

**นวัตกรรมการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาที่บูรณาการซอฟพาวเวอร์ผ่านเทคโนโลยี AI
: แนวทางการเสริมสร้างอัตลักษณ์ผู้เรียนนักรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น**
**Innovation in the Development of School Curriculum Integrating Soft Power
through AI Technology: Guidelines for Enhancing Student Identity as Local
Cultural Conservationists**

พีรเดช บุญรอด¹, และ พิชญาภา ยวงสร้อย^{2*}

Peeradech Boonrod¹, and Pichayapha Yuangsoi^{2*}

¹⁻²มหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร; Master of Education Program in Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Naresuan University, Thailand.

*Corresponding Author; e-mail : Khunnueng09@gmail.com

DOI: 10.14456/ajld.2569.1

Received : April 25, 2025 ; Revised : May 16, 2025 ; Accepted : May 17, 2025

บทคัดย่อ (Abstract)

บทความวิชาการนี้นำเสนอแนวทางการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาที่สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานโดยการบูรณาการแนวคิดซอฟพาวเวอร์ที่ให้ความสำคัญกับการนำอัตลักษณ์อันโดดเด่นทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ในท้องถิ่นบริเวณรอบสถานศึกษามาบูรณาการเข้ากับการจัดการศึกษาของสถานศึกษา ร่วมกับการนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มาช่วยในการออกแบบและพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาที่เสริมสร้างอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นในบริบทสังคมดิจิทัล การบูรณาการแนวคิดซอฟพาวเวอร์ช่วยยกระดับการถ่ายทอดความรู้และคุณค่าทางวัฒนธรรม ส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นทั้งผู้อนุรักษ์และผู้สร้างสรรค์นวัตกรรมทางวัฒนธรรม และยังสามารถขยายอิทธิพลของอัตลักษณ์ท้องถิ่นสู่เวทีโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพ การสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา ชุมชน และภาคเทคโนโลยี เพื่อพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ที่สนับสนุนการอนุรักษ์และส่งเสริมอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นในยุคดิจิทัลอย่างยั่งยืน โดยกระบวนการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาตามแนวกระบวนการพัฒนาหลักสูตรตามรูปแบบของทาบาทัง 7 ขั้นตอน ซึ่งเป็นรูปแบบการพัฒนาหลักสูตรแบบรากหญ้า (Grass-roots approach) บนฐานความเชื่อที่ว่าหลักสูตรควรได้รับการออกแบบโดยครูผู้สอนมากกว่าพัฒนาจากผู้บริหารระดับสูง โดยการพัฒนาศูนย์การเรียนรู้ที่มีผู้ช่วยในการออกแบบหลักสูตรคือ ตัวช่วยอัจฉริยะปัญญาประดิษฐ์ที่มีความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูล และบริบท ซึ่งจะช่วยให้หลักสูตรสถานศึกษาเป็นหลักสูตรที่มีความสมบูรณ์ในการนำไปใช้จัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ควบคู่คุณธรรม และมีใจรักถิ่นฐานบ้านเกิดต่อไป

คำสำคัญ (Keywords) : การพัฒนาหลักสูตร, หลักสูตรสถานศึกษา, ซอฟพาวเวอร์, ปัญญาประดิษฐ์, วัฒนธรรมท้องถิ่น

Citation : Boonrod, P., & Yuangsoi, P. (2026). Innovation in the Development of School Curriculum Integrating Soft Power through AI Technology: Guidelines for Enhancing Student Identity as Local Cultural Conservationists. *Academic Journal of Local Development*, 5(1), 1–18. <https://doi.org/10.14456/ajld.2026.1>



Abstract

This academic article presents an approach to developing a school curriculum that aligns with the core curriculum of basic education. The focus is on integrating Soft Power, emphasizing the incorporation of local strengths from the surrounding area into the school's educational management. Additionally, artificial intelligence (AI) technology is leveraged to design and enhance a curriculum that strengthens local cultural identity within the context of a digital society. Integrating AI with the Soft Power concept elevates the transmission of knowledge and cultural values, encouraging students to become both preservers and innovators of cultural heritage. This integration also effectively expands the influence of local identity to the global stage. Moreover, establishing collaboration networks among schools, communities, and technology sectors fosters a learning ecosystem that sustainably supports the preservation and promotion of local cultural identity in the digital era. The curriculum development process follows Taba's seven-step model, a grassroots approach based on the belief that curricula should be designed primarily by teachers rather than higher-level organizations. This ensures that the developed curriculum originates from actual users. AI-driven curriculum specialists, equipped with data analysis and contextual understanding capabilities, assist in crafting a well-rounded school curriculum. This enables effective learning management that fosters students' knowledge, ethical development, and deep-rooted appreciation for their local heritage.

Keywords : Curriculum Development, School Curriculum, Soft Power, Artificial Intelligence, Local Culture

บทนำ (Introduction)

การจัดการศึกษามีเป้าหมายหลัก คือ เพื่อพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนให้มีความสมบูรณ์พร้อมทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ โดยทิศทางการพัฒนาศักยภาพผู้เรียนเหล่านี้ ได้ถูกกำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยสถานศึกษาแต่ละแห่งจำเป็นต้องนำมาใช้เป็นหลักในการพัฒนาหลักสูตรของสถานศึกษาตนเองให้มีความสอดคล้องกับหลักสูตรแม่แบบ หลักสูตรมีความสำคัญต่อการจัดการศึกษา เพราะการจัดการศึกษาในภาพรวมนั้นถูกกำหนดไว้ในหลักสูตร ซึ่งให้ความสำคัญต่อผู้เรียน ในการหล่อหลอม ส่งเสริมให้ผู้เรียนเจริญงอกงามทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคม โดยมีจุดมุ่งหมายสุดท้ายคือการให้ผู้เรียนมีความรู้ควบคู่กับการเป็นคนดีที่มีความสุข (จิตติมา วรณศรี, 2557) โดยการพัฒนหลักสูตรของสถานศึกษานี้ได้กำหนดไว้ใน พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 27 โดยมีใจความ

Citation พิรเดช บุญรอด, และ พิษณุภา ยวงสร้อย. (2025). นวัตกรรมการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาที่บูรณาการซอฟต์แวร์ผ่านเทคโนโลยี



AI: แนวทางการเสริมสร้างอัตลักษณ์ผู้เรียนนักรักเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่น. วารสารวิชาการเพื่อพัฒนาท้องถิ่น, 5(1), 1-18.

<https://doi.org/10.14456/ajld.2026.1>

สำคัญคือ ให้คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อความเป็นไทย ความเป็นพลเมืองที่ดีของชาติ การดำรงชีวิต และการประกอบอาชีพตลอดจนเพื่อการศึกษาต่อ โดยให้สถานศึกษาขั้นพื้นฐานมีหน้าที่ทำสาระของหลักสูตรตามวัตถุประสงค์ในวรรณคดีในส่วนที่เกี่ยวกับสภาพปัญหาในชุมชนและสังคม ภูมิปัญญาท้องถิ่น คุณลักษณะอันพึงประสงค์เพื่อเป็นสมาชิกที่ดีของครอบครัว ชุมชน สังคมและประเทศชาติ

การจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาตามกรอบหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ควรพิจารณาปัจจัยต่างๆ ให้ครอบคลุมและเข้าใจบริบททางสังคมที่สถานศึกษาตั้งอยู่ วิสัย วังษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา (2558) ได้เสนอปัจจัยที่ควรพิจารณาดังนี้

- 1) บริบททางการศึกษา ที่ต้องสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงด้านการจัดการศึกษาระดับโลก
- 2) บริบทของผู้เรียน โดยเฉพาะกลุ่มคนยุคที่มีลักษณะเฉพาะ ซึ่งต้องนำมาพิจารณาเพื่อให้หลักสูตรตอบสนองต่อทุกช่วงวัย
- 3) สถานการณ์ทางสังคม เช่น ความเปราะบางของสถาบันครอบครัว และปัญหาด้านเพศสัมพันธ์ ในวัยรุ่น ซึ่งควรได้รับการแก้ไขผ่านระบบคุณค่าที่เหมาะสมในหลักสูตร
- 4) เทคโนโลยีสารสนเทศ ที่มีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งไม่ควรมองข้าม เพราะกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตผู้เรียน

อย่างไรก็ตาม สิ่งสำคัญสูงสุดคือการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม ตั้งแต่วันแรกที่นักเรียนเข้าสู่โรงเรียน จนถึงวันที่สำเร็จการศึกษา โดยเน้นการเป็นต้นแบบที่ดีของบุคคลที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย บริบทเหล่านี้เป็นข้อมูลสำคัญในการกำหนด วิสัยทัศน์ของหลักสูตรสถานศึกษา ซึ่งส่งผลต่อพันธกิจ จุดหมาย คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และกิจกรรมที่จัดขึ้นภายในหลักสูตรอย่างเป็นระบบ

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ได้เสนอแนวทางในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา โดยมีหลักการกำหนด วิสัยทัศน์, สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน, คุณลักษณะอันพึงประสงค์, และ โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา โดยสังเขปดังนี้

1. วิสัยทัศน์ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดวิสัยทัศน์หลักสูตรไว้ในระดับชาติ เพื่อให้สถานศึกษาใช้เป็นทิศทางในการจัดการศึกษาและพัฒนาไปสู่เป้าหมายเดียวกัน อย่างไรก็ตาม หากสถานศึกษามีความต้องการหรือจุดที่ต้องการเน้นเพิ่มเติม ก็สามารถปรับเพื่อแสดงจุดเน้นเพิ่มเติมให้ชัดเจนในวิสัยทัศน์ของสถานศึกษาได้
2. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน เป็นสมรรถนะจำเป็นพื้นฐาน 5 ประการที่ผู้เรียนพึงมี กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน สมรรถนะเหล่านี้ได้หลอมรวมอยู่ในมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ ทั้ง 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้
3. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นคุณลักษณะที่ต้องการให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนทุกคนใน



ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งหากวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดของหลักสูตรอย่างละเอียดถี่ถ้วนแล้ว จะพบว่าคุณลักษณะเหล่านี้ได้สอดแทรกหลอมรวมอยู่ในมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ อยู่แล้ว อย่างไรก็ตาม สถานศึกษาอาจกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพิ่มเติมได้ โดยครูผู้สอนอาจเน้นในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาต่างๆ และสามารถพัฒนาผ่านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนหรือโครงการต่างๆ ของโรงเรียน

4. โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา เป็นองค์ประกอบสำคัญของหลักสูตรสถานศึกษา ซึ่งการกำหนดโครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษาควรพิจารณาในส่วนต่างๆ ดังนี้

4.1 การกำหนดรายวิชา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้จัดแบ่งองค์ความรู้และทักษะตามมาตรฐานการเรียนรู้ไว้ใน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ได้แก่ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สุขศึกษาและพลศึกษา ศิลปะ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ภาษาต่างประเทศ ดังนั้น สถานศึกษาจะต้องนำความรู้และทักษะตามมาตรฐานการเรียนรู้ของแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ไปจัดทำเป็นรายวิชา พร้อมกำหนดรหัสวิชา และตั้งชื่อรายวิชาให้สะท้อนสิ่งที่สอนในรายวิชานั้นๆ ในโครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา รายวิชาและกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่เปิดสอนในแต่ละปีในระดับประถมศึกษา และในแต่ละภาคเรียนสำหรับระดับมัธยมศึกษา รวมทั้งระบุจำนวนเวลาเรียน หรือจำนวนหน่วยกิตของรายวิชาและกิจกรรมเหล่านั้น การกำหนดรายวิชาจะแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่

รายวิชาพื้นฐาน เป็นรายวิชาที่เปิดสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนตามมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลาง ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้เรียนทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานต้องเรียนรู้

รายวิชาเพิ่มเติม เป็นรายวิชาที่สถานศึกษาแต่ละแห่งเปิดสอนเพิ่มเติมจากสิ่งที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลาง ตามความพร้อมเพื่อให้สอดคล้องกับจุดเน้น, ความต้องการ และความถนัดของผู้เรียนหรือความต้องการของท้องถิ่น โดยมีการกำหนดผลการเรียนรู้เป็นเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียน 4.2 การกำหนดเวลาเรียน ระดับประถมศึกษา สามารถปรับเวลาเรียนพื้นฐานของแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้ตามความเหมาะสม ทั้งนี้ ต้องมีเวลาเรียนรวมตามที่กำหนดไว้ในโครงสร้างเวลาเรียนพื้นฐาน และผู้เรียนต้องมีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่กำหนดสำหรับเวลาเรียนเพิ่มเติม ให้จัดเป็นรายวิชาเพิ่มเติมหรือกิจกรรมเพิ่มเติม โดยพิจารณาให้สอดคล้องกับความพร้อม จุดเน้นของสถานศึกษา และเกณฑ์การจบหลักสูตร ซึ่งสถานศึกษาสามารถจัดโครงสร้างเวลาเรียนให้เหมาะสมกับบริบทของตนได้อย่างหลากหลาย โดยพิจารณาจากความพร้อมของสถานศึกษา

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา พบว่า การส่งเสริมความรู้ ความสามารถ ทักษะ คุณลักษณะ ในด้านวัฒนธรรมค่านิยมประเพณีของท้องถิ่นในพื้นที่ตั้งของสถานศึกษา สามารถทำได้โดยการบูรณาการเข้ากับกระบวนการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนของครูในรายวิชาพื้นฐาน ซึ่งอาจมีข้อจำกัดเนื่องจากหากออกแบบการจัดการเรียนรู้ไม่ดีอาจส่งผลต่อการบรรลุ

Citation พิรเดช บุญรอด, และ พิษณุภา ยวงสร้อย. (2025). นวัตกรรมการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาที่บูรณาการซอฟต์แวร์ผ่านเทคโนโลยี



AI: แนวทางการเสริมสร้างอัตลักษณ์ผู้เรียนนกอัคราชวัฒนธรรมท้องถิ่น. วารสารวิชาการเพื่อพัฒนาท้องถิ่น, 5(1), 1-18.

<https://doi.org/10.14456/ajld.2026.1>

มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของรายวิชา แต่หากมีการบูรณาการในรายวิชาเพิ่มเติม กิจกรรมชุมชน ชมรม หรือกิจกรรมเสริมหลักสูตร โครงการต่างๆ ของสถานศึกษา จะมีความเหมาะสมมากกว่าในการนำ ประเพณี วัฒนธรรม ค่านิยมของท้องถิ่นหรือในชุมชน มาใช้ในการพัฒนาผู้เรียน เพื่อส่งเสริมค่านิยมในการ อนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นในชุมชนต่อไป ซึ่งปัจจุบันชื่อเรียกมักว่าซอฟต์แวร์ สอดคล้องกับพนัส จันทศรี ทอง (2565) เสนอว่าการนำซอฟต์แวร์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการศึกษาจะช่วยให้เกิดการขยาย เผยแพร่ สืบสานค่านิยม วัฒนธรรม เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะ จริยธรรม คุณธรรมในการรักถิ่นฐานบ้าน เกิด เป็นผู้ที่มีความโดดเด่นทางศิลปกรรมนำความรู้ และเพื่อแสดงให้เห็นถึงการอนุรักษ์รักษาและสืบทอด ความเจริญรุ่งเรืองของวัฒนธรรมของประเทศผ่านการจัดการศึกษาได้อย่างยั่งยืน ซึ่งเมื่อสถานศึกษา พิจารณาและวิเคราะห์ถึงความสำคัญจำเป็นในการบูรณาการซอฟต์แวร์เข้าไปในบางส่วนของหลักสูตร สถานศึกษา ซึ่งสถานศึกษาอาจกำหนดคุณลักษณะที่สำคัญในด้านประเพณีหรือวัฒนธรรมท้องถิ่นนี้โดย กำหนดเข้าไปในวิสัยทัศน์ของสถานศึกษา และกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนเพิ่มเติมเข้าไปใน เป้าหมายของสถานศึกษา

ในปัจจุบันพลังของผู้ช่วยอัจฉริยะปัญญาประดิษฐ์นับว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งในการทำงานสาขา ต่างๆ ในภาคการศึกษาที่เช่นกันมีการนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในการศึกษาในด้านต่างๆ เช่น ใช้ใน กระบวนการจัดการเรียนรู้ การสร้างสื่อ ตลอดจนการนำไปใช้ในการพัฒนาหลักสูตรของสถานศึกษา ดังที่จิ รากร ฐาวิรัตน์ (2568) เสนอว่า AI สามารถนำไปใช้สำหรับสถานศึกษาในการออกแบบและพัฒนาหลักสูตร การจัดการเรียนรู้ นำมาใช้ปรับปรุงออกแบบหลักสูตรให้เหมาะสม และตรงตามระดับความสามารถของ ผู้เรียน

ดังนั้นบทความนี้มุ่งนำเสนอการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาที่บูรณาการซอฟต์แวร์ของ ท้องถิ่น ด้วยกระบวนการพัฒนาหลักสูตรของทาบาร่วมกับการใช้ปัญญาประดิษฐ์มุ่งเน้นการนำเสนอการ พัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาในแง่มุมมองของการส่งเสริมซอฟต์แวร์ไปบูรณาการลงในรายวิชาเพิ่มเติม กิจกรรมชุมชน ชมรม หรือกิจกรรมเสริมหลักสูตร โครงการต่างๆ ของสถานศึกษา

เนื้อหา

หลักสูตรสถานศึกษา

หลักสูตรเปรียบเสมือนทางเสื่อที่กำหนดทิศทางการเดินเรือไปยังท่าอันเป็นจุดหมายปลายทาง ซึ่ง หลักสูตรมีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ข้อเสนอแนะและแง่มุมต่างๆ ในความหมายของหลักสูตรไว้ดังนี้ ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2561: 1) ได้ให้ความหมายของหลักสูตรว่า หลักสูตร คือ มวลประสบการณ์ทั้งหลายซึ่งเป็นแนวทางสำหรับจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่โรงเรียนจัดให้แก่ผู้เรียนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะตามที่ สังคมคาดหวังไว้ ขวลิศ ชูกำแพง (2561: 4) ได้สรุปความหมายของหลักสูตรว่า หลักสูตร คือ มวล ประสบการณ์ทุกอย่างที่เกี่ยวกับการเรียนการสอน มีทั้งส่วนที่เป็นเอกสารหลักฐาน กระบวนการที่ใช้ในการ

Citation : Boonrod, P., & Yungsoi, P. (2026). Innovation in the Development of School Curriculum Integrating Soft Power



through AI Technology: Guidelines for Enhancing Student Identity as Local Cultural Conservationists. *Academic Journal of Local Development*, 5(1), 1–18. <https://doi.org/10.14456/ajld.2026.1>

เรียนการสอน การจัดกิจกรรม สื่อวัสดุต่างๆ ที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนไปสู่เป้าหมายที่พึงปรารถนาและ มารุต พัฒนาผล (2562: 3) ให้ความหมายของหลักสูตรว่า คือ มวลประสบการณ์ทางการศึกษาทั้งหมดที่สถานศึกษา วางแผนและจัดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีระบบระเบียบ เพื่อนำไปสู่การบรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ จาก ความหมายของหลักสูตรที่นักวิชาการและนักการศึกษาได้ให้ไว้นั้น

เมื่อวิเคราะห์ความหมายของหลักสูตรสรุปได้ว่า หลักสูตร หมายถึง กิจกรรมหรือมวลประสบการณ์ ต่างๆ ที่โรงเรียนหรือหน่วยงาน จัดให้แก่กลุ่มบุคคลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทั้งในด้านองค์ความรู้ ความสามารถ และคุณลักษณะ แต่สำหรับหลักสูตรสถานศึกษานั้นจะหมายถึง แผนหรือแนวทางในการจัด มวลความรู้และประสบการณ์ต่างๆ ซึ่งจัดทำโดยบุคคลหรือคณะบุคคลในสถานศึกษา เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะตามหลักสูตรสถานศึกษา และส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจและรู้จักตนเอง และ ส่งเสริมให้ผู้เรียนดำเนินชีวิตอยู่ในสถานศึกษา ชุมชน สังคมอย่างมีความสุข หลักสูตรสถานศึกษาจึงเป็นทั้ง แผนการจัดการศึกษาของสถานศึกษาซึ่งเป็นหลักสูตรแบบอิงมาตรฐาน (พัชร ศรีสังข์, 2552) ส่วนเอกรินทร์ สีมหาศาล (2565) ให้ความหมายของหลักสูตรสถานศึกษาว่าคือ แผนการจัดการเรียนรู้หรือแนวทางการจัด ประสบการณ์การเรียนรู้ต่างๆ ซึ่งจัดทำโดยบุคคลหรือคณะบุคคลในระดับสถานศึกษา เพื่อเป็นแนวทาง พัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความสามารถ และทักษะกระบวนการตามเป้าหมายที่หลักสูตรการศึกษาขั้น พื้นฐานกำหนดไว้ ดังนั้นหลักสูตรสถานศึกษา จึงหมายถึง เป็นแผนหรือกรอบการเรียนรู้ที่พัฒนาโดยบุคคล หรือคณะบุคคลในสถานศึกษา มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่สอดคล้อง กับมาตรฐานของหลักสูตรแกนกลาง นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจตนเอง และสามารถดำรงชีวิต ได้อย่างมีความสุขในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

การพัฒนาหลักสูตร

สำหรับความหมายของการพัฒนาหลักสูตรมีนักวิชาการศึกษาทั้งในประเทศและนอกประเทศได้ให้ ความหมายไว้อย่างหลากหลาย ซึ่งขึ้นอยู่กับมุมมองและแนวคิดของนักวิชาการศึกษาแต่ละท่าน ดังจะเห็นได้ ดังนี้ Taba (1962: 82) ได้ให้ความหมายของการพัฒนาหลักสูตรว่า หมายถึง การเปลี่ยนแปลงปรับปรุง หลักสูตรอันเดิมให้ได้ผลดียิ่งขึ้น ทั้งในด้านการวางจุดมุ่งหมายการจัดเนื้อหา การเรียนการสอน การวัด ประเมินผลและอื่นๆ เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายใหม่ที่วางไว้ ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2561 : 75) ได้ให้ความหมาย ของการพัฒนาหลักสูตรไว้ใน 2 แนวทาง แนวทางแรกเป็นการพัฒนาหลักสูตรเดิมที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้น และ แนวทางที่สองเป็นการสร้างหลักสูตรใหม่ที่ไม่มีอยู่แล้วให้มีขึ้นมา พงษ์ศักดิ์ นุ้ยเจริญ (2564 : 5) ให้ ความหมายของการพัฒนาหลักสูตรว่า หมายถึง การปรับปรุง เปลี่ยนแปลง หลักสูตรเดิมที่มีอยู่แล้วหรือ จัดทำขึ้นใหม่ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยี วารินทร์ แก้วอุไร (2564) ได้เสนอไว้ว่าการพัฒนาหลักสูตร หมายถึง กระบวนการที่มีระบบเป็นเหตุเป็นผลในการปรับปรุง เปลี่ยนแปลงหลักสูตรให้ดีขึ้น หรือกระบวนการ ในการจัดทำหลักสูตรเพื่อให้เหมาะสมกับความต้องการของ

Citation พิรเดช บุญรอด, และ พิษญาภา ยวงสร้อย. (2025). นวัตกรรมการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาที่บูรณาการซอฟต์แวร์ผ่านเทคโนโลยี



AI: แนวทางการเสริมสร้างอัตลักษณ์ผู้เรียนนักรักเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่น. วารสารวิชาการเพื่อพัฒนาท้องถิ่น, 5(1), 1-18.

<https://doi.org/10.14456/ajld.2026.1>

บุคคล และสภาพสังคม จากความหมายดังกล่าวพอสรุปได้ว่า การพัฒนาหลักสูตรมีความหมายอยู่ 2 ลักษณะ โดยลักษณะที่หนึ่งเป็นการพัฒนาหลักสูตรที่เกิดจากการปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบบางประการภายในหลักสูตรเดิมที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้น และอีกลักษณะหนึ่งคือ การจัดทำหลักสูตรขึ้นมาใหม่ โดยหลักสูตรฉบับใหม่นี้ไม่มีเค้าโครงของหลักสูตรเดิมร่วมอยู่ด้วย

การพัฒนาหลักสูตรที่ดีควรคำนึงถึงปัจจัยหลายประการ ทั้งปัจจัยด้านตัวของนักพัฒนาหลักสูตร และปัจจัยด้านการสนับสนุนต่างๆ ที่ส่งผลต่อคุณภาพโดยรวมของหลักสูตร โดยการพัฒนาหลักสูตรเป็นกระบวนการที่ต้องดำเนินการอย่างเป็นระบบและมีขั้นตอนที่ชัดเจน เพื่อให้หลักสูตรมีคุณภาพและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนและสังคม หลักการสำคัญในการพัฒนาหลักสูตรสามารถสรุปรวมกันได้ดังนี้ (วาริรัตน์ แก้ววโร, 2564 ; ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2561 : 75 - 76)

1. **ความเชี่ยวชาญของผู้พัฒนา** – ผู้พัฒนาหลักสูตรต้องมีความสามารถและความรู้เฉพาะทางในการออกแบบหลักสูตรอย่างมีประสิทธิภาพ
2. **การประสานงานและความร่วมมือ** – ต้องได้รับการสนับสนุนจากบุคคลที่เกี่ยวข้องในทุกระดับ รวมถึงครู นักวิชาการ และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง
3. **กระบวนการพัฒนาอย่างเป็นระบบ** – ควรมีการกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนตั้งแต่เริ่มต้น ดำเนินการตามขั้นตอนที่เป็นแบบแผน และมีการประเมินผลต่อเนื่อง
4. **เนื้อหาหลักสูตรที่มีคุณภาพ** – ต้องครอบคลุมองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ เอกสารหลักสูตร รายวิชา การทดลองใช้ และการนำไปจัดการเรียนการสอน
5. **ความสอดคล้องกับผู้เรียนและสังคม** – หลักสูตรต้องตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน มีความหมายต่อชีวิต และสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามบริบท
6. **การมีส่วนร่วมของหลายฝ่าย** – หลักสูตรที่ดีต้องผ่านการพัฒนาโดยความร่วมมือของผู้เกี่ยวข้อง หลายกลุ่ม เพื่อให้แน่ใจว่ามีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ
7. **การอบรมครูและบุคลากรทางการศึกษา** – ครูต้องได้รับการฝึกอบรมเพื่อเข้าใจหลักสูตรใหม่ รวมถึงแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม
8. **การกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจน** – จุดมุ่งหมายของหลักสูตรต้องระบุถึงทักษะและคุณลักษณะที่ต้องการพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบคอบและสอดคล้องกับค่านิยมของสังคม

รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรตามแนวคิดของทาบ (Taba)

การพัฒนาหลักสูตรมีรูปแบบที่หลากหลายซึ่งหนึ่งในกระบวนการที่ได้รับความนิยมนำมาใช้ในการพัฒนารูปแบบสถานศึกษาคือ รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรตามแนวคิดของ Taba ซึ่ง Taba (1962: 345-378) ได้เสนอแนวทางการพัฒนาหลักสูตรไว้ในหนังสือ “Curriculum Development Theory and Practice” โดยทาบ เสนอว่าวิธีที่ดีที่สุดในการพัฒนาหลักสูตรต้องทำเป็นขั้นเป็นตอนและมีหลักหรือทฤษฎี



รองรับ โดยแนวทาง การพัฒนาหลักสูตรของทาบาจะเริ่มพิจารณาแยกส่วนเป็นองค์ประกอบย่อยๆ (Units) และพิจารณาหลักการที่สำคัญขององค์ประกอบย่อย และตัดสินใจกำหนดเป็นหน่วยนำร่อง จากนั้นนำหน่วยย่อยเหล่านี้มารวมกันเพื่อสร้างเป็นโครงร่างหลักสูตร จากนั้นโครงร่างหลักสูตรจะถูกนำไปทดสอบความถูกต้องโดยพิจารณาจากหลักการและทฤษฎีต่างๆ พร้อมกันนั้นจะเกิดการตั้งสมมติฐานของหลักสูตร ซึ่งจะเห็นความสำเร็จของหลักสูตรที่พัฒนาขึ้นได้จากตัวบ่งชี้ความสำเร็จซึ่งคือ ผลความสอดคล้องของหลักสูตรที่พัฒนาขึ้นนั้นเป็นไปตามหลักการ ทางทฤษฎีหรือไม่ หรือผลการทดสอบที่ปรากฏว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้หรือไม่ อาจกล่าวได้ว่าการพัฒนาหลักสูตรตามแนวคิดของทาบามีลักษณะที่เป็นอุปนัย (Inductive) คือ การรวมหน่วยย่อยที่ผ่านการพิจารณาอย่างเป็นระบบระเบียบและตรวจสอบอย่างชัดเจน แม่นยำแน่นอนเข้าไว้ด้วยกันจนกระทั่งได้โครงร่างหลักสูตรซึ่งจะต้องนำไปทดสอบซึ่งคือการนำไปใช้และศึกษาผลซึ่งทาบาได้ให้ลำดับขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตรไว้ 7 ขั้นตอนดังนี้

ขั้น 1 วินิจฉัยความต้องการ คือ เป็นขั้นตอนการวิเคราะห์สถานการณ์ ปัญหา อุปสรรค ที่พบอยู่ในปัจจุบันและศึกษาความต้องการของกลุ่มที่ประสบปัญหาว่ามีความต้องการใช้ช่วยเหลืออย่างไร

ขั้น 2 กำหนดจุดมุ่งหมาย คือ ขั้นนี้จะนำเอาผลจากการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นมากำหนดจุดมุ่งหมาย โดยปกติแล้วการกำหนดจุดมุ่งหมายที่ครอบคลุมจะมีการดำเนินงานดังนี้

1. ความคิด หรือโน้ตสโน้ดที่ต้องเรียนรู้
2. ทักษะ ความรู้ อารมณ์ ในด้านใดที่ควรถูกพัฒนา
3. วิธีคิดแบบใดที่ควรเสริมสร้างให้เข้มแข็ง
4. นิสัยและทักษะที่ควรต้องเชี่ยวชาญ

ขั้น 3 คัดเลือกเนื้อหา คือ การคัดเลือกเนื้อหาที่จะนำมาบรรจุไว้ในหลักสูตร ซึ่งโดยทั่วไปแล้วเนื้อหาที่เลือกมาต้องมีความเป็นเหตุเป็นผลและชัดเจน โดยการคัดเลือกเนื้อหาขั้นแรกต้องคัดเลือกหัวข้อ ซึ่งหัวข้อที่ดีจะต้องบ่งบอกถึงเนื้อหาภายใต้หัวนั้น ในขั้นต่อมาคัดเลือกเนื้อหาที่เป็นระดับพื้นฐานในเรื่องนั้น ๆ และในลำดับสุดท้ายคัดเลือกเนื้อหา ที่มีความจำเพาะเจาะจงที่จำเป็น ซึ่งเนื้อหาที่คัดเลือกในลำดับสุดท้ายนี้จะได้มาจากเนื้อหาในระดับพื้นฐานที่ศึกษามานั่นเอง

ขั้น 4 จัดเนื้อหา คือ เนื้อหาที่ถูกคัดเลือกนั้นจำเป็นต้องนำมาเรียงลำดับโดยคำนึงถึงความสอดคล้องของเนื้อหาแต่ละเรื่อง เรียงจากเรื่องที่สามารถเรียนรู้ได้ง่ายไปยังเรื่องที่เรียนรู้ได้ยาก และเลือกเนื้อหาที่เป็นรูปธรรมมาไว้ก่อนที่เรื่องที่มีลักษณะเป็นนามธรรม ทั้งนี้ยังจำเป็นต้องคำนึงถึงลำดับพัฒนาการทางจิตวิทยาการเรียนรู้ด้วย

ขั้น 5 คัดเลือกประสบการณ์เรียนรู้ คือ การที่เนื้อหาความรู้ ทักษะเจตคติที่ตั้งไว้ตามจุดประสงค์ ซึ่งส่งผ่านมาทางเนื้อหา สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่จับต้องได้ยาก แต่สิ่งเหล่านี้จะปรากฏให้เห็นได้ชัดจากการจัดประสบการณ์เรียนรู้ หรือกระบวนการเรียนรู้ต่างๆ ที่นำมาใช้ในขั้นต้นในการเลือกประสบการณ์เรียนรู้ส่วนใหญ่แล้วควรเลือกกิจกรรมหรือประสบการณ์เรียนที่จะสามารถช่วยหรือส่งเสริมพฤติกรรมที่คาดหวังให้เกิด

Citation พิรเดช บุญรอด, และ พิษณุภา ยวงสร้อย. (2025). นวัตกรรมการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาที่บูรณาการซอฟต์แวร์ผ่านเทคโนโลยี



AI: แนวทางการเสริมสร้างอัตลักษณ์ผู้เรียนนักเรียนผู้พัฒนาวัฒนธรรมท้องถิ่น. วารสารวิชาการเพื่อพัฒนาท้องถิ่น, 5(1), 1-18.

<https://doi.org/10.14456/ajld.2026.1>

แก่ผู้เรียนให้ได้มากที่สุด โดยวิธีการหนึ่งที่ใช้ในการเลือกคือ จินตนาการภาพว่าผู้เรียนต้องการจะทำอะไร และประสบการณ์ใดที่นักเรียนควรจะได้รับ เพื่อให้แน่ใจว่าผู้เรียนจะมีความสามารถตามที่กำหนดไว้อย่างแน่นอน

ขั้น 6 จัดประสบการณ์เรียนรู้ คือ การจัดลำดับประสบการณ์เรียนรู้ต้องคำนึงถึงความต่อเนื่องและการสั่งสมความรู้ในแต่ละขั้นของกระบวนการเรียนรู้ ทั้งนี้ลำดับขั้นทางจิตวิทยาก็มีความสำคัญมากเช่นกันในการที่จะนำมาใช้พิจารณาการลำดับประสบการณ์เพื่อความสะดวกและความต่อเนื่องของประสบการณ์

ขั้น 7 กำหนดสิ่งที่จะประเมินและวิธีการประเมินผล คือ กำหนดการวัดประเมินผลความก้าวหน้าของนักเรียน ตามจุดประสงค์หรือเป้าหมายของหลักสูตรที่ตั้งไว้ ซึ่งจะเป็นการประเมินโดยมีหลักฐานที่สามารถวัดและประเมินได้

จากขั้นของกระบวนการทั้ง 7 ขั้น ทาบาได้สรุปเป็นแผนภาพไว้ดังนี้



ภาพที่ 1 ขั้นตอนกระบวนการพัฒนาหลักสูตรตามแนวคิดของทาบา (Taba, 1962 : 12)

พลังซอฟพาวเวอร์

Soft Power เป็นแนวคิดเกี่ยวกับอำนาจในความสัมพันธ์ระหว่างประเทศที่ศาสตราจารย์โจเซฟ ไนย์ (Joseph S. Nye) อาจารย์มหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ด ได้อธิบายไว้ว่า “Soft Power” (อำนาจละมุน) หมายถึง ความสามารถในการชักจูงใจ ทำให้ผู้อื่นมีความพึงพอใจหรือเต็มใจเปลี่ยนพฤติกรรม ยอมรับ คล้อยตามสิ่งที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้อำนาจ โดยกลไกหลักที่สำคัญในการใช้ Soft Power คือ การสร้างความดึงดูดใจต่อผู้อื่น และผลจากการใช้ Soft Power ต้องเกิดจากการดึงดูดใจที่ชักจูงให้คล้อยตามโดยปราศจากการคุกคามหรือการแลกเปลี่ยนสิ่งใด ซึ่งแตกต่างจากการใช้อำนาจแบบดั้งเดิม คือ อำนาจแข็ง บังคับขู่เข็ญ หรือ Hard Power เช่น การใช้อำนาจทางการทหารและการใช้อำนาจทางเศรษฐกิจซึ่งมุ่งคุกคามผู้อื่น (Nye, 2004)

ศาสตราจารย์โจเซฟ ไนย์ ได้กล่าวถึงแหล่งที่มาของ Soft Power ว่าประกอบด้วย

- 1) วัฒนธรรมที่สามารถโน้มน้าวผู้อื่นได้
- 2) ค่านิยมทางการเมืองทั้งในและนอกประเทศ
- 3) นโยบายต่างประเทศที่ชอบธรรมและใช้อำนาจอย่างมีศีลธรรม

โดยหากประเทศหนึ่งมีวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับผลประโยชน์และค่านิยมของประเทศอื่น หรือมีค่านิยมทางการเมืองสอดคล้องกันจะทำให้ Soft Power ของประเทศนั้นเพิ่มขึ้น แต่หากประเทศที่ใช้อำนาจดำเนินนโยบายต่างประเทศแบบก้าวร้าว Soft Power ของประเทศนั้นก็จะน้อยลง อย่างไรก็ตาม แม้การใช้ Soft Power จะเป็นการใช้อำนาจโดยวิธีซึ่งนุ่มนวลกว่า Hard Power แต่ผลจากการใช้ Soft Power อาจไม่ส่งผลให้เกิดผลที่ดีกว่า Hard Power เสมอไปเนื่องจาก Soft Power อาจถูกนำไปใช้ได้ทั้งในทางที่ดีและไม่ดีได้เช่นกัน นอกจากนี้ การใช้อำนาจยังอาจมีการใช้ Soft Power ร่วมกับ Hard Power เพื่อให้เกิดผลตามที่ต้องการได้

การใช้ Soft Power เป็นเครื่องมือทางการทูตได้อย่างมีประสิทธิภาพซึ่งมีความจำเป็นที่รัฐบาลหรือผู้กำหนดนโยบายด้านการต่างประเทศต้องมีความรู้ความเข้าใจและสามารถระบุแหล่งทรัพยากรที่เป็น Soft Power ของประเทศของตนได้อย่างชัดเจน เพื่อให้สามารถกำหนดนโยบายด้านการต่างประเทศได้อย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับทรัพยากรที่มีอยู่ ซึ่งต้องทำความเข้าใจกับการทูตสาธารณะซึ่งหมายถึง การสื่อสารภาพลักษณ์ของประเทศหนึ่งไปสู่ประชาชนของชาติอื่นจนเกิดเป็นความสัมพันธ์ที่แนบแน่นระหว่างประชาชนกับประชาชน

สำหรับประเทศไทยนั้นมีความเป็น Soft Power ที่เป็นที่ยอมรับและได้รับความนิยมในต่างประเทศ เช่น นาฏศิลป์ไทย อาหารไทย มวยไทย และภาพยนตร์ไทย ซึ่งรัฐบาลไทยมีนโยบายในการผลักดัน “Soft Power” ความเป็นไทย โดยเฉพาะอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์ที่มีศักยภาพ 5 F ได้แก่ อาหาร (Food) ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (Film) ผ้าไทยและการออกแบบแฟชั่น (Fashion) มวยไทย

Citation พิรเดช บุญรอด, และ พิชญภา ยวงสร้อย. (2025). นวัตกรรมการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาที่บูรณาการซอฟพาวเวอร์ผ่านเทคโนโลยี



AI: แนวทางการเสริมสร้างอัตลักษณ์ผู้เรียนนกอัคราชวัฒนธรรมท้องถิ่น. วารสารวิชาการเพื่อพัฒนาท้องถิ่น, 5(1), 1-18.

<https://doi.org/10.14456/ajld.2026.1>

(Fighting) และเทศกาลประเพณี (Festival) สู่ระดับโลก เพื่อช่วยสร้างรายได้และภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่ประเทศ (หอสมุดรัฐสภา, 2565)

สำหรับการนำซอฟพาวเวอร์มาบูรณาการกับการศึกษา วิจัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา (2563) เสนอว่า Soft Power มีพลังที่ส่งผลต่อการดึงดูดความสนใจและสร้างการมีส่วนร่วม เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางความคิดและการปฏิบัติ โดยเฉพาะในบริบทของนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นกระบวนการที่ต้องมีการปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคมอนาคต โดยแนวทางสำคัญในการพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ได้แก่

1. การพัฒนาทักษะเพิ่มเติม (Up-skills): เสริมสร้างความสามารถที่มีอยู่ให้สูงขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงได้
2. การพัฒนาทักษะใหม่ (Re-skills): ส่งเสริมการเรียนรู้รูปแบบใหม่ ที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถรับมือกับความท้าทายในอนาคต
3. การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดการเรียนรู้: ปรับปรุงวิธีการสอนให้เหมาะสมกับยุคสมัย เช่น การนำเทคโนโลยีมาผสมผสานในการเรียนการสอน
4. การปรับระบบการประเมินผล: หาแนวทางใหม่ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ที่สะท้อนศักยภาพและความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียนการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์: กระตุ้นให้เกิดการพัฒนานวัตกรรมใหม่ๆ ที่สามารถนำไปใช้ได้จริง

การพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาบูรณาการซอฟพาวเวอร์ด้วยปัญญาประดิษฐ์

การบูรณาการแนวคิดซอฟต์พาวเวอร์ (Soft Power) เข้ากับหลักสูตรสถานศึกษาเป็นแนวทางที่น่าสนใจในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการสร้างอิทธิพลและความน่าดึงดูดทางวัฒนธรรม ผ่านทักษะการสื่อสาร การสร้างเสน่ห์ และการเผยแพร่คุณค่า ต่อไปนี้เป็นกรอบแบบหลักสูตรตามรูปแบบของ ทาบา (Hilda Taba) ทั้ง 7 ขั้นตอน ซึ่งมีรายละเอียดต่างๆ ดังนี้

ขั้นที่ 1: วินิจฉัยความต้องการ

การวิเคราะห์บริบท:

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน
2. ศึกษาสภาพสังคม วัฒนธรรม และเศรษฐกิจของชุมชนและประเทศ
3. วิเคราะห์ทุนทางวัฒนธรรมที่มีศักยภาพในการพัฒนาเป็นซอฟต์พาวเวอร์ เช่น อาหาร ศิลปะ ดนตรี ภาษา หัตถกรรม การแสดง วัฒนธรรม เป็นต้น
4. สำรวจความต้องการของผู้เรียน ผู้ปกครอง และชุมชน เกี่ยวกับการพัฒนาทักษะที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์พาวเวอร์ที่มีอยู่ในชุมชนและท้องถิ่น

บทบาทของปัญญาประดิษฐ์ในการช่วยออกแบบ



1. วิเคราะห์แนวโน้มซอฟต์แวร์ระดับพื้นที่/ท้องถิ่น/ชุมชนและความต้องการทักษะในอนาคต
2. ประมวลผลข้อมูลจากการสำรวจความคิดเห็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย
3. วิเคราะห์ช่องว่างระหว่างหลักสูตรปัจจุบันกับทักษะด้านซอฟต์แวร์ที่จำเป็น

ขั้นที่ 2: กำหนดจุดมุ่งหมาย

จุดมุ่งหมายทั่วไป

1. พัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และเจตคติที่จำเป็นในการสร้างและเผยแพร่ซอฟต์แวร์
2. ส่งเสริมความตระหนักรู้และภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของตนเอง
3. พัฒนาความสามารถในการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมและการสร้างความน่าเชื่อถือในบริบทโลก

จุดมุ่งหมายเฉพาะ

1. ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดคุณค่าทางวัฒนธรรมผ่านสื่อดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพ
2. ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมที่ผสมผสานทุนทางวัฒนธรรมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่
3. ผู้เรียนมีทักษะการเล่าเรื่อง (Storytelling) ที่สร้างความประทับใจและดึงดูดความสนใจ

บทบาทของปัญญาประดิษฐ์ในการช่วยออกแบบ

1. วิเคราะห์ความสอดคล้องของจุดมุ่งหมายกับแนวโน้มด้านซอฟต์แวร์โลก
2. จัดลำดับความสำคัญของจุดมุ่งหมายตามศักยภาพของผู้เรียนและทรัพยากรที่มี

ขั้นที่ 3: คัดเลือกเนื้อหา

กรอบเนื้อหาหลัก

1. ประวัติศาสตร์และพัฒนาการของซอฟต์แวร์ในระดับโลกและท้องถิ่น
2. องค์ประกอบของซอฟต์แวร์ (วัฒนธรรม ค่านิยม นโยบาย)
3. ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของประเทศและท้องถิ่น
4. การสื่อสารและการสร้างเรื่องราวที่มีพลัง
5. การใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลในการเผยแพร่ซอฟต์แวร์
6. กรณีศึกษาความสำเร็จด้านซอฟต์แวร์จากทั่วโลก

บทบาทของปัญญาประดิษฐ์ในการช่วยออกแบบ

1. ใช้ AI รวบรวมและคัดกรองเนื้อหาที่ทันสมัยเกี่ยวกับซอฟต์แวร์
2. วิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหากับมาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลาง
3. แนะนำการบูรณาการเนื้อหาซอฟต์แวร์เข้ากับรายวิชาต่างๆ

ขั้นที่ 4: จัดเนื้อหา

การจัดลำดับเนื้อหา

1. ระดับต้น: ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่น
2. ระดับกลาง: การวิเคราะห์คุณค่า การสื่อสาร และการถ่ายทอดเรื่องราวทางวัฒนธรรม

Citation พิรเดช บุญรอด, และ พิษณุภา ยวงสร้อย. (2025). นวัตกรรมการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาที่บูรณาการซอฟต์แวร์ผ่านเทคโนโลยี



AI: แนวทางการเสริมสร้างอัตลักษณ์ผู้เรียนนกอัคราชวัฒนธรรมท้องถิ่น. วารสารวิชาการเพื่อพัฒนาท้องถิ่น, 5(1), 1-18.

<https://doi.org/10.14456/ajld.2026.1>

3. ระดับสูง: การบูรณาการนวัตกรรมและการสร้างซอฟต์แวร์ที่มีอิทธิพล

การบูรณาการเนื้อหาข้ามกลุ่มสาระ

1. ภาษาไทย/ภาษาต่างประเทศ: ทักษะการสื่อสารและการเล่าเรื่อง
 2. สังคมศึกษา: ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และมรดกทางภูมิปัญญา
 3. ศิลปะ: การสร้างสรรค์งานศิลปะที่สื่อถึงอัตลักษณ์วัฒนธรรม
 4. วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี: การใช้เทคโนโลยีในการเผยแพร่ซอฟต์แวร์\
- บทบาทของปัญญาประดิษฐ์ในการช่วยออกแบบ

1. แนะนำการจัดลำดับเนื้อหาตามพัฒนาการของผู้เรียนแต่ละช่วงวัย
2. วิเคราะห์ความเชื่อมโยงของเนื้อหาาระหว่างระดับชั้นและกลุ่มสาระ
3. สร้างแผนภาพความเชื่อมโยงของเนื้อหา (Content Mapping)

ขั้นที่ 5: คัดเลือกประสบการณ์เรียนรู้

รูปแบบการเรียนรู้

1. การเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning)
2. การเรียนรู้จากการปฏิบัติ (Action Learning)
3. การเรียนรู้จากการสร้างสรรค์ (Creative Learning)
4. การเรียนรู้จากชุมชน (Community-Based Learning)
5. การเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัล (Digital Media Learning)

ตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้

1. จัดทำโครงงานสำรวจและนำเสนอทุนทางวัฒนธรรมในท้องถิ่น
2. สร้างแคมเปญประชาสัมพันธ์มรดกทางวัฒนธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์
3. พัฒนาลิขสิทธิ์หรือบริการที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่น
4. จัดเทศกาลแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมระหว่างโรงเรียนหรือชุมชน

บทบาทของปัญญาประดิษฐ์ในการช่วยออกแบบ

1. แนะนำรูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับเนื้อหาและระดับชั้น
2. วิเคราะห์ทรัพยากรที่จำเป็นสำหรับแต่ละกิจกรรม
3. จำลองผลที่อาจเกิดขึ้นจากกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง

ขั้นที่ 6: จัดประสบการณ์เรียนรู้

แนวทางการจัดลำดับประสบการณ์

1. เริ่มจากการสร้างความตระหนักและความเข้าใจพื้นฐาน
2. พัฒนาสู่การวิเคราะห์และประเมินคุณค่า
3. ส่งเสริมการสร้างสรรค์และการเผยแพร่



4. สนับสนุนการประยุกต์ใช้ในบริบทจริง

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้

1. สำรวจต้นทุนทางวัฒนธรรมในท้องถิ่น
2. วิเคราะห์ศักยภาพในการพัฒนาเป็นซอฟต์แวร์
3. ศึกษาเทคนิคการสื่อสารและการเล่าเรื่อง
4. ออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานหรือกิจกรรมที่สะท้อนอัตลักษณ์
5. เผยแพร่และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับชุมชนและเครือข่าย

บทบาทของปัญญาประดิษฐ์ในการช่วยออกแบบ

1. สร้างแบบจำลองแผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ
2. แนะนำสื่อการเรียนรู้และเทคโนโลยีที่สนับสนุนการเรียนการสอน
3. วิเคราะห์ความเหมาะสมของลำดับกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 7: กำหนดสิ่งที่ประเมินและวิธีการประเมินผล

สิ่งที่ประเมิน

1. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดซอฟต์แวร์
2. ทักษะการสื่อสารและการถ่ายทอดเรื่องราว
3. ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนอัตลักษณ์
4. ทักษะการใช้เทคโนโลยีในการเผยแพร่
5. เจตคติและความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมของตนเอง\

วิธีการประเมิน

1. การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment)
2. การประเมินผลงาน (Portfolio Assessment)
3. การประเมินโครงงาน (Project Assessment)
4. การประเมินการมีส่วนร่วมและการทำงานร่วมกัน
5. การประเมินผลกระทบต่อชุมชนและสังคม

บทบาทของปัญญาประดิษฐ์ในการช่วยออกแบบ

1. ออกแบบเครื่องมือประเมินที่หลากหลายและครอบคลุม
2. วิเคราะห์ผลการประเมินเพื่อปรับปรุงการเรียนการสอน
3. จัดทำระบบติดตามพัฒนาการของผู้เรียนระยะยาว

การออกแบบหลักสูตรนี้เน้นการผสมผสานแนวคิดซอฟต์แวร์กับกระบวนการพัฒนาหลักสูตรของทางอย่างเป็นระบบ โดยใช้ AI เป็นเครื่องมือสนับสนุนในทุกขั้นตอน ซึ่งจะช่วยให้สถานศึกษาสามารถ

Citation พิรเดช บุณยรอด, และ พิษณุภา ยวงสร้อย. (2025). นวัตกรรมการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาที่บูรณาการซอฟต์แวร์ผ่านเทคโนโลยี



AI: แนวทางการเสริมสร้างอัตลักษณ์ผู้เรียนน้อมนำวิถีวัฒนธรรมท้องถิ่น. วารสารวิชาการเพื่อพัฒนาท้องถิ่น, 5(1), 1-18.

<https://doi.org/10.14456/ajld.2026.1>

พัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการสร้างอิทธิพลทางวัฒนธรรมและมีส่วนร่วมในการพัฒนาซอฟต์แวร์ของประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปองค์ความรู้

การพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 27 ที่บูรณาการซอฟต์แวร์จำเป็นต้องใช้กระบวนการพัฒนาให้มีความสำคัญกับการพิจารณาบริบททางสภาพแวดล้อม ชุมชน สังคมและประเพณีวัฒนธรรม และการนำปราชญ์ชุมชนมาเป็นครูผู้ถ่ายทอดความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นให้แก่ผู้เรียน ดังเช่น รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรแนวคิดของทาบาทัง 7 ชั้น ได้แก่ 1) วิจัยความต้องการ 2) กำหนดจุดมุ่งหมาย 3) คัดเลือกเนื้อหา 4) จัดเรียงเนื้อหา 5) คัดเลือกประสบการณ์ 6) จัดเรียงประสบการณ์ และ 7) วัดและประเมินผล โดยในแต่ละขั้นตอนของการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษามีการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์มาช่วยในการออกแบบและพัฒนา โดยหลักสูตรสถานศึกษาที่บูรณาการซอฟต์แวร์ของท้องถิ่นที่จะเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในมรดกที่มีอยู่ในชุมชนท้องถิ่นของตนเอง และเกิดความตระหนักในการอนุรักษ์ สืบสานวัฒนธรรมของชาติบ้านเมืองต่อไป ซึ่งสรุปเป็นแผนภาพดังนี้





ภาพที่ 2 กระบวนการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาที่บูรณาการซอฟต์แวร์ท้องถิ่นร่วมกับปัญญาประดิษฐ์

Citation พิรเดช บุญรอด, และ พิษญาภา ยวงสร้อย. (2025). นวัตกรรมการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาที่บูรณาการซอฟต์แวร์ผ่านเทคโนโลยี



AI: แนวทางการเสริมสร้างอัตลักษณ์ผู้เรียนนกอัคราชวัฒนธรรมท้องถิ่น. วารสารวิชาการเพื่อพัฒนาท้องถิ่น, 5(1), 1-18.

<https://doi.org/10.14456/ajld.2026.1>

เอกสารอ้างอิง (References)

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย
- จิตติมา วรรณศรี. (2557). การบริหารงานวิชาการในสถานศึกษา. พิษณุโลก: รัตนสุวรรณการพิมพ์.
- จิรากร ฐาวิรัตน์. (2568). AI กับการศึกษา: ตัวช่วยสุดอัจฉริยะ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้. *วารสารสังคมศึกษาปริทรรศน์*, 1(2), 98- 108.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2561). *การพัฒนาหลักสูตร ทฤษฎีสู่การปฏิบัติ*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- พงษ์ศักดิ์ น้อยเจริญ. (2564). *คู่มือการพัฒนาหลักสูตรรายวิชา กลุ่มวิชาสำหรับครูผู้สอนวิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี*. สุราษฎร์ : วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี.
- พนัส จันทศรีทอง. (2565). การพัฒนาการศึกษา กับซอฟต์แวร์. *วารสารเศรษฐศาสตร์*, 16(2), 33-46.
- พัชรี ศรีสังข์. (2552). ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา. *วารสารสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 12(1), 91-104.
- มารุต พัฒนา. (2562). *แนวคิดหลักการพัฒนาหลักสูตร*. กรุงเทพฯ : ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้.
- วาริรัตน์ แก้วอุไร. (2564). *การพัฒนาหลักสูตร : จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ*. พิษณุโลก: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา. (2558). *จากหลักสูตรแกนกลางสู่หลักสูตรสถานศึกษา: กระบวนทัศน์ใหม่การพัฒนา*. กรุงเทพฯ: จรัสสินทองการพิมพ์.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา. (2563). *Soft Power All Education: การสร้างสรรค์นวัตกรรม*. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- หอสมุดรัฐสภา. (2565). *Soft Power (อำนาจละมุน)*. <https://library.parliament.go.th/th/radio>
- Nye, Joseph S. (2004). *Soft power: the means to success in world politics*. Public Affairs.
- Taba, H. (1962). *Curriculum Development: Theory and Practice*. New York: Harcourt Brace Jovanovich.



Citation พิรเดช บุญรอด, และ พิษณุภา ยวงสร้อย. (2025). นวัตกรรมพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาที่บูรณาการซอฟต์แวร์ผ่านเทคโนโลยี



AI: แนวทางการเสริมสร้างอัตลักษณ์ผู้เรียนน้อมนำรักษวัฒนธรรมท้องถิ่น. วารสารวิชาการเพื่อพัฒนาท้องถิ่น, 5(1), 1-18.

<https://doi.org/10.14456/ajld.2026.1>