดีโอแนะนำตัว

อาชีพนักจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับธุรกิจ

จบการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

ผลงานของคุณ | คุณวุฒิวิชาชีพ | ประวัติฝึกอบรบ | จัดการข้อมูลส่วนตัว

+ เพิ่มข้อมูลฝึกอบรบ

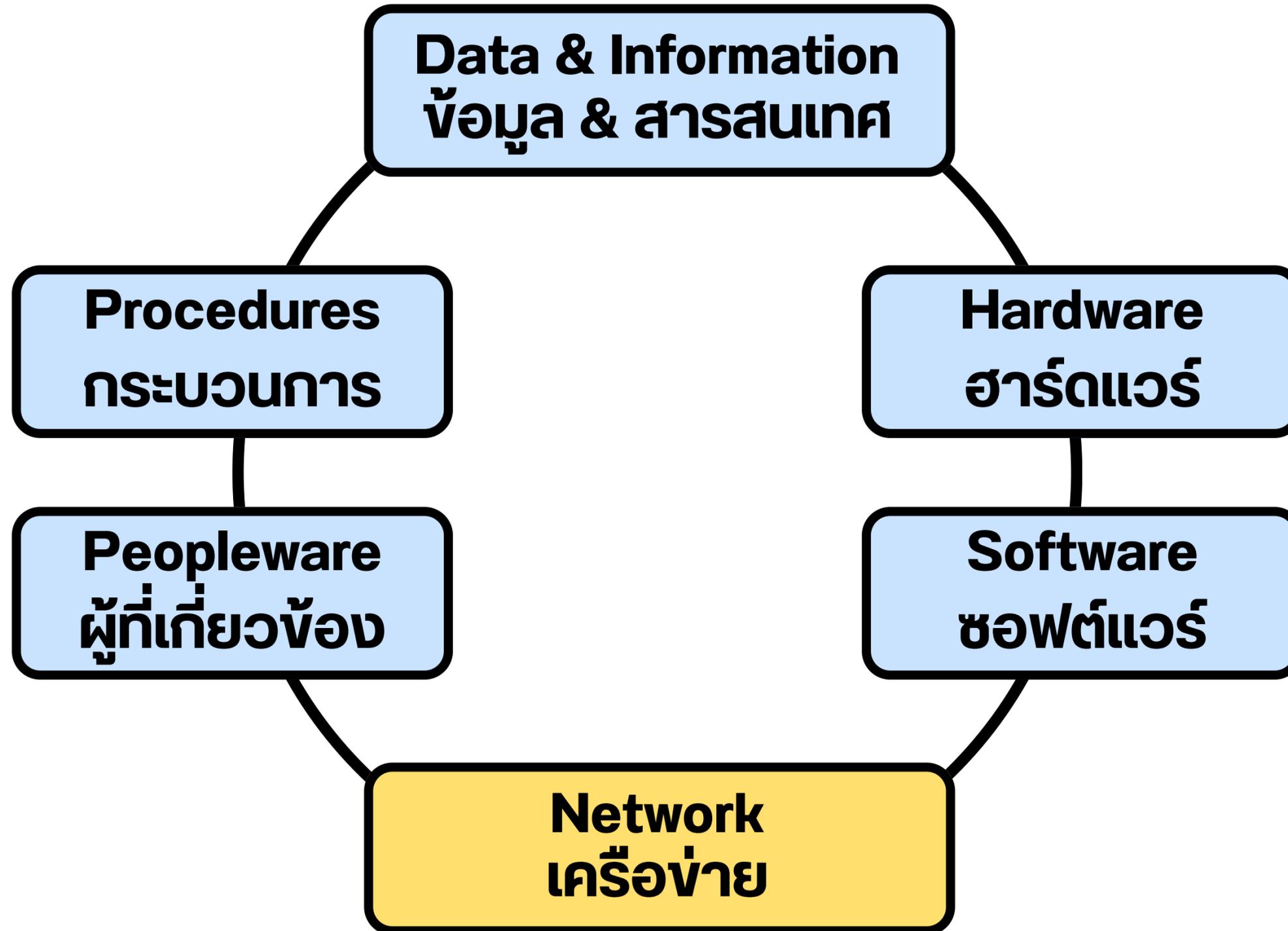
ทั้งหมด 10 รายการ

พ.ศ. 2565

- Wakelet Certified**  
Wakelet certified cou...  
ระยะเวลาอบรบ : 10 ธันวาคม 2565 - 12 ธันวาคม 2565
- Programming for Everybody (Getting Started with Python)**  
PythonForALL.png  
ระยะเวลาอบรบ : 01 มีนาคม 2565 - 17 มีนาคม 2565
- iPrint Suite Certified Professional**

ตัวอย่างของ: ผศ.ดร.ณัฐภัทร แก้วรัตนภัทร

# Information Technology Components - องค์ประกอบของเทคโนโลยีสารสนเทศ



# Information Technology Components - องค์ประกอบของเทคโนโลยีสารสนเทศ

## องค์ประกอบของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT)

ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบหลักๆ ดังนี้

**1. ฮาร์ดแวร์ (Hardware)** คือ อุปกรณ์ทางกายภาพที่ใช้ในการสร้างระบบสารสนเทศ เช่น คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์ต่อพ่วง อุปกรณ์เครือข่าย เป็นต้น

**2. ซอฟต์แวร์ (Software)** คือ ชุดคำสั่งที่ใช้ในการประมวลผลข้อมูลและสร้างผลลัพธ์ที่ต้องการ เช่น ระบบปฏิบัติการ โปรแกรมประยุกต์ เป็นต้น

**3. ข้อมูล (Data)** คือ สารสนเทศดิบที่สามารถนำมาประมวลผลเพื่อสร้างสารสนเทศที่มีความหมาย เช่น ตัวเลข ตัวอักษร รูปภาพ เสียง เป็นต้น

**4. กระบวนการ (Process)** คือ ขั้นตอนในการประมวลผลข้อมูลเพื่อสร้างสารสนเทศที่ต้องการ เช่น การคัดกรอง การเรียงลำดับ การประมวลผล การสรุป เป็นต้น

**5. บุคลากร (People)** คือ ผู้มีส่วนร่วมในระบบสารสนเทศ เช่น นักพัฒนาระบบ ผู้ใช้ระบบ เป็นต้น

**6. เครือข่าย (Network)** คือ ระบบที่เชื่อมโยงอุปกรณ์ต่างๆ เข้าด้วยกัน เพื่อให้สามารถสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูลกันได้ เช่น อินเทอร์เน็ต เครือข่ายท้องถิ่น เป็นต้น

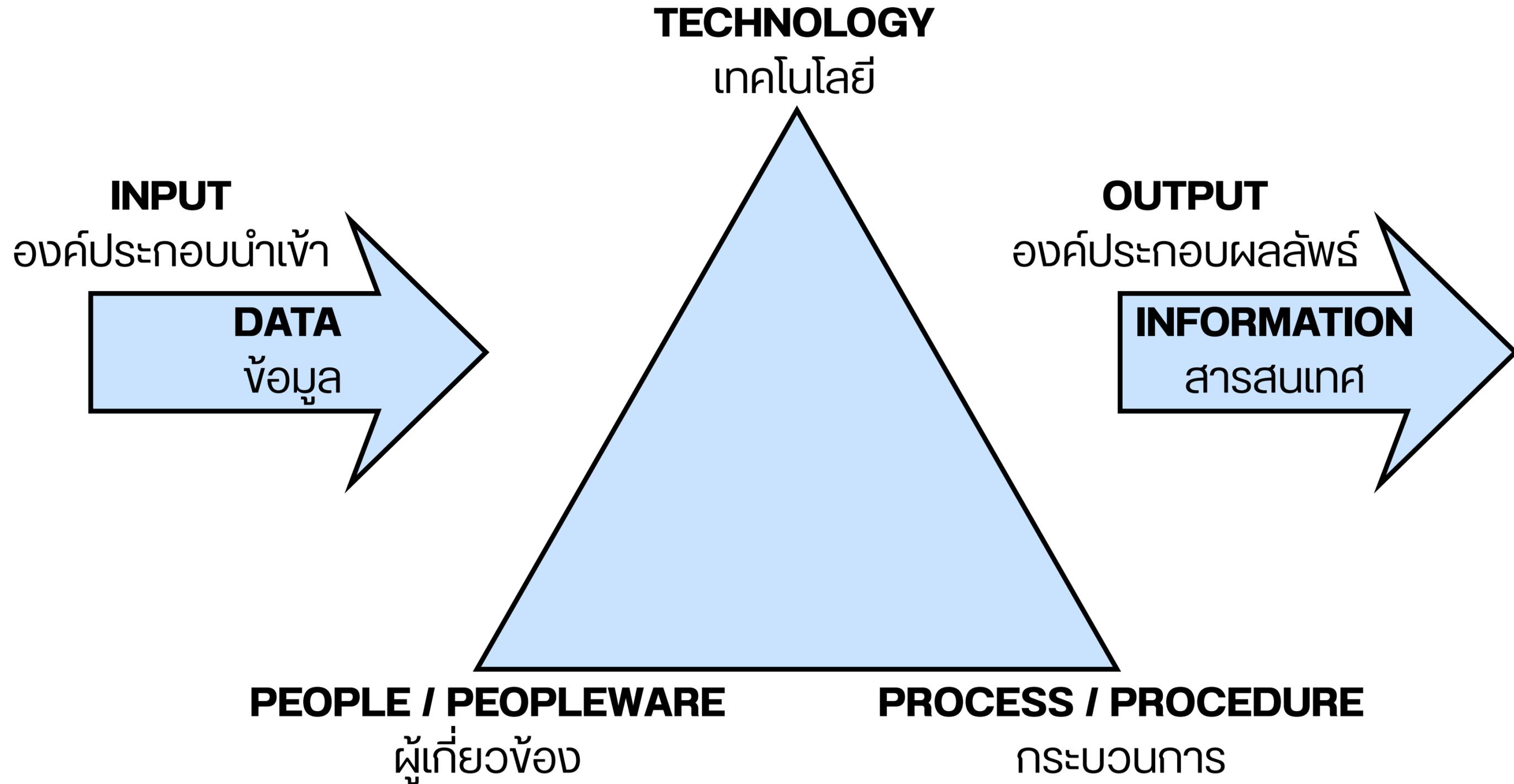
# Information Technology Components - องค์ประกอบของเทคโนโลยีสารสนเทศ

นอกจากองค์ประกอบหลักๆ ข้างต้นแล้ว ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศยังมีองค์ประกอบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องอีกมากมาย เช่น

- 1. ความปลอดภัย (Security)** เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ เนื่องจากระบบเทคโนโลยีสารสนเทศมีข้อมูลสำคัญมากมายที่ต้องได้รับการปกป้องจากภัยคุกคามต่างๆ เช่น การโจรกรรมข้อมูล การโจมตีทางไซเบอร์ เป็นต้น
- 2. การจัดการ (Management)** เป็นองค์ประกอบที่จำเป็นสำหรับการวางแผน การพัฒนา การใช้งาน และการดูแลรักษาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ
- 3. การเงิน (Finance)** เป็นองค์ประกอบที่พิจารณาถึงความคุ้มค่าในการลงทุนในระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ

องค์ประกอบต่างๆ เหล่านี้ ล้วนมีความสำคัญต่อการออกแบบ พัฒนา และการใช้งานระบบเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ

# Information Technology Components - องค์ประกอบของเทคโนโลยีสารสนเทศ



# Internet - อินเทอร์เน็ต

กำเนิดอินเทอร์เน็ต เครือข่ายเชื่อมโลก สู่จุดเริ่มต้น Silicon Valley | 8 Minute History EP.125

PODCAST

8 MINUTE HISTORY

Copy link

ประวัติศาสตร์  
อินเทอร์เน็ต

Watch on  YouTube

# Information Technology Components - องค์ประกอบของเทคโนโลยีสารสนเทศ

อินเทอร์เน็ตเริ่มต้นขึ้นในปี ค.ศ. 1969 (พ.ศ. 2512) จากโครงการ ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network) ซึ่งเป็นโครงการของสำนักงานโครงการวิจัยชั้นสูง (ARPA) ของกระทรวงกลาโหม ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยมีวัตถุประสงค์หลักของการสร้างเครือข่ายคือ เพื่อให้คอมพิวเตอร์สามารถเชื่อมต่อและมีปฏิสัมพันธ์กันได้

เครือข่าย ARPANET ใช้โปรโตคอล TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) ซึ่งเป็นมาตรฐานสำหรับการเชื่อมต่อเครือข่ายคอมพิวเตอร์เข้าด้วยกัน เครือข่าย ARPANET เติบโตอย่างรวดเร็ว และเริ่มขยายไปยังมหาวิทยาลัยและสถาบันวิจัยอื่นๆ ทั่วโลก

ในปี ค.ศ. 1983 (พ.ศ. 2526) เครือข่าย ARPANET แบ่งออกเป็นสองส่วนคือ MILNET (Military Network) ซึ่งเป็นเครือข่ายเฉพาะสำหรับกระทรวงกลาโหม และอินเทอร์เน็ต (Internet) ซึ่งเป็นเครือข่ายสำหรับสถาบันการศึกษาและองค์กรอื่นๆ

อินเทอร์เน็ตเริ่มมีบทบาทสำคัญในสังคมมากขึ้นในช่วงทศวรรษ 1990 จากการแพร่หลายของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล และการพัฒนาของเวิลด์ไวด์เว็บ (World Wide Web) ซึ่งเป็นระบบเครือข่ายแบบไฮเปอร์เท็กซ์ที่เชื่อมโยงเอกสารอิเล็กทรอนิกส์เข้าด้วยกัน

ในช่วงทศวรรษ 2000 อินเทอร์เน็ตเติบโตอย่างรวดเร็ว และกลายเป็นสื่อหลักในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา ธุรกิจ และบันเทิง ในปัจจุบันอินเทอร์เน็ตมีบทบาทสำคัญต่อทุกภาคส่วนในสังคม และยังคงพัฒนาและเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

สำหรับในประเทศไทย อินเทอร์เน็ตเริ่มเข้ามามีบทบาทในช่วงทศวรรษ 1990 จากการเปิดให้บริการอินเทอร์เน็ตเชิงพาณิชย์ครั้งแรกในปี ค.ศ. 1994 (พ.ศ. 2537) ในปัจจุบัน อินเทอร์เน็ตมีการใช้งานอย่างแพร่หลายในประเทศไทย ทั้งในด้านการศึกษา ธุรกิจ และชีวิตประจำวัน

# Digital Skills - ทักษะดิจิทัล

**ทักษะดิจิทัล (Digital Skills)** หมายถึง ความรู้ความเข้าใจ และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ ทักษะดิจิทัลสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทหลักๆ คือ

**ทักษะพื้นฐาน (Basic Skills)** ทักษะพื้นฐานด้านดิจิทัลที่ทุกคนควรมี ได้แก่

- **การใช้อุปกรณ์ดิจิทัล** เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต
- **การใช้งานอินเทอร์เน็ต** เช่น การค้นหาข้อมูล การติดต่อสื่อสาร การซื้อสินค้าและบริการ
- **การใช้งานโปรแกรมพื้นฐาน** เช่น Microsoft Office, Google Suite

**ทักษะเชิงประยุกต์ (Applied Skills)** ทักษะดิจิทัลที่สามารถนำประยุกต์ใช้ในการทำงานหรือชีวิตประจำวันได้ เช่น

- **ทักษะด้านการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน (Communication and Collaboration Skills)** เช่น การใช้อีเมล การประชุมทางวิดีโอ การสร้างงานนำเสนอ
- **ทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation Skills)** เช่น การใช้เครื่องมือดิจิทัลในการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ
- **ทักษะด้านการวิเคราะห์และแก้ปัญหา (Analysis and Problem-Solving Skills)** เช่น การใช้เครื่องมือดิจิทัลในการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล
- **ทักษะด้านความปลอดภัยทางไซเบอร์ (Cybersecurity Skills)** เช่น การป้องกันตนเองจากภัยคุกคามทางไซเบอร์

## Search Engine - จักรกลค้นหา

**Search Engine** คือ โปรแกรมค้นหาข้อมูลข่าวสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำหน้าที่ค้นหาข้อมูลตามคำค้นหาของผู้ใช้งาน โดย Search Engine จะรวบรวมข้อมูลจากเว็บไซต์ต่างๆ บนอินเทอร์เน็ต และจัดเรียงข้อมูลเหล่านั้นตามลำดับความเกี่ยวข้อง โดยพิจารณาจากปัจจัยต่างๆ เช่น เนื้อหาของเว็บไซต์ โครงสร้างของเว็บไซต์ และความนิยมของเว็บไซต์



 Microsoft



DuckDuckGo



**หากต้องการค้นหารูปภาพ  
กล้วย ส้มม่วง ค้นอย่างไร?**

**หากต้องการค้นหารูปภาพ กล้วย  
แต่ไม่เอาสีเหลือง ค้นหาอย่างไร?**

หากต้องการค้น Google เฉพาะ  
**ไฟล์ประเภท pdf** เท่านั้น ค้นยังไง?

## Search Engine - จักรกลค้นหา

หากต้องการค้น Google เฉพาะไฟล์  
**ประเภท MS-Word** เท่านั้น ค้นยังไง?

หากต้องการค้น Google เฉพาะไฟล์  
**ประเภท MS-PowerPoint** เท่านั้น  
ค้นยังไง?

## Search Engine - จักรกลค้นหา

หากต้องการค้น Google เฉพาะไฟล์  
**ประเภท MS-Excel** เท่านั้น ค้นยังไง?

# QR Code - Quick Response Code

**QR Code หรือ Quick Response Code** คือ บาร์โค้ด 2 มิติ ที่สามารถเก็บข้อมูลได้มากกว่าบาร์โค้ดแบบเดิม โดย QR Code แต่ละอันสามารถเก็บข้อมูลได้สูงสุด 4,296 ตัวอักษร ข้อมูลที่สามารถเก็บไว้ใน QR Code ได้ เช่น

- URL ของเว็บไซต์
- ข้อมูลติดต่อ
- ข้อมูลผลิตภัณฑ์
- ข้อมูลโปรโมชั่น
- ข้อมูลแผนที่

**QR Code ถูกคิดค้นขึ้นโดย Masahiro Hara วิศวกรชาวญี่ปุ่นในปี ค.ศ. 1994** เดิมที QR Code ถูกออกแบบมาเพื่อใช้ในอุตสาหกรรมยานยนต์ แต่ต่อมาได้ถูกนำไปใช้กันอย่างแพร่หลายในหลากหลายวงการ เช่น ธุรกิจ การศึกษา การแพทย์ การท่องเที่ยว

**ประโยชน์ของ QR Code** เช่น

- ช่วยให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงข้อมูลต่างๆ ได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว
- ช่วยลดต้นทุนในการพิมพ์ข้อมูล
- เพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน
- เพิ่มช่องทางการเข้าถึงลูกค้า

**การนำ QR Code ไปประยุกต์ใช้** เช่น

- การโฆษณาและประชาสัมพันธ์
- การชำระเงิน
- การลงทะเบียน
- การติดตามสินค้า
- การเก็บข้อมูล

# QR Code - Quick Response Code

ขั้นตอนการสร้าง QR Code โดยใช้เครื่องมือออนไลน์ มีดังนี้

1. เลือกเครื่องมือออนไลน์ที่คุณต้องการใช้

เช่น

- <https://www.the-qr-code-generator.com/>
- <https://www.qr-code-monkey.com/>

2. ป้อนในข้อมูลที่ต้องการเก็บไว้ใน QR Code

3. เลือกขนาดและสีของ QR Code

4. ดาวน์โหลด QR Code



# Shorten URL

**Shorten URL หรือ URL Shortener** คือ บริการย่อ URL (Uniform Resource Locator) ซึ่งเป็นที่อยู่ของหน้าเว็บบนอินเทอร์เน็ต

โดย URL ปกติจะมีความยาวมาก บางครั้งอาจยาวจนไม่สามารถจดจำได้ง่าย หรืออาจยาวจนไม่สามารถแชร์บนแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียได้ บริการย่อ URL จึงเข้ามาช่วยแก้ปัญหานี้ โดยทำการย่อ URL ยาวๆ ให้สั้นลงเหลือเพียงไม่กี่ตัวอักษร ทำให้จดจำได้ง่าย และสามารถแชร์บนแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียได้อย่างสะดวก

**วิธีการทำงานของบริการย่อ URL คือ บริการจะสร้าง URL ใหม่ขึ้นมาแทน URL เดิม โดย URL ใหม่จะมีความยาวสั้นลง ผู้ใช้สามารถคลิกที่ URL ใหม่เพื่อไปยังหน้าเว็บปลายทางได้**

ประโยชน์ของบริการย่อ URL มีดังนี้

1. ทำให้ URL สั้นลง จดจำได้ง่าย และสามารถแชร์บนแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียได้อย่างสะดวก
2. ช่วยประหยัดพื้นที่ในการพิมพ์หรือเขียน URL
3. ช่วยป้องกันการคัดลอก URL ไปใช้งานโดยไม่ได้รับอนุญาต
4. ช่วยติดตามจำนวนคลิกของ URL

## Shorten URL

bitly

<https://bitly.com/>

cuttly

<https://cutt.ly/>

# SHORTURL ASIA

<https://shorturl.asia/>

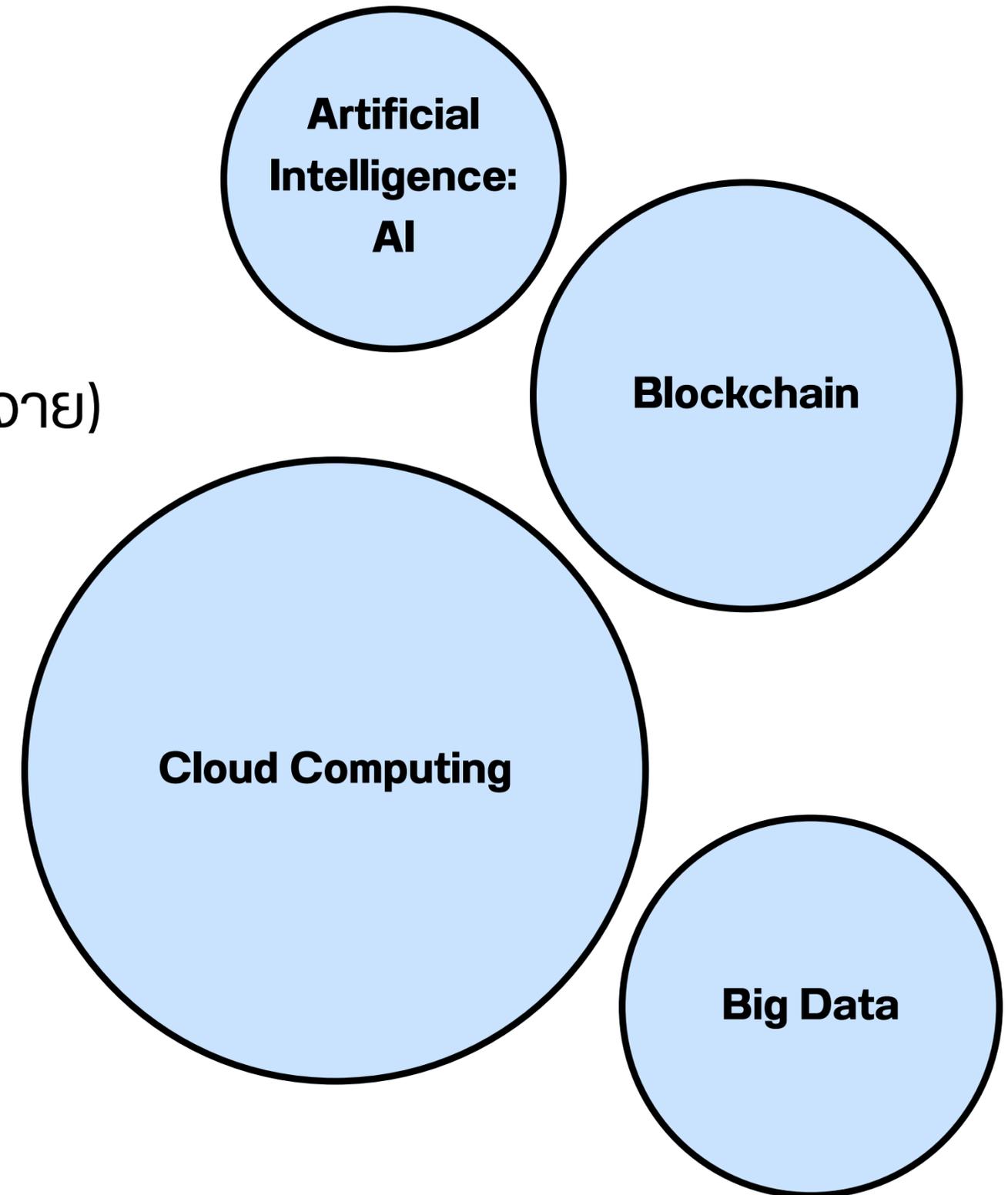
QR Code Generator

<https://www.the-qr-code-generator.com/>

# ABCD Technology - เทคโนโลยีกลุ่ม ABCD

4 เทคโนโลยีหลักที่ขับเคลื่อนโลกยุคดิจิทัล ได้แก่

1. **AI** (ปัญญาประดิษฐ์)
2. **Blockchain** (บล็อกเชน หรือ เทคโนโลยีบัญชีเชิงกระจาย)
3. **Cloud Computing** (ระบบประมวลผลแบบคลาวด์)
4. **Big Data Analytics** (การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่)



# ABCD Technology - เทคโนโลยีกลุ่ม ABCD

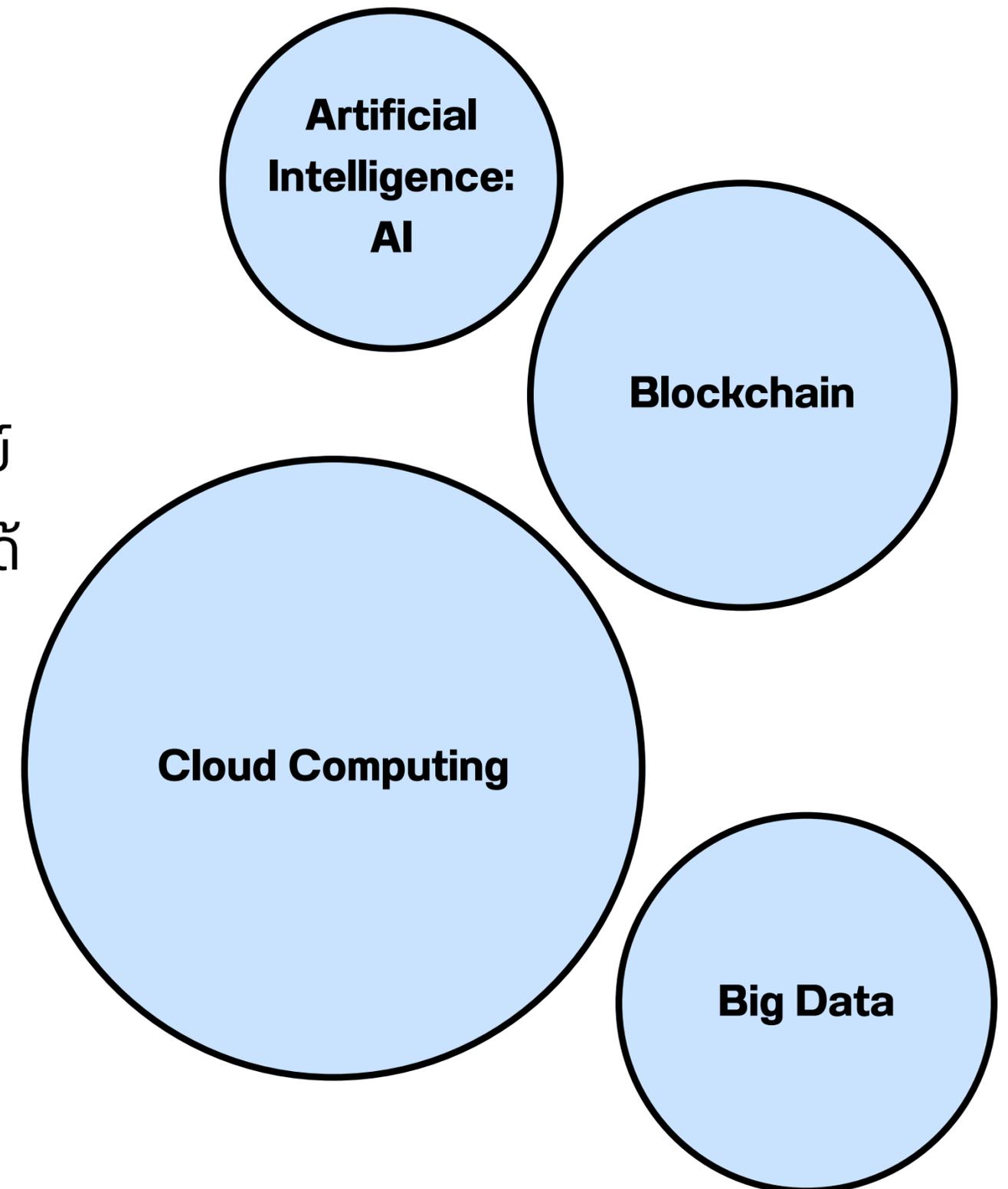
เทคโนโลยีเหล่านี้ถูกผสมผสานและต่อยอดไปใช้ในแทบทุกเทคโนโลยีใหม่ เช่น Machine Learning, Cryptocurrency, Automation, Internet, Cybersecurity

**AI:** เครื่องจักรเลียนแบบการเรียนรู้ คิด และทำงานของมนุษย์

**Blockchain:** เทคโนโลยีฐานข้อมูลแบบกระจายศูนย์ พบเห็นได้ใน Cryptocurrency, บัญชีธนาคาร, ประวัติผู้ป่วย, ประวัติอาหารและยา, ประวัติผลการศึกษา

**Cloud Computing:** บริการไอทีตามความต้องการ ช่วยลดต้นทุน เพิ่มความสะดวก

**Data Analytics:** การวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนมากเพื่อสร้างความเข้าใจและกำหนดนโยบาย



# Generative AI - ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์

**Generative AI หรือ ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์** คือ ปัญญาประดิษฐ์ประเภทหนึ่งที่สามารถสร้างเนื้อหาใหม่ได้ เช่น รูปภาพ เสียง เพลง วิดีโอ ข้อความ โดยใช้การเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) เพื่อสร้างรูปแบบใหม่จากข้อมูลที่มีอยู่ โดยไม่จำเป็นต้องมีมนุษย์เข้ามาช่วย

## Generative AI ที่โดดเด่นและนิยมใช้

1. <https://chat.openai.com/>
2. <https://gemini.google.com/>
3. Midjourney (สร้างภาพ)



**ChatGPT**



**Gemini**



**Midjourney**

# Generative AI - ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์

**Generative AI หรือ ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์** มีความสำคัญต่อชีวิตประจำวันของเราในหลายด้าน เช่น

- 1. ด้านงานสร้างสรรค์ Generative AI** สามารถนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะรูปแบบใหม่ เช่น รูปภาพ ดนตรี ภาพยนตร์ ฯลฯ ซึ่งช่วยให้ศิลปินสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้รวดเร็วและง่ายขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถนำมาใช้ในการผลิตสื่อโฆษณาและประชาสัมพันธ์ใหม่ๆ อีกด้วย
- 2. ด้านการศึกษา Generative AI** สามารถนำมาใช้ในการสร้างแบบจำลองการเรียนรู้เสมือนจริง (Virtual Learning Environments) ซึ่งช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมที่สมจริงและมีส่วนร่วมมากขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถนำมาใช้ในการสร้างแบบฝึกหัดและแบบทดสอบที่ปรับให้เหมาะกับแต่ละบุคคลได้

# Generative AI - ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์

**Generative AI หรือ ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์** มีความสำคัญต่อชีวิตประจำวันของเราในหลายด้าน เช่น

- 3. ด้านธุรกิจ** Generative AI สามารถนำมาใช้ในการปรับปรุงประสิทธิภาพการดำเนินงานของธุรกิจ เช่น การสร้างแบบจำลองราคา การวิเคราะห์ข้อมูลลูกค้า ฯลฯ นอกจากนี้ยังสามารถนำมาใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการใหม่ๆ อีกด้วย
- 4. ด้านการแพทย์** Generative AI สามารถนำมาใช้ในการวินิจฉัยโรค พัฒนายารักษาโรค และออกแบบการรักษาใหม่ๆ นอกจากนี้ยังสามารถใช้เพื่อช่วยในการวิจัยทางการแพทย์ได้อีกด้วย

# Generative AI - ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์

Generative AI ที่โดดเด่นในปัจจุบันมีมากมายหลายประเภท ขึ้นอยู่กับลักษณะของเนื้อหาที่ต้องการสร้าง ได้แก่

- **Generative Adversarial Networks (GANs)** เป็นเทคนิค Generative AI ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในปัจจุบัน โดยใช้ อัลกอริทึมสองตัวแข่งกันเพื่อสร้างเนื้อหาใหม่ โดยอัลกอริทึมตัวหนึ่งจะสร้างเนื้อหาขึ้นมา และอีกตัวหนึ่งจะตรวจสอบว่าเนื้อหานั้นมีคุณภาพหรือไม่ หากเนื้อหานั้นมีคุณภาพดี อัลกอริทึมตัวสร้างจะเรียนรู้จากผลลัพธ์ของอัลกอริทึมตัวตรวจสอบ เพื่อปรับปรุงคุณภาพของเนื้อหาที่สร้างขึ้นในอนาคต
- **Transformers** เป็นเทคนิค Generative AI ที่มีประสิทธิภาพสูง สามารถใช้ในการสร้างเนื้อหาที่หลากหลาย เช่น ข้อความ เสียง วิดีโอ ฯลฯ Transformer ทำงานโดยการเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างคำในข้อความหรือระหว่างเฟรมในวิดีโอ
- **Chat Generative Pre-trained Transformer (GPT)** เป็นโมเดล Generative AI ที่พัฒนาโดย OpenAI ChatGPT เป็นโมเดลที่มีประสิทธิภาพสูง สามารถนำมาใช้ในการสร้างสรรค์เนื้อหาที่หลากหลาย เช่น ข้อความ บทกวี โค้ด ฯลฯ
- **DALL-E 3** เป็นโมเดล Generative AI ที่พัฒนาโดย OpenAI DALL-E 3 ต่อยอดมาจาก DALL-E 2 และ 3 สามารถแปลงข้อความเป็นภาพได้อย่างสมจริง สามารถนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ภาพประกอบ การออกแบบกราฟิก ฯลฯ
- **DeepDream** เป็นโมเดล Generative AI ที่พัฒนาโดย Google DeepDream สามารถเปลี่ยนภาพธรรมดาให้กลายเป็นภาพที่มีลวดลายและสีสันแปลกตา DeepDream มักถูกนำไปใช้เพื่อสร้างภาพศิลปะ
- **StyleGAN** เป็นโมเดล Generative AI ที่พัฒนาโดย Nvidia StyleGAN สามารถสร้างภาพใบหน้าที่มีสไตล์แตกต่างกันไป StyleGAN มักถูกนำไปใช้เพื่อสร้างภาพบุคคลเสมือนจริง

# Generative AI - Prompt Engineering

**Prompt Engineering** คือ กระบวนการออกแบบและกำหนดข้อความแจ้ง (prompt) ให้กับโมเดลปัญญาประดิษฐ์ (AI) แบบกำเนิด (generative AI) เพื่อให้โมเดลสามารถทำงานได้ตามที่ต้องการ

**Prompt (คำสั่ง หรือ ข้อความแจ้ง)** เป็นข้อความที่อธิบายงานหรือเป้าหมายที่โมเดลต้องการทำงาน ข้อความแจ้งที่ดีจะช่วยให้โมเดลสามารถสร้างเนื้อหาที่มีคุณภาพและตรงตามความต้องการได้

**Prompt Engineering** มีความสำคัญสำหรับการพัฒนาโมเดล AI แบบกำเนิด เนื่องจากโมเดลเหล่านี้มักมีขนาดใหญ่และซับซ้อน จึงจำเป็นต้องใช้ข้อความแจ้งที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย เพื่อให้โมเดลสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

# Generative AI - Prompt Engineering

ตัวอย่างการใช้เพื่อการสรุปความ

สรุปเนื้อหาต่อไปนี้

[ วันหนึ่ง กระจ่างป่าหัวเราะเต่าว่างาสั้นและเดินเชื่องช้า เมื่อเต่าได้ยืนจึงทำกายกลับไปว่า "ถึงเจ้าจะวิ่งเร็ว แต่เจ้าคิดว่าถ้าเราลองมาแข่งกัน เจ้าจะต้องเอาชนะเจ้าได้แน่" แต่กระจ่างปากกลับมั่นใจว่าเต่าไม่มีทางเอาชนะมันได้แน่นอน มันจึงตอบตกลง โดยให้สุนัขจิ้งจอกมาเป็นผู้ตัดสิน เมื่อถึงวันแข่งขัน กระจ่างป่ากับเต่าก็มาวิ่งแข่งกัน เต่าค่อย ๆ เดินอย่างเชื่องช้า แต่สม่ำเสมอและไม่หยุดพัก ส่วนกระจ่างป่าวิ่งนำเต่าไปมาก ก็ชะล่าใจคิดว่าถ้าจับหลับสักครู่เต่าก็คงยังตามไม่ทัน จนเวลาผ่านไปกระจ่างป่าสะดุ้งตื่น มองซ้ายมองขวาไม่เห็นเต่า จึงรีบวิ่งอย่างสุดแรงแต่ก็ช้าไปเสียแล้ว เต่าได้มาถึงเส้นชัยก่อนและกำลังนอนพักผ่อนอย่างสบาย ]

# Generative AI – Prompt Engineering

## ตัวอย่างการใช้เพื่อการสรุปความ

### ช่วยสรุปเนื้อหาต่อไปนี้

วันหนึ่ง กระจ่างป่าหัวเราะเต่าว่าขาสั้นและเดินเชื่องช้า เมื่อเต่าได้ยินจึงทำท่ายกกลับไปว่า "ถึงเจ้าจะวิ่งเร็ว แต่ข้าคิดว่าถ้าเราลองมาแข่งกัน ข้าจะต้องเอาชนะเจ้าได้แน่" แต่กระจ่างปากกลับมั่นใจว่าเต่าไม่มีทางเอาชนะมันได้แน่นอน มันจึงตอบตกลง โดยให้สุนัขจิ้งจอกมาเป็นผู้ตัดสิน เมื่อถึงวันแข่งขัน กระจ่างป่ากับเต่าก็มาวิ่งแข่งกัน เต่าค่อย ๆ เดินอย่างเชื่องช้า แต่สม่ำเสมอและไม่หยุดพัก ส่วนกระจ่างป่าวิ่งนำเต่าไปมาก ก็ชะล่าใจคิดว่าถ้าวิ่งกลับสักครู่เต่าก็คงยังตามไม่ทัน จนเวลาผ่านไปกระจ่างป่าสะดุ้งตื่น มองซ้าย มองขวาไม่เห็นเต่า จึงรีบวิ่งอย่างสุดแรงแต่ก็เข้าไปเสียแล้ว เต่าได้มาถึงเส้นชัยก่อนและกำลังนอนพักผ่อนอย่างสบาย

### สรุปเนื้อหา

กระจ่างหัวเราะเต่าที่เดินช้า จึงตกลงแข่งวิ่งกัน โดยมีกระจ่างมั่นใจในความเร็วของตน แต่ระหว่างแข่งกระจ่างชะล่าใจหยุดพักหลับ ส่วนเต่าเดินช้าแต่สม่ำเสมอไม่หยุด สุดท้ายเต่าเข้าเส้นชัยก่อนและเป็นผู้ชนะ สะท้อนว่าความพวกเพียรสำคัญกว่าความประมาท

# Generative AI - Prompt Engineering

## ตัวอย่างการใช้เพื่อการสรุปความ

วันหนึ่ง กระจ่างป่าหัวเราะเต่าว่าชาสันและเดินเขื่องช้า เมื่อเต่าได้ยินจึงทำท่ายกกลับไปว่า "ถึงเจ้าจะวิ่งเร็ว แต่ข้าคิดว่าถ้าเราลองมาแข่งกัน ข้าจะต้องเอาชนะเจ้าได้แน่" แต่กระจ่างปากกลับมั่นใจว่าเต่าไม่มีทางเอาชนะมันได้แน่นอน มันจึงตอบตกลง โดยให้สุนัขจิ้งจอกมาเป็นผู้ตัดสิน เมื่อถึงวันแข่งขัน กระจ่างป่ากับเต่าก็มาวิ่งแข่งกัน เต่าค่อย ๆ เดินอย่างเขื่องช้า แต่สม่ำเสมอและไม่หยุดพัก ส่วนกระจ่างป่าวิ่งนำเต่าไปมาก ก็ชะล่าใจคิดว่าถ้าจับหลับสักครู่เต่าก็คงยังตามไม่ทัน จนเวลาผ่านไปกระจ่างป่าสะดุ้งตื่น มองซ้าย มองขวาไม่เห็นเต่า จึงรีบวิ่งอย่างสุดแรงแต่ก็เข้าไปเสียแล้ว เต่าได้มาถึงเส้นชัยก่อนและกำลังนอนพักผ่อนอย่างสบาย

จากนิทานกระจ่างหรือเต่าที่ชนะครับ

เต่าชนะครับ 🐢✅

ในเรื่องนี้เต่าเดินช้าแต่ "ไม่หยุด" และสม่ำเสมอ ส่วนกระจ่าง "ชะล่าใจไปนอน" เลยทำให้เต่าเข้าเส้นชัยก่อนครับ

# Generative AI - Prompt Engineering

## ตัวอย่างการใช้เพื่อการสรุปความ

วันหนึ่ง กระท่ายป่าหัวเราะเต่าว่าชาลันและเดินเขื่องช้า เมื่อเต่าได้ยินจึงทำท่ายกกลับไปว่า "ถึงเจ้าจะวิ่งเร็ว แต่ข้าคิดว่าถ้าเราลองมาแข่งกัน ข้าจะต้องเอาชนะเจ้าได้แน่" แต่กระท่ายปากลับมั่นใจว่าเต่าไม่มีทางเอาชนะมันได้แน่นอน มันจึงตอบตกลง โดยให้สุนัขจิ้งจอกมาเป็นผู้ตัดสิน เมื่อถึงวันแข่งขัน กระท่ายป่ากับเต่าก็มาวิ่งแข่งกัน เต่าค่อย ๆ เดินอย่างเขื่องช้า แต่สม่ำเสมอและไม่หยุดพัก ส่วนกระท่ายป่าวิ่งนำเต่าไปมาก ก็ชะล่าใจคิดว่าถ้าจับกลับสักครู่เต่าก็คงยังตามไม่ทัน จนเวลาผ่านไปกระท่ายป่าสะดุ้งตื่น มองซ้าย มองขวาไม่เห็นเต่า จึงรีบวิ่งอย่างสุดแรงแต่ก็ช้าไปเสียแล้ว เต่าได้มาถึงเส้นชัยก่อนและกำลังนอนพักผ่อนอย่างสบาย

จากนิทาน ใครถึงเส้นชัยก่อน ตอบเฉพาะชื่อ

# Generative AI - Prompt Engineering

## ตัวอย่างการใช้เพื่อการประมวลผล

ช่วยเขียนชื่อเดือนทั้ง 12 เดือน เป็นภาษาไทย และ ภาษาอังกฤษครับ

ได้เลยครับ

1. มกราคม - January
2. กุมภาพันธ์ - February
3. มีนาคม - March
4. เมษายน - April
5. พฤษภาคม - May
6. มิถุนายน - June
7. กรกฎาคม - July
8. สิงหาคม - August
9. กันยายน - September
10. ตุลาคม - October
11. พฤศจิกายน - November
12. ธันวาคม - December

📄 📌 📎 📤 🔄 ...

แยกชื่อและนามสกุลออกจากอีเมลเหล่านี้  
ray.smith8124@hotmail.com  
jennifer.lee3355@gmail.com  
maxwell.wilson44@yahoo.com  
kate.grant2323@outlook.com  
thomas.gordon77@gmail.com

อีเมล	ชื่อ	นามสกุล	📄
<a href="mailto:ray.smith8124@hotmail.com">ray.smith8124@hotmail.com</a>	ray	smith	
<a href="mailto:jennifer.lee3355@gmail.com">jennifer.lee3355@gmail.com</a>	jennifer	lee	
<a href="mailto:maxwell.wilson44@yahoo.com">maxwell.wilson44@yahoo.com</a>	maxwell	wilson	
<a href="mailto:kate.grant2323@outlook.com">kate.grant2323@outlook.com</a>	kate	grant	
<a href="mailto:thomas.gordon77@gmail.com">thomas.gordon77@gmail.com</a>	thomas	gordon	

📄 📌 📎 📤 🔄 ...

# Generative AI - Prompt Engineering

## ตัวอย่างการใช้เพื่อการเขียนโค้ด

ผมกำลังเรียนเขียน Code ภาษา Python ครับ ช่วยเขียนโค้ดแสดงผลข้อความ  
พรรษวุฒิ ชีระภากร ออกทางหน้าจอครับ พร้อมอธิบายสั้นๆ ครับ

ได้เลยครับ

### ตัวอย่างโค้ด Python

python

📄 คัดลอกโค้ด

```
print("พรรษวุฒิ ชีระภากร")
```

### คำอธิบายสั้น ๆ

`print()` เป็นคำสั่งในภาษา Python ใช้สำหรับแสดงข้อความหรือข้อมูลออกทางหน้าจอ โดยข้อความที่อยู่ในเครื่องหมาย `" "` จะถูกแสดงตามที่เขียนไว้ครับ

📄 📄 📄 📄 📄 ...

# Generative AI - Prompt Engineering

## ตัวอย่างการใช้เพื่อการเขียนโค้ด

ต้องการเขียนโปรแกรมแสดงสูตรคูณแม่ 2 ออกทางหน้าจอ พร้อมคำอธิบาย  
ครับ

ได้เลยครับ 😊

ด้านล่างเป็นตัวอย่างโปรแกรมภาษา Python สำหรับแสดง สูตรคูณแม่ 2 ออกทางหน้าจอ พร้อมคำอธิบายแบบเข้าใจ  
ง่าย

### ตัวอย่างโค้ด Python (สูตรคูณแม่ 2)

python

📄 คัดลอกโค้ด

```
for i in range(1, 13):  
    print("2 x", i, "=", 2 * i)
```

### คำอธิบายโค้ด

- `for i in range(1, 13):`  
เป็นคำสั่งวนซ้ำ (loop) ให้ตัวแปร `i` มีค่าตั้งแต่ 1 ถึง 12  
ใช้สำหรับแสดงสูตรคูณตั้งแต่  $2 \times 1$  ถึง  $2 \times 12$
- `print("2 x", i, "=", 2 * i)`  
ใช้แสดงข้อความสูตรคูณออกทางหน้าจอ  
โดย `2 * i` คือผลลัพธ์ของการคูณ

```
[1] 1 for i in range(1, 13):  
0   2 | | print("2 x", i, "=", 2 * i)  
✓  รันที่  
... 2 x 1 = 2  
    2 x 2 = 4  
    2 x 3 = 6  
    2 x 4 = 8  
    2 x 5 = 10  
    2 x 6 = 12  
    2 x 7 = 14  
    2 x 8 = 16  
    2 x 9 = 18  
    2 x 10 = 20  
    2 x 11 = 22  
    2 x 12 = 24
```

## มอบหมายงานครั้งที่ 2 - Assignment #2

1. อธิบายว่า **Notebook LM คืออะไร** (เขียนใน Google Docs)
2. ค้นหาข้อมูลที่ต้องการใช้ในหัวข้อของตนเอง (เกี่ยวข้องกับศาสตร์ตามสาขาของตนเอง)
3. จากนั้น **สร้างวิดีโอการเรียนรู้ด้วย AI** จาก Notebook LM
4. นำ Docs และวิดีโอที่ได้จาก NotebookLM ใส่ในไดรฟ์ของตนเอง และส่งเป็นลิงก์ไดรฟ์



# NotebookLM

Innovation and Information Technology  
for Educational Communication and Learning

**Thank You**

**EDI2103 Innovation and Information Technology  
for Educational Communication and Learning**

Department of Digital Technology for Education  
Faculty of Education, Suan Sunandha Rajabhat University



**Pasawut Cheerapakorn**  
Suan Sunandha Rajabhat University