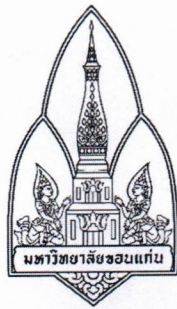


ที่ อว 660301.4/ว4786



คณะศึกษาศาสตร์

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

123 ถนนมิตรภาพ อำเภอเมือง

จังหวัดขอนแก่น 40002

6 กรกฎาคม 2569

เรื่อง ขอเรียนเชิญส่งผลงานนวัตกรรมทางการศึกษา และอบรมหลักสูตรระยะสั้น ในงาน

ED Quality Share and Learn Fair 2026: Innovation for Sustainability

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2

สิ่งที่ส่งมาด้วย

- 1) โครงการ ED Quality Share and Learn Fair 2026: Innovation for Sustainable 2026 จำนวน 1 ฉบับ
- 2) หลักสูตรอบรมระยะสั้น (ทั้งรูปแบบ Online และ Onsite)

ด้วยคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น กำหนดจัดงาน ED Quality Share and Learn Fair 2026 : Innovation for Sustainable ในวันที่ 12 กันยายน 2569 ณ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น เพื่อขับเคลื่อนการเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ (Learning Organization) และส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมสู่ความยั่งยืน การจัดงานมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นเวทีในการค้นหา แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และเชิดชูผลงานนวัตกรรมของนักเรียน นักศึกษา ศิษย์เก่า อาจารย์ บุคลากรสายสนับสนุน และภาคีเครือข่ายทางการศึกษา ทั้งนี้ คาดว่าจะมีผู้บริหาร คณาจารย์ บุคลากร นักเรียน นักศึกษา ศิษย์เก่า และบุคลากรทางการศึกษา ในจังหวัดขอนแก่นและพื้นที่ใกล้เคียงเข้าร่วมงานประมาณ 500-1,000 คน

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จึงขอเรียนเชิญ ท่าน อาจารย์ บุคลากร นักเรียน และนักศึกษาในสังกัดของท่าน ร่วมส่งผลงานนวัตกรรมเข้าประกวด และสมัครเข้าร่วมกิจกรรมอบรมหลักสูตรระยะสั้น เพื่อพัฒนาศักยภาพ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทั้งนี้ผู้เข้าร่วมงาน และผู้เข้าอบรมทุกท่านจะได้รับใบเกียรติบัตรในกิจกรรมที่เข้าร่วม เพื่อสะสมผลงานต่อยอดความก้าวหน้าในอนาคต โดยสามารถศึกษารายละเอียดเพิ่มเติมได้ทาง [Facebook : การจัดการความรู้ KM คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น](#) และตามเอกสารที่แนบมาพร้อมหนังสือฉบับนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประกฤติยา ทักษิโณ)

รองคณบดีฝ่ายยุทธศาสตร์และพัฒนาองค์กร

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์



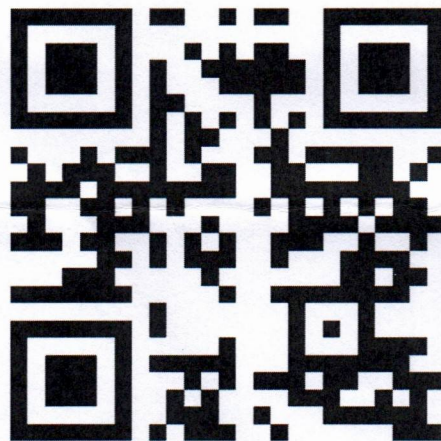
รายละเอียด ED Quality Share and Learn Fair 2026 : Innovation for Sustainability

คู่มือการประกวดนวัตกรรม
แบบฟอร์มสมัครส่งผลงานการประกวดนวัตกรรม



 <https://kku.world/howhare2026>

สมัครและส่งผลงานได้ที่

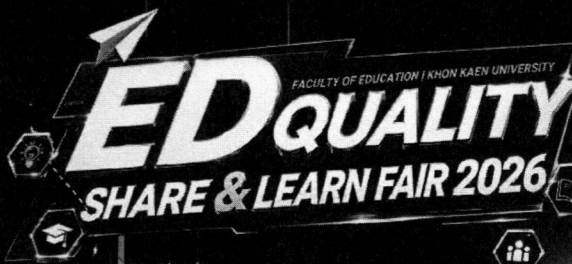


 <https://kku.world/b9xxih>



EDKM

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ขอเชิญร่วมส่งผลงานนวัตกรรมเข้าร่วมการประกวด



INNOVATION
FOR
SUSTAINABILITY

การประกวด

สุดยอดนวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

วันเสาร์ที่ 12 กันยายน 2569

ณ ห้องประชุมสายสุริ จุติกุล คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

หัวข้อการประกวด



นวัตกรรม
ของนักเรียน
ระดับชั้นพื้นฐาน



นวัตกรรม
ของนักศึกษา
ระดับอุดมศึกษา



นวัตกรรม
ของบุคลากร
สายวิชาการ



นวัตกรรม
ของบุคลากร
สายสนับสนุน



นวัตกรรม
ของหลักสูตร



ช่องทางส่งผลงาน



<https://kku.world/b9xxih>

เปิดรับผลงาน

บัดนี้ - 30 กรกฎาคม 2569

ประกาศผลรอบที่ 1

18 สิงหาคม 2569

ประกาศผลการตัดสิน

30 สิงหาคม 2569

พิธีมอบรางวัล

12 กันยายน 2569

รายละเอียดการส่งผลงาน

อ่านรายละเอียดเพิ่มเติมได้จาก

- คู่มือการประกวดนวัตกรรม

การส่งผลงาน

- กรุณาส่งลิงก์ Google Drive เท่านั้น และตั้งค่าการแชร์ให้คณะกรรมการสามารถเข้าถึงไฟล์ได้ เพื่อใช้ในการประเมินผลงาน

เอกสารและไฟล์ที่ต้องส่ง

- แบบฟอร์มสมัคร
- ผลงานนวัตกรรมส่งในรูปแบบไฟล์เอกสาร หรือวิดีโอ หากเป็นวิดีโอ ความยาว ไม่เกิน 5 นาที



การจัดการความรู้ KM คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

หลักสูตรอบรมระยะสั้น

ED Quality Share and Learn Fair 2026: Innovation for Sustainability

วันเสาร์ ที่ 12 กันยายน 2569 ณ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ชื่อหลักสูตร และวิทยากร	ช่วงเวลา(เลือก 1 ช่วง) และรูปแบบ	กลุ่มเป้าหมาย	จุดเน้น และการนำไปใช้ประโยชน์
(1) AI Powered English Classrooms: Designing Sustainable Learning of Tomorrow วิทยากร: ผศ.ดร.องอาจ นามวงศ์	☐ Online + Onsite 11 กันยายน 2569 (13.00 – 16.00 น.) ☐ Onsite 12 กันยายน 2569 (13.00 – 16.00 น.)	•ครูสอนระดับชั้นพื้นฐาน •อาจารย์มหาวิทยาลัย •ศึกษานิเทศก์/นักวิชาการ •นักศึกษาชั้นปีที่ 4	- แนะนำนวัตกรรม AI สำหรับการสอนภาษายุคใหม่ - การตั้งโจทย์ภาษาอังกฤษตามแนวคิด SDGs (Sustainable Development Goals) - ทดลองใช้ AI Tools - ออกแบบกิจกรรมการสื่อสารภาษาอังกฤษ - แลกเปลี่ยนไอเดีย (Networking/Gallery Walk) และสรุปแนวทางการนำไปใช้จริงในสถานศึกษา
(2) มุ่งสู่ PISA 2029: การบูรณาการ Media and AI Literacy ในหลักสูตรวิชาชีพครู วิทยากร: ผศ.ดร.อนุชา โสมาบุตร	☐ Online + Onsite 11 กันยายน 2569 (13.00 – 16.00 น.) ☐ Onsite 12 กันยายน 2569 (13.00 – 16.00 น.)	•ครูสอนระดับชั้นพื้นฐาน •อาจารย์มหาวิทยาลัย •ศึกษานิเทศก์/นักวิชาการ	- การออกแบบหลักสูตรวิชาชีพครูที่เน้น Media and AI Literacy - การยกระดับคะแนน PISA ด้าน Media and AI Literacy - จุดเน้น Media and AI Literacy ในการสอบ PISA - การบูรณาการ Media and AI Literacy ในรายวิชา
(3) ผู้สอนต้องปรับตัวอย่างไรด้านวัดและประเมินผลในยุค AI วิทยากร: ผศ.ดร.ประกฤษฏียา ทักษิโน	☐ Online + Onsite 11 กันยายน 2569 (13.00 – 16.00 น.) ☐ Onsite 12 กันยายน 2569 (13.00 – 16.00 น.)	•ครูสอนระดับชั้นพื้นฐาน •อาจารย์มหาวิทยาลัย •ศึกษานิเทศก์/นักวิชาการ •นักศึกษาทุกระดับ	- การปรับรูปแบบการวัดและประเมิน - เทคนิคการประเมินผลในชั้นเรียนด้วย AI - Automated scoring สำหรับข้อสอบอัตนัย - การใช้แพลตฟอร์มสำหรับการติดตามผลลัพธ์ผู้เรียน

ชื่อหลักสูตร และวิทยากร	ช่วงเวลา(เลือก 1 ช่วง) และรูปแบบ	กลุ่มเป้าหมาย	จุดเน้น และการนำไปใช้ประโยชน์
(4) AI กับการยกระดับคุณภาพบทความวิจัยสู่มาตรฐานวารสารนานาชาติ วิทยากร: รศ.ดร.ประมะ แขวงเมือง	☐ Online + Onsite 11 กันยายน 2569 (13.00 – 16.00 น.) ☐ Onsite 12 กันยายน 2569 (13.00 – 16.00 น.)	•ครูสอนระดับชั้นพื้นฐาน •อาจารย์มหาวิทยาลัย •ศึกษานิเทศก์/นักวิชาการ •นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา	- สูตรลับการใช้ AI สำหรับการเขียนบทความวิจัย - ทดลองใช้ AI Tool - การหาวารสารที่รองรับบทความวิจัย
(5) พลศึกษาและวิทยาศาสตร์การกีฬาสำหรับเด็กและเยาวชน วิทยากร: รศ.ดร.วายุ กาญจนสร ผศ.ดร.โรจพล บุณนรักษ์	☐ Online + Onsite 11 กันยายน 2569 (13.00 – 16.00 น.) ☐ Onsite 12 กันยายน 2569 (13.00 – 16.00 น.)	•ครูสอนระดับชั้นพื้นฐาน •ศึกษานิเทศก์/นักวิชาการ •นักศึกษาทุกระดับ •โค้ชกีฬา	- การใช้พลังงานทางการกีฬา - การสอนพลศึกษาเพื่อบรรลุผลลัพธ์ที่คาดหวัง - Metaverse & AI กับการสอนสุขศึกษาและพลศึกษา - จัดวิทยาการกีฬาสำหรับเด็กและเยาวชนเพื่อสุขภาวะที่ยั่งยืน
(6) AI Robotics for STEAM วิทยากร: อาจารย์ไชยเดช แก้วสง่า	☐ Online + Onsite 11 กันยายน 2569 (13.00 – 16.00 น.) ☐ Onsite 12 กันยายน 2569 (13.00 – 16.00 น.)	•นักเรียนชั้น ม.ปลาย •นักศึกษาทุกระดับ	- การออกแบบเขียนโค้ดพัฒนาหุ่นยนต์ - สาธิตการใช้ AI Robotics - การออกแบบเพื่อนำไปใช้ในเวทีการแข่งขัน
(7) ปั่น Portfolio ให้โดนใจมหาวิทยาลัย วิทยากร: ผศ.ดร.ศิริพงษ์ เพ็ญศิริ	☐ Online + Onsite 11 กันยายน 2569 (13.00 – 16.00 น.) ☐ Onsite 12 กันยายน 2569 (13.00 – 16.00 น.)	•นักเรียนชั้น ม.ปลาย	- การออกแบบ Portfolio ให้มีความหมาย - องค์ประกอบของ Portfolio - สูตรสำคัญของ Portfolio เพื่อสื่อสารได้ตรงประเด็น
(8) การเป็นพิธีกรและการพูดในที่สาธารณะ วิทยากร: ผศ.ดร.เบญจพร เหล่าวงษ์	☐ Onsite 12 กันยายน 2569 (13.00 – 16.00 น.)	•ครูสอนระดับชั้นพื้นฐาน •อาจารย์มหาวิทยาลัย •ศึกษานิเทศก์/นักวิชาการ •นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา	- เคล็ดลับการพูดในที่สาธารณะ - การฝึกเทคนิคการเป็นพิธีกร - ตัวอย่างการพูดและการเป็นพิธีกร

ชื่อหลักสูตร และวิทยาการ	ช่วงเวลา(เลือก 1 ช่วง) และรูปแบบ	กลุ่มเป้าหมาย	จุดเน้น และการนำไปใช้ประโยชน์
(9) Global Ready: อัปเดตเทรนด์การสอบ ภาษาอังกฤษ เพื่อใบเบิกทางเรียนต่อและทำงาน ระดับสากล วิทยาการ: ผศ.ดร.ปิยะดา สุดาพิทย	☐ Online + Onsite 11 กันยายน 2569 (13.00 – 16.00 น.) ☐ Onsite 12 กันยายน 2569 (13.00 – 16.00 น.)	●นักเรียนชั้น ม.ปลาย ●นักศึกษาทุกระดับ	- เปรียบเทียบจุดเด่นของข้อสอบสากล และข้อสอบระดับประเทศ - เวิร์กช็อปวิเคราะห์ตนเอง (Self-Assessment): ค้นหาสมรรถนะที่เหมาะสมกับตนเองและเป้าหมาย - เทคนิคและกลยุทธ์อัปเดตคะแนน: ฝึกเทคนิคการทำข้อสอบทั้ง 4 ทักษะ (ฟัง พูด อ่าน เขียน) - การออกแบบ Roadmap สู่ความสำเร็จ: การวางแผน Timeline การเตรียมตัวและการสอบ เพื่อให้ทันช่วงเวลาเปิดรับสมัครของมหาวิทยาลัย
(10) การสร้างแผนและสื่อการจัดการเรียนรู้ด้วย AI วิทยาการ: รศ.อรอนงค์ ฤทธิ์ฤทัย นางสาวธัญญารัตน์ เยื่อนจันทร์ นายพรชรรณ เจริญศิริ	☐ Online + Onsite 11 กันยายน 2569 (13.00 – 16.00 น.) ☐ Onsite 12 กันยายน 2569 (13.00 – 16.00 น.)	●ครูสอนระดับชั้นพื้นฐาน ●นักเรียนชั้น ม.ปลาย ●นักศึกษาทุกระดับ	- การสร้างแบบประเมินการวิเคราะห์ข้อมูลรายบุคคล - การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ - การสร้างสื่อการตูนสตอรี่เกี่ยวกับศิลปะ - การเขียนโค้ดเกม AR - การสร้างหนังสือนิทาน - การสร้าง quiz game - การออกแบบโปสเตอร์ - การสร้างวิดีโอนิทาน - การสร้างรูป AIจากภาพวาด
(11) การสร้างและออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ การเรียนรู้ วิทยาการ: อาจารย์ ดร.ศักดิ์สิทธิ์ หัสมิตร อาจารย์สุรเชษฐ์ สันต์สวัสดิ์ อาจารย์นิมิตตรา ปะการะโต	☐ Online + Onsite 11 กันยายน 2569 (13.00 – 16.00 น.) ☐ Onsite 12 กันยายน 2569 (13.00 – 16.00 น.)	●ครูสอนระดับชั้นพื้นฐาน ●อาจารย์มหาวิทยาลัย ●ศึกษานิเทศก์/นักวิชาการ ●นักศึกษบัณฑิตศึกษา	- การเปลี่ยนบทเรียนเป็นบอร์ดเกมสุดสร้างสรรค์ เรียนรู้ - วิธีออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ได้จริงในห้องเรียน - การต่อยอดสู่งานวิจัยระดับคุณภาพ - เรียนรู้วิธีแปลงผลลัพธ์จากการเล่นเกม สู่ผลงานวิชาการเพื่อความก้าวหน้า

 อัตราค่าลงทะเบียน

ก่อนวันที่ 30 กรกฎาคม 2569	วันที่ 1 – 30 สิงหาคม 2569
รูปแบบ Online : นักเรียน/นักศึกษา 500 บาท/หลักสูตร ครู/อาจารย์/ทั่วไป 900 บาท/หลักสูตร รูปแบบ Onsite : นักเรียน/นักศึกษา 1,000 บาท /หลักสูตร ครู/อาจารย์/ทั่วไป 1,500 บาท /หลักสูตร	รูปแบบออนไลน์: นักเรียน/นักศึกษา 800 บาท /หลักสูตร ครู/อาจารย์/ทั่วไป 1,200 บาท/หลักสูตร รูปแบบออนไซต์: นักเรียน/นักศึกษา 1,500 บาท /หลักสูตร ครู/อาจารย์/ทั่วไป 1,800 บาท /หลักสูตร
 ยืนยันการชำระเงิน วันที่ 1 - 10 สิงหาคม 2569	 ยืนยันการชำระเงิน วันที่ 1 - 10 กันยายน 2569

 สิทธิประโยชน์: ค่าลงทะเบียนรวม ค่ากระเป๋า เอกสารประกอบการอบรม และสำหรับ On-site จะรวม ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม เรียบร้อยแล้ว

ติดตามรายละเอียดการรับสมัครได้ทาง

Facebook : [การจัดการความรู้ KM คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น](#)