

Classroom AI



คู่มือการใช้งาน ระบบผู้ช่วยสอนอัจฉริยะ

ธนาภรณ์ ถนอมนวล

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

 www.class.thanakarn23.com

 thanakarn.tha@takhli.ac.th



คู่มือการใช้งานระบบ Classroom AI



ส่วนที่ 1 สำหรับนักเรียน (Student Manual)

วัตถุประสงค์ : เพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าเรียน ทำแบบทดสอบ ฝึกเขียนโค้ด และติดตามพัฒนาการของตนเองได้

1. เข้าสู่เว็บไซต์ Classroom AI ระบบผู้ช่วยสอนอัจฉริยะด้วยปัญญาประดิษฐ์

1.1 เข้าสู่เว็บไซต์ผ่าน Web Browser (แนะนำ Google Chrome) ที่ลิงก์ class.thanakarn23.com/

Classroom AI

จุดเด่น บทเรียน แหล่งเรียนรู้ [เข้าสู่ระบบ](#) [สมัครสมาชิก](#)

ปลดล็อกศักยภาพ ด้วย Computational Thinking

เรียนรู้พื้นฐาน HTML, CSS และกระบวนการคิดเชิงคำนวณผ่านระบบ AI อัจฉริยะ ที่จะวิเคราะห์และพัฒนาทักษะของคุณให้เก่งขึ้นในทุกๆ วัน

[เริ่มเรียนเลย →](#) [ดูรายละเอียด](#)

Useful Links

แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม

รวมเครื่องมือและเว็บไซต์ที่จะช่วยในการเขียนโค้ดของคุณง่ายขึ้น

- W3Schools**
เว็บไซต์เขียนโค้ดอันดับ 1 ของโลก มีตัวอย่างให้ลองเล่นและคำอธิบายที่เข้าใจง่าย เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้น
- MDN Web Docs**
คู่มือ (Documentation) ฉบับสมบูรณ์สำหรับนักพัฒนาเว็บรวบรวมโดย Mozilla ข้อมูลแน่นและถูกต้องที่สุด
- VS Code Editor**
โปรแกรมเขียนโค้ดฟรีที่นิยมที่สุดในโลก มีส่วนเสริม (Extensions) มากมายช่วยให้เขียนโค้ดไวขึ้น
- Coding Thailand**
แพลตฟอร์มส่งเสริมการเรียนรู้ เกี่ยวกับวิทยาการคำนวณสำหรับเยาวชนไทยทุกคน
- Code.org**
Code.org ผู้ให้บริการชั้นนำด้าน หลักสูตร การศึกษา AI และ CS ระดับ K-12 ทั่วโลก
- Code Combat**
แพลตฟอร์มสำหรับเรียนรู้และเขียนโค้ดตั้งแต่เริ่มต้นการผจญภัยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกและสอนภาษาการเขียนโปรแกรม Python, JavaScript และ HTML

Classroom AI
ระบบการเรียนรู้อัจฉริยะด้วยปัญญาประดิษฐ์

เมนู

- หน้าแรก
- จุดเด่น
- บทเรียน

สมาชิก

- [เข้าสู่ระบบ](#)
- [ลงทะเบียน](#)

ติดต่อเรา

- อาจารย์ณัฏฐ์ นอนนวล
- กลุ่มงานคอมพิวเตอร์ โรงเรียนคาสสิปราชสาร์
- thanakarn.tha@takhl.ac.th

2. สมัครใช้งาน (Register)

2.1 คลิกที่ปุ่มสมัครสมาชิก

สมัครสมาชิก

2.2 จะพบหน้าจอสมัครสมาชิก ให้นักเรียนกรอกข้อมูลของตนเองให้ถูกต้อง โดยมีข้อมูลดังนี้

2.2.1 คำนำหน้า เพศ

2.2.2 ชื่อ - นามสกุล

2.2.3 ข้อมูลการเรียน ได้แก่ รหัสนักเรียน เลขที่ ระดับชั้น และแผนการเรียน

2.2.4 ชื่อผู้ใช้งาน และรหัสผ่าน สำหรับเข้าสู่ระบบ

ลงทะเบียน
กรอกข้อมูลเพื่อสร้างบัญชีใหม่

เลือกสถานะ:

นักเรียน อาจารย์

คำนำหน้า เพศ

-- เลือก -- -- เลือกเพศ --

ชื่อจริง นามสกุล

ข้อมูลการเรียน

รหัสนักเรียน (5 หลัก) เลขที่

ระดับชั้น/ห้องเรียน แผนการเรียน

-- เลือกห้อง -- -- เลือกแผน --

ชื่อผู้ใช้ (Username)

รหัสผ่าน

ลงทะเบียนเข้าใช้งาน

มีบัญชีอยู่แล้ว? เข้าสู่ระบบที่นี่

2.3 เมื่อกรอกข้อมูลเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกที่ปุ่ม "ลงทะเบียนเข้าใช้งาน"

3. การเข้าใช้งานระบบ (Login)

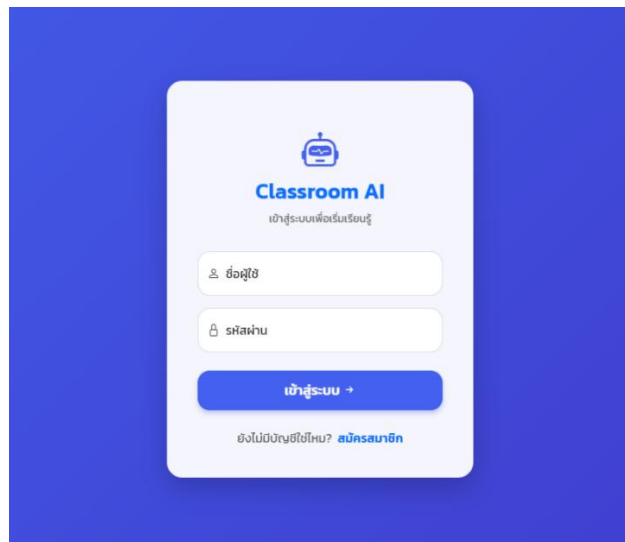
3.1 เมื่อสมัครสมาชิกเสร็จเรียบร้อยแล้ว ระบบจะพาไปยังหน้าเข้าสู่ระบบ หรือคลิกที่ปุ่ม

เข้าสู่ระบบ

3.2 จะพบหน้าจอเข้าสู่ระบบ ให้กรอกข้อมูลดังนี้

- ชื่อผู้ใช้ (Username) เช่น stu 1
- รหัสผ่าน (Password) เช่น 123456

3.3 คลิกปุ่ม "เข้าสู่ระบบ" (Login)

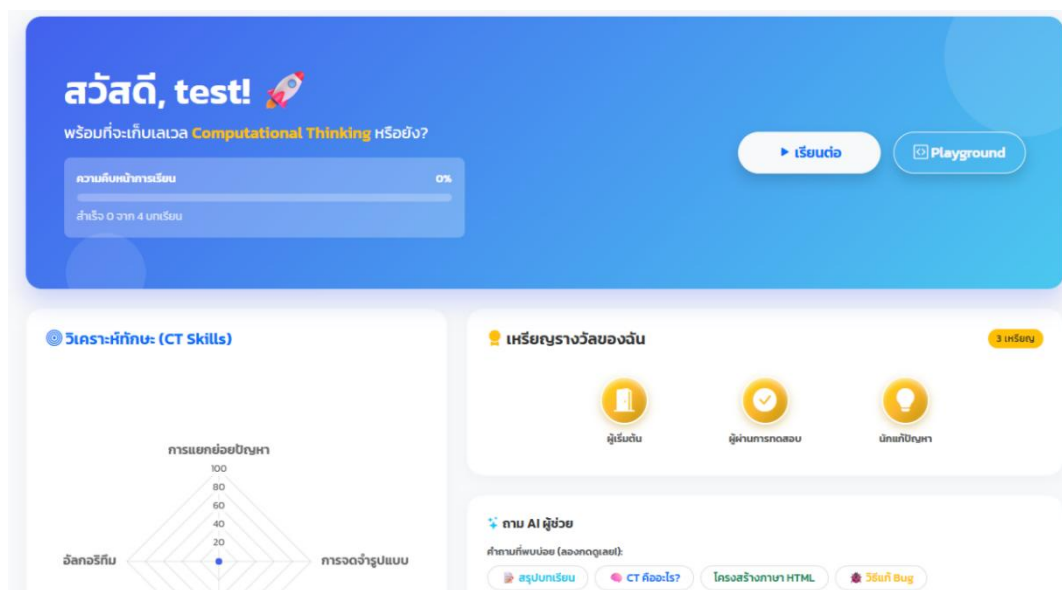


* หากชื่อผู้ใช้หรือรหัสผ่านไม่ถูกต้อง หรือพบปัญหาในการเข้าสู่ระบบให้ติดต่อครูผู้สอน

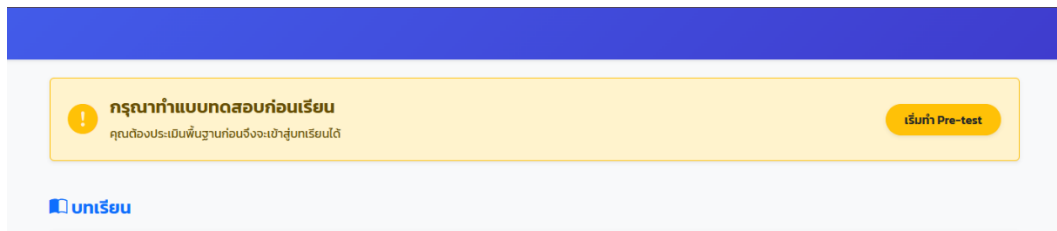
4. หน้าแรกและแดชบอร์ด (Dashboard)

เมื่อเข้าสู่ระบบสำเร็จ จะพบหน้า Dashboard แสดงข้อมูลภาพรวมของผู้เรียน ประกอบด้วย

- แถบความก้าวหน้า (Progress Bar) แสดงเปอร์เซ็นต์การเรียนรู้ที่สำเร็จ
- เหรียญรางวัล (Badges) เหรียญที่ได้รับเมื่อผ่านด่านหรือทำภารกิจสำเร็จ
- เรียนต่อ ปุ่มกดเพื่อเรียนต่อจากจุดเดิมหรือเริ่มเรียนใหม่



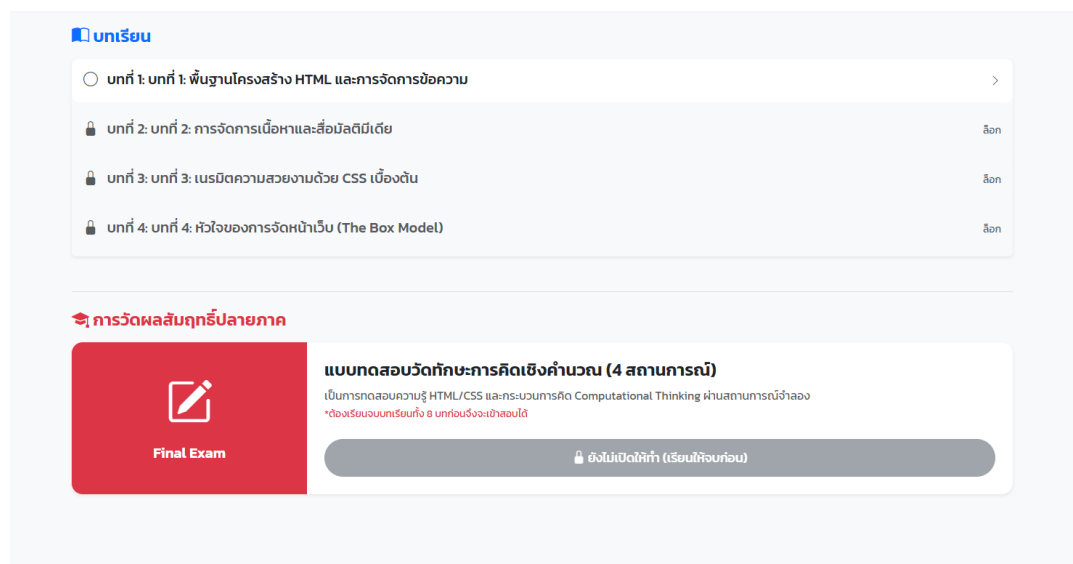
ก่อนที่จะสามารถเข้าถึงบทเรียนแรกได้ แพลตฟอร์มกำหนดให้คุณต้องทำ "แบบทดสอบก่อนเรียน" ให้เสร็จสิ้นก่อน หากพยายามเข้าบทเรียนโดยตรง ระบบจะแสดงข้อความแจ้งเตือน "กรุณาทำแบบทดสอบก่อนเรียนก่อนครับ" จากนั้นบนหน้าหลักของบทเรียน นักเรียนจะพบกับแบนเนอร์ที่แนะนำ ให้คลิกปุ่ม "เริ่มทำ Pre-test" การทดสอบนี้จำเป็นต่อการประเมินความรู้พื้นฐานและเป็นกุญแจสำคัญในการปลดล็อกเส้นทางการเรียนรู้ของนักเรียนเอง



5. การเข้าสู่บทเรียน

5.1 คลิกที่ปุ่ม "เข้าเรียน" จากหน้า Dashboard

5.2 ระบบจะแสดงรายชื่อบทเรียนทั้งหมด (เช่น บทที่ 1 โครงสร้าง HTML, บทที่ 2 การจัดการเนื้อหา) และจะต้องเริ่มเรียนจากบทที่ 1 โดยการเข้าเรียน ทำแบบทดสอบ และส่งงานผ่าน จึงจะสามารถเข้าเรียนในบทเรียนถัดไปได้



เมื่อเข้ามาในบทเรียน คุณจะพบกับหน้าจอที่แบ่งออกเป็นสองส่วนอย่างชัดเจน

- ฝั่งซ้าย (เนื้อหาบทเรียน) เป็นส่วนที่แสดงเนื้อหาการเรียนการสอนหลัก รูปภาพ และคำอธิบายต่างๆ
- ฝั่งขวา (ตัวต่อประสานกับบทเรียน) คือผู้ช่วย AI อัจฉริยะที่พร้อมให้ความช่วยเหลือโดยเฉพาะ ตัวต่อประสานนี้มีความสามารถในการรับรู้บริบทของบทเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ โดยจะแนะนำตัวเองว่า "สงสัย

ตรงไหน ถามผมได้เลยครับ ผมอ่านบทเรียนนี้แล้ว!" ซึ่งเป็นการยืนยันว่าความช่วยเหลือที่ได้รับจะเจาะจงและเกี่ยวข้องกับเนื้อหาปัจจุบัน ทำให้แตกต่างจาก AI ผู้ช่วยทั่วไปบนแพลตฟอร์ม

The screenshot displays the Classroom AI interface. On the left, a code editor titled "2. โครงสร้างมาตรฐาน (The Boilerplate)" shows HTML boilerplate code. On the right, a chat window titled "ตัวต่อรู้ประจำบทเรียน" contains a message from the AI assistant and a text input field.

Classroom AI ← กลับหน้าแรก

2. โครงสร้างมาตรฐาน (The Boilerplate)

ทุกหน้าเว็บจำเป็นต้องมี "โครงสร้าง" พื้นฐานเสมอ เปรียบเสมือนร่างกายมนุษย์ครับ

```
<!DOCTYPE html> <!-- 1. มีประเภท: นอก browser ว่าเป็น HTML5 -->
<html> <!-- 2. ระบุภาษา: จุดเริ่มต้นและสิ้นสุดของโค้ดทั้งหมด -->

<head> <!-- 3. ส่วนหัว (ส่วนนี้): เก็บค่าต่างๆ ที่ไม่แสดงผลบนหน้าจอ -->
<meta charset="UTF-8"> <!-- ระบุภาษาไทย -->
<title>My First Web</title> <!-- ชื่อที่ขึ้นบนแท็บ Browser -->
</head>

<body> <!-- 4. ส่วนตัว (เนื้อหา): ทุกอย่างที่คุณเห็นจะอยู่ในนี้ -->
<h1>สวัสดีครับ</h1>
<p>นี่คือเว็บของผม</p>
</body>
</html>
```

กฎเหล็ก: แก่ส่วนไหนต้องมี "แท็กเปิด" และ "แท็กปิด" เสมอ เช่น `<html>...</html>` (สังเกตเครื่องหมาย /)

ตัวต่อรู้ประจำบทเรียน

"ลองสังเกตไหม ตามผมได้เออครับ ผมอ่านบทเรียนนี้แล้ว"

ยังไม่ได้อธิบาย

ถามอะไร...

5.3 ทำแบบทดสอบท้ายบทเรียน เมื่อนักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาแล้ว ให้เข้าไปทำแบบทดสอบท้ายบทเรียน โดยการกดปุ่ม **เริ่มทำแบบทดสอบ**

5.3.1 ข้อสอบท้ายบทเรียนจะมีทั้งหมด 5 ข้อคำถาม โดยนักเรียนจะต้องสอบผ่าน 3 คะแนนขึ้นไป เพื่อเข้าสู่บทเรียนถัดไป หากนักเรียนทำแบบทดสอบครั้งแรกไม่ผ่าน ระบบจะปรับระดับความยากของข้อสอบให้น้อยลง โดยจะปรับจาก ยาก ปานกลาง และง่าย ตามลำดับ

The screenshot shows the "แบบทดสอบบทที่ 1 (Hard)" interface. It includes a title, a subtitle, and two questions with multiple-choice answers.

แบบทดสอบบทที่ 1 (Hard)

แบบทดสอบวัดทักษะการคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking)

สถานการณ์จำลอง

วิเคราะห์โครงสร้างและ Syntax

ข้อที่ 1

ข้อใดคือโครงสร้าง Boilerplate ที่ถูกต้องตามมาตรฐาน HTML5?

- A. `<!DOCTYPE html><html><body>...</body></html>`
- B. `<html><head>...</body></html>`
- C. `<doc html><body>...</body>`
- D. `<xml><html>...</html>`

ข้อที่ 2

หากเขียนโค้ด `<p>สวัสดี <b>ชาวโลก</p></b>` ผลลัพธ์จะเป็นอย่างไร?

- A. แสดงผลถูกต้อง
- B. ผิดหลัก Syntax (Nesting Error)

5.4 ส่งงานที่ได้รับมอบหมาย ลงมือปฏิบัติจริงโดยการเขียนโค้ดตาม "โจทย์" ที่กำหนดในส่วน "ส่งงานท้ายบท" และส่งคำตอบผ่านช่องที่เตรียมไว้

Classroom AI

ใบที่ไฟล์เดอร์ที่เราบันทึกไฟล์ไว้ เราจะเก็บไอคอนไฟล์ `index.html` เป็นรูปเบราว์เซอร์ (เช่น Chrome) ให้เราดับเบิลคลิกเปิดไฟล์นี้เลย

ผลลัพธ์: เบราว์เซอร์จะเปิดขึ้นมา และแสดงหน้าเว็บที่เราเพิ่งเขียนโค้ดไป สังเกตที่ "แท็บ" ด้านบน จะเห็นข้อความ "เว็บเพจแรกของฉัน" ครับ

ยินดีด้วยครับ! ตอนนี้เด็กเรียนทุกคนได้เป็น "นักพัฒนาเว็บ" (Web Developer) เรียบร้อยแล้ว! ???

☒ **แบบทดสอบท้ายบท**
วัดความเข้าใจของคุณด้วยแบบทดสอบสั้นๆ

ส่งงานท้ายบท

โจทย์:
จงเขียนโครงสร้าง HTML พื้นฐาน และนำตัวเองสั้นๆ โดยใช้หัวข้อย่อย (h1) และย่อหน้า (p)

คำตอบของคุณ:

พิมพ์คำตอบที่นี่...

ส่งงาน

ตัวกรองการเรียนรู้

"ลองคลิกดูที่หัวข้อด้านซ้ายเพื่อดูว่ามีหัวข้ออะไรบ้าง"

AI ตอบว่า:
HTML คือ **ภาษามาร์กอัพ (Markup Language)** ที่ใช้สำหรับ
สร้างโครงสร้างและเนื้อหาหน้าเว็บ ของหน้าเว็บโฮสต์

มันไม่ใช่ภาษาโปรแกรมมิ่ง แต่เป็นการกำหนดว่าส่วนไหนคือหัวข้อย่อย, ส่วนไหนคือย่อหน้า หรือส่วนไหนคือรูปภาพ เป็นต้นเหมือน "โครงกระดูก" ของเว็บไซต์นั่นเองครับ

ถามอะไรดี...

วิเคราะห์ผลตรวจและคำแนะนำจาก AI นี่คือหัวใจสำคัญของ Classroom AI หลังจากที่เราส่งงาน ระบบ AI จะตรวจคำตอบและให้ผลคะแนนพร้อมคำแนะนำเพื่อการปรับปรุงทันที กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านการลองผิดลองถูกอย่างมีประสิทธิภาพ:

เมื่อส่งคำตอบที่ยังไม่ถูกต้อง (คะแนน 1/10) AI จะให้คำแนะนำพื้นฐานเพื่อชี้แนะแนวทางที่ถูกต้อง เช่น "โครงสร้าง HTML พื้นฐานยังไม่สมบูรณ์นะคะ ยังขาดส่วนสำคัญอย่าง `<!DOCTYPE html>`, `<head>` และ `<body>`" พร้อมทั้งแนะนำให้ทบทวนโครงสร้างพื้นฐาน

ส่งงานท้ายบท

โจทย์:
จงเขียนโครงสร้าง HTML พื้นฐาน และนำตัวเองสั้นๆ โดยใช้หัวข้อย่อย (h1) และย่อหน้า (p)

ผลการตรวจจาก AI

1
คะแนนเต็ม 10

คำแนะนำ:
โครงสร้าง HTML พื้นฐานยังไม่สมบูรณ์นะคะ ยังขาดส่วนสำคัญอย่าง `<!DOCTYPE html>`, `<head>` และ `<body>` นอกจากนี้ยังไม่ได้เพิ่มเนื้อหาแนะนำตัวโดยใช้แท็ก `<h1>` และ `<p>` ตามโจทย์กำหนดค่ะ ลองทบทวนโครงสร้างพื้นฐานและเพิ่มเนื้อหาดูใหม่นะคะ

คำตอบของคุณ:

`<html>`

เมื่อส่งคำตอบที่ถูกต้องบางส่วน (คะแนน 6/10) AI จะปรับคำแนะนำให้เฉพาะเจาะจงยิ่งขึ้น โดยชี้ให้เห็นจุดที่ต้องแก้ไขเพิ่มเติม เช่น "ทำได้ดีมากครับ/.../โครงสร้างเบื้องต้นถูกต้องแล้ว แต่ยังขาดแท็กปิด `</body>` และ `</html>`"

🚀 ส่งงานท้ายบท

🎯 ใจ๋:

จงเขียนโครงสร้าง HTML พื้นฐาน แนะนำตัวเองสั้นๆ โดยใช้หัวข้อ (h1) และย่อหน้า (p)

ผลการตรวจจาก AI

ต้องแก้ไข ✖

6

คะแนนเต็ม 10

คำแนะนำ:

ทำได้ดีมากครับ/ค่ะในการใช้หัวข้อ h1 และย่อหน้า p รวมถึงโครงสร้างเบื้องต้นถูกต้องแล้ว แต่ยังขาดแท็กปิด </body> และ </html> เพื่อให้โครงสร้าง HTML สมบูรณ์ครับ/ค่ะ

คำตอบของคุณ:

```
<!Doctype html>
<html>
<head>
<title> my website</title>
</head>
```

ส่งงานแก้ไข

เมื่อส่งคำตอบที่ถูกต้องสมบูรณ์ (คะแนน 10/10) AI จะยืนยันความสำเร็จของคุณด้วยข้อความที่ชัดเจนว่า "ทำได้ดีมาก โครงสร้าง HTML พื้นฐานถูกต้องและครบถ้วนตามโจทย์ทุกประการ" และสถานะจะเปลี่ยนเป็น "ผ่านแล้ว!"

🚀 ส่งงานท้ายบท

🎯 ใจ๋:

จงเขียนโครงสร้าง HTML พื้นฐาน แนะนำตัวเองสั้นๆ โดยใช้หัวข้อ (h1) และย่อหน้า (p)

ผลการตรวจจาก AI

ผ่านแล้ว! ✔

10

คะแนนเต็ม 10

คำแนะนำ:

ทำได้ดีมาก โครงสร้าง HTML พื้นฐานถูกต้องและครบถ้วนตามโจทย์ทุกประการ

คำตอบของคุณ:

```
<!Doctype html>
<html>
<head>
<title> my website</title>
</head>
```

ส่งงานแก้ไข

แพลตฟอร์มจะแสดงความคืบหน้าของคุณอย่างชัดเจนบนหน้ารายการบทเรียน โดยบทเรียนที่ผ่านแล้วจะมี เครื่องหมายถูกสีเขียว ปรากฏอยู่ข้างหน้า ในขณะที่บทเรียนถัดไปที่ยังไม่ถูกปลดล็อกจะแสดงเป็น ไอคอนแม่กุญแจ ซึ่งตอกย้ำแนวทางการเรียนรู้แบบ mastery-based ที่คุณต้องผ่านบทเรียนปัจจุบันให้ได้ก่อน จึงจะก้าวไปสู่บทต่อไปได้

บทเรียน

✓

บทที่ 1: บทที่ 1: พื้นฐานโครงสร้าง HTML และการจัดการข้อความ

>

○

บทที่ 2: บทที่ 2: การจัดการเนื้อหาและสื่อมัลติมีเดีย

>

🔒

บทที่ 3: บทที่ 3: เนรมิตความสวยงามด้วย CSS เบื้องต้น

ล็อก

🔒

บทที่ 4: บทที่ 4: หัวใจของการจัดหน้าเว็บ (The Box Model)

ล็อก

🏆 การวัดผลสัมฤทธิ์ปลายภาค

✍️

Final Exam

แบบทดสอบวัดทักษะการคิดเชิงคำนวณ (4 สถานการณ์)

เป็นการทดสอบความรู้ HTML/CSS และกระบวนการคิด Computational Thinking ผ่านสถานการณ์จำลอง

*ต้องเรียนจบบทเรียนทั้ง ๓ บทก่อนจึงจะเข้าสอบได้

🔒 ยังไม่เปิดให้ทำ (เรียนให้จบก่อน)

6. สํารวจ Live Code Playground

Live Code Playground คือพื้นที่การเรียนรู้ที่ไร้โครงสร้างและเปิดกว้าง ซึ่งแตกต่างจากบทเรียนที่เป็นทางการ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นสนามให้ได้ทดลอง ฝึกฝน และนำแนวคิดที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้จริงอย่างอิสระ โดยไม่มีโจทย์หรือการให้คะแนนมาเป็นข้อจำกัด

หน้า Playground ประกอบด้วย 2 ส่วนหลัก คือ

- แผงด้านซ้าย เป็น Code Editor ที่คุณสามารถเขียนโค้ดภาษาต่างๆ เช่น HTML และ CSS ได้
- แผงด้านขวา แสดงผลลัพธ์ของโค้ดที่คุณเขียนแบบเรียลไทม์ (PREVIEW RESULT)

← กลับหน้าหลัก

Live Code Playground

Run

PREVIEW RESULT

Real time

```

<style>
body { font-family: sans-serif; text-align: center; padding: 50px; }
h1 { color: #4361ee; font-size: 3rem; }
.box {
  background: #f0f0f0; padding: 20px;
  border-radius: 15px; display: inline-block;
  box-shadow: 0 10px 20px rgba(0,0,0,0.1);
}
button {
  background: #ff6b6b; color: white; border: none;
  padding: 10px 20px; border-radius: 50px;
  cursor: pointer; font-size: 1rem; margin-top: 10px;
  transition: transform 0.2s;
}
button:hover { transform: scale(1.1); }
</style>

<div class="box">
<h1>สวัสดีชาวโลก! </h1>
<p>นี่คือผลลัพธ์จากโค้ดที่คุณเขียน</p>
<button>กดฉันสิ</button>
</div>

```

สวัสดีชาวโลก! 🌍

นี่คือผลลัพธ์จากโค้ดที่คุณเขียน

กดฉันสิ

7. การออกจากระบบ (Logout)

เมื่อใช้งานเสร็จสิ้น ให้คลิกที่รูปโปรไฟล์มุมขวาบน แล้วเลือกเมนู "ออกจากระบบ"

ส่วนที่ 2 สำหรับครู/อาจารย์ (Student Manual)

Classroom AI คือแพลตฟอร์มการเรียนรู้อัจฉริยะ ที่ถูกออกแบบมาเพื่อช่วยสอนวิชาการเขียนโปรแกรม HTML & CSS และกระบวนการคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking) โดยมีจุดเด่นคือ

1. มี AI ช่วยตรวจการบ้านและตอบคำถามนักเรียนเสมอ
2. ระบบวิเคราะห์และจัดกลุ่มผู้เรียนตามความสามารถอัตโนมัติ
3. กระตุ้นการเรียนรู้ด้วยระบบเหรียญรางวัล และตารางอันดับ (Leaderboard)

1. การเข้าใช้งาน

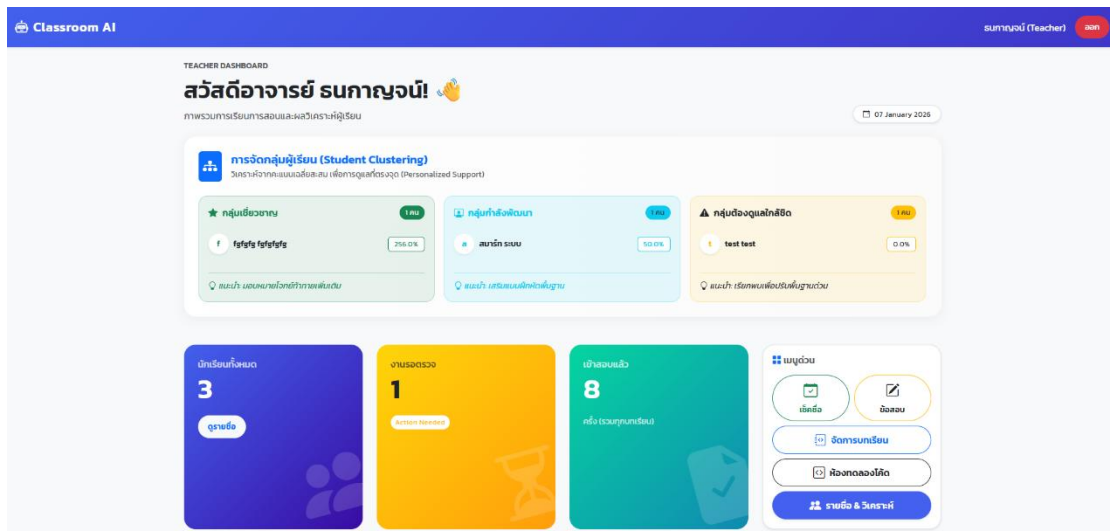
1.1 เข้าสู่เว็บไซต์ผ่าน URL class.thanakarn23.com/

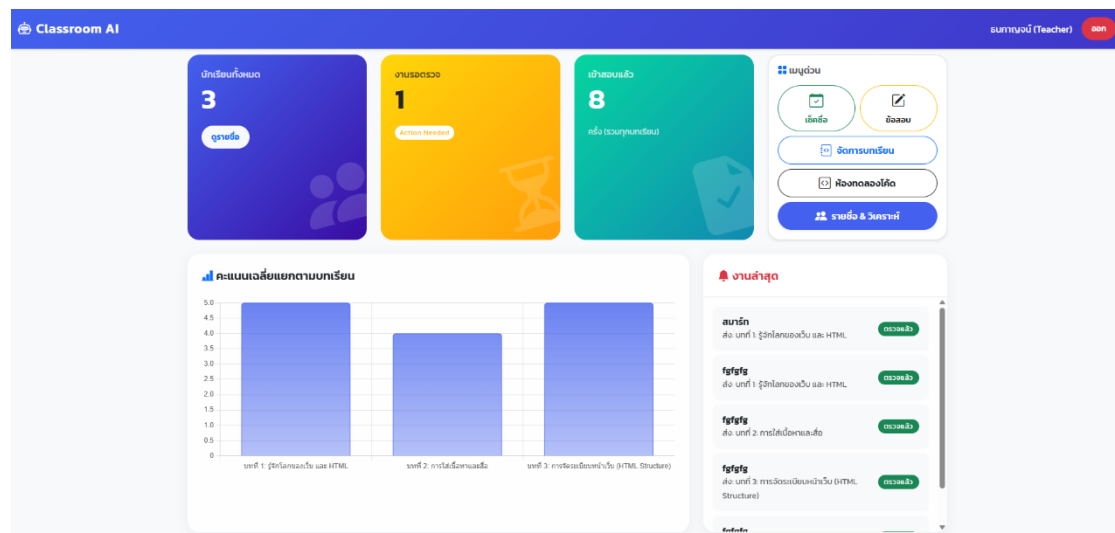
1.2 Login เข้าสู่ระบบด้วยบัญชีอาจารย์

- Username: admin

- Password: (ตามที่ตั้งไว้)

เมื่อเข้าสู่ระบบจะพบกับ Teacher Dashboard เป็นหน้าแรก ของเว็บไซต์



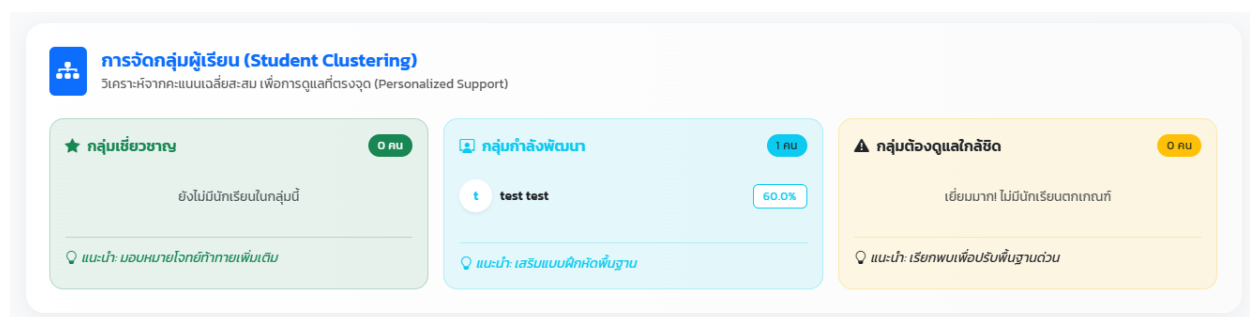


2. หน้าแดชบอร์ด (Teacher Dashboard)

หน้าแรกหรือ Teacher Dashboard หน้านี้คือหัวใจสำคัญที่ช่วยให้อาจารย์มองเห็นภาพรวมของห้องเรียนประกอบด้วย

2.1 การจัดกลุ่มผู้เรียน ระบบจะคำนวณคะแนนสอบและพฤติกรรม เพื่อจัดกลุ่มนักเรียนเป็น 3 กลุ่ม เพื่อให้ครูดูแลได้ตรงจุด

- กลุ่มเชี่ยวชาญ (Experts) คือ คะแนนสูง (>80%) → แนะนำ: ให้โจทย์ท้าทายเพิ่มเติม
- กลุ่มกำลังพัฒนา (Practitioners) คือ คะแนนปานกลาง (50-79%) → แนะนำ: เสริมแบบฝึกหัดพื้นฐาน
- กลุ่มต้องดูแลใกล้ชิด (Needs Support) คือ คะแนนน้อย (<50%) → แนะนำ: เรียกพบเพื่อปรับพื้นฐานด่วน



2.2 กราฟคะแนนเฉลี่ยรายบท แสดงกราฟแท่งเปรียบเทียบคะแนนสอบเฉลี่ยของนักเรียนทั้งห้องในแต่ละบทเรียน ช่วยให้ครูทราบว่าบทไหนที่เด็กส่วนใหญ่ทำไม่ได้ เพื่อนำไปทบทวนซ้ำในคาบเรียน



2.3 การแจ้งเตือนงาน จะแสดงงานรอตรวจจำนวนงานที่นักเรียนส่งเข้ามาใหม่ และรายชื่อนักเรียนที่เพิ่งส่งงานหรือทำแบบทดสอบ 5 คนล่าสุด

งานล่าสุด

test
 ส่ง: บทที่ 1: พื้นฐานโครงสร้าง HTML และการจัดการข้อความ [รอดตรวจ](#)

3. การจัดการผู้เรียน (Student Management)

3.1 คลิกที่ปุ่ม

รายชื่อนักเรียน & วิเคราะห์ทักษะ

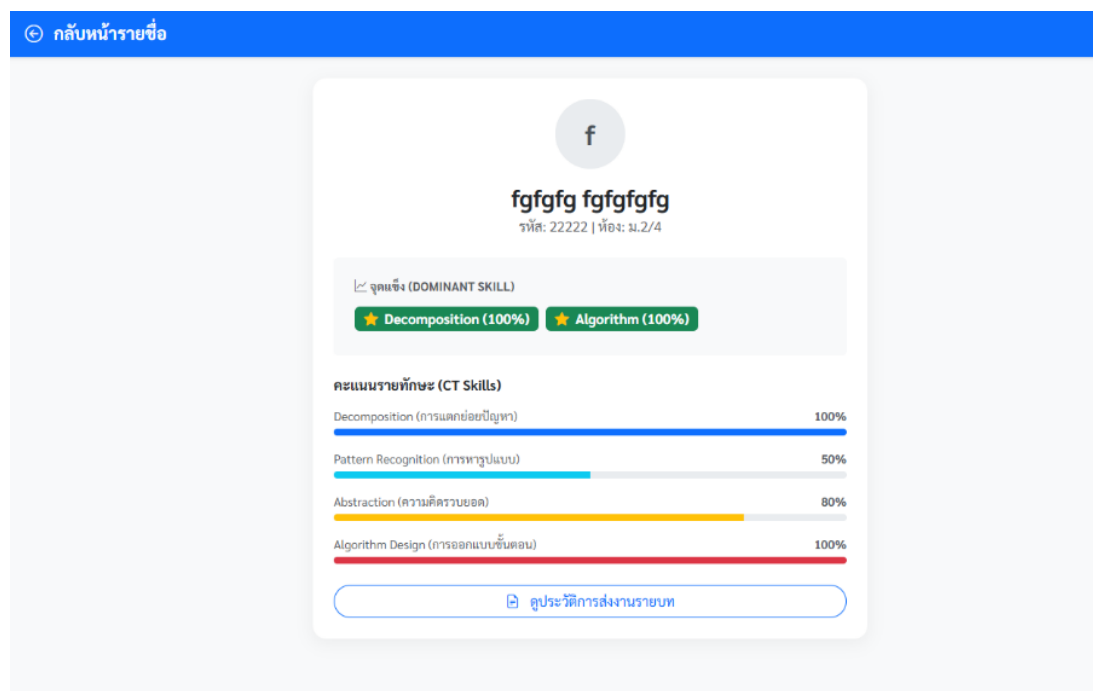
ระบบจะแสดงรายชื่อนักเรียนพร้อมปุ่มดูรายละเอียด

รายชื่อนักเรียนทั้งหมด รวม 3 คน

กรองตามห้อง: -- แสดงทุกห้อง --

ระดับชั้น	เลขที่	รหัสนักเรียน	ชื่อ - นามสกุล	ชื่อผู้ใช้ (Username)	จัดการ
ม.2/10	1	65478	สมารักษ์ ระบบ	stu3	ดูผลการเรียน
ม.2/2	2	12345	test test	stu1	ดูผลการเรียน
ม.2/4	2	22222	fgfgfg fgfgfgfg	stu2	ดูผลการเรียน

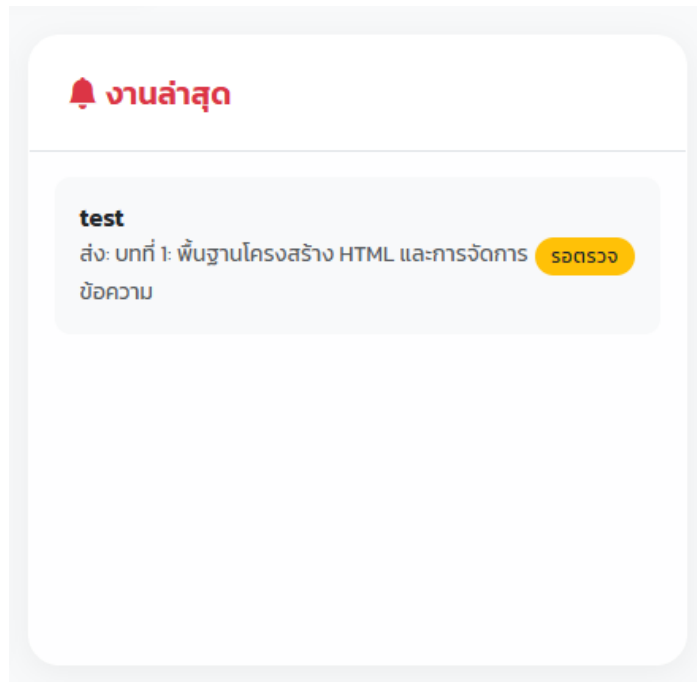
3.2 กดปุ่ม "ดูผลการเรียน" ของนักเรียนที่ต้องการ



จะแสดงกราฟ ของนักเรียนคนนั้น และระบุ "จุดแข็ง" ว่าถนัดด้านใดที่สุด เพื่อให้ครูนำไปวิเคราะห์ผล

4. การตรวจงาน (Assignment Grading)

4.1 ที่หน้า Dashboard ดูที่กล่อง "งานรอตรวจ" หรือ "งานล่าสุด"



4.2 คลิกที่ชื่องานเพื่อเข้าไปตรวจ ระบบจะมี AI Feedback แนะนำเบื้องต้น

S

test test

รหัส: 12345 | ห้อง: ม.2/2

📖

รายละเอียดการเรียนรายบท

บทที่ 1: บทที่ 1: พื้นฐานโครงสร้าง HTML และการจัดการข้อความ

งาน: 2/10 | สอบ: 4

📄

งานท้ายบท

2

/10 คะแนน

AI ตรวจ

คำตอบนักเรียน: <h1>สถานที่ท่องเที่ยวนครสวรรค์</h1> <p>ใครว่านครสวรรค์เป็นแค่ประตูทางผ่านไปสู่ภาคเหนือ อยากบอกว่าจังหวัดนี้ยังมีของดีแควหรือที่หลายคนเรียกว่าเมืองปากน้ำโพมีที่เที่ยว ที่กินและที่พักเพียบเลยนะ เราจึงอยากชวนเพื่อนๆ ปักหมุดมาเที่ยวนครสวรรค์พร้อมลิสต์ 10 จุดเช็คอินในตัวเมืองนครสวรรค์มาให้แล้ว มีให้เลือกตั้งแต่ร้านอาหาร คาเฟ่ วิวอาคารมรดก และแลนด์มาร์คแห่งใหม่ที่ห้ามพลาด! จะมีที่ไหนบ้างนั้น ไปดูกันเลย.</p> เตรียมเงิน เตรียมรถ

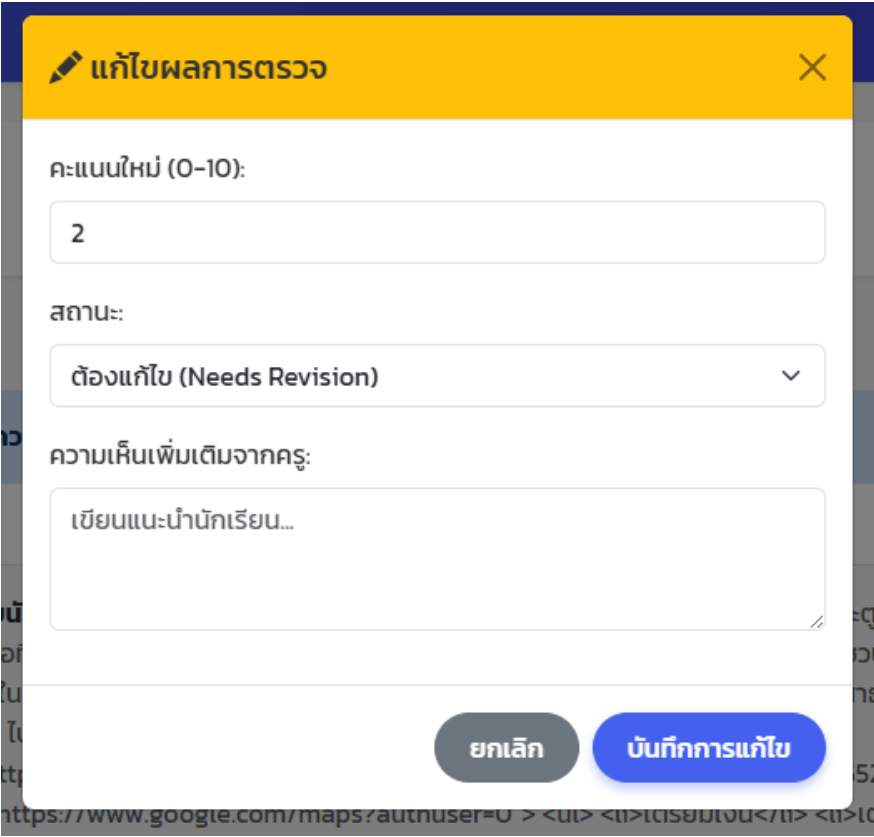
🤖 **AI Feedback:** การบ้านไม่ตรงกับโจทย์ที่ให้ไว้เลยนะ โจทย์คือให้สร้างหน้าเว็บ 'แนะนำตัวเองอย่างเป็นทางการ' แต่เนื้อหาที่ส่งมาเป็นการแนะนำสถานที่ท่องเที่ยว ขอให้กลับไปอ่านโจทย์อีกครั้งและแก้ไขให้ตรงตามหัวข้อที่กำหนด และตรวจสอบให้ครบทุกข้อตามเกณฑ์ที่ระบุไว้ด้วยนะคะ เช่น การใช้ h1/h2 ให้ถูกเนื้อหา, มี 2 ย่อหน้าแนะนำตัว, มีการใช้ตัวหนา/เอียง, มีเส้นคั่น (hr), และลิงก์ไปยัง Social Media ของตนเอง:

📝

คะแนนสอบ

ได้คะแนน: 4 (ทำเมื่อ: 2026-01-27 11:44:43)

4.3 ครูสามารถให้คะแนนและพิมพ์คอมเมนต์เพิ่มเติม แล้วกด "ยืนยันผลการตรวจ"



แก้ไขผลการตรวจ

คะแนนใหม่ (0-10):

2

สถานะ:

ต้องแก้ไข (Needs Revision)

ความเห็นเพิ่มเติมจากครู:

เขียนแนะนำนักเรียน...

ยกเลิก บันทึกการแก้ไข

5. การจัดการเนื้อหา (Content Management)

5.1 คลิกที่ปุ่ม  จัดการบทเรียน ครูสามารถ เพิ่ม/ลบ/แก้ไข เนื้อหาบทเรียน HTML/CSS

จัดการเนื้อหาบทเรียน + เพิ่มบทเรียนใหม่			
ลำดับ	ชื่อบทเรียน	เป้าหมาย/การบ้าน	จัดการ
บทที่ 1	บทที่ 1: พื้นฐานโครงสร้าง HTML และการจัดการข้อความ	สร้างหน้าเว็บ "แนะนำตัวเองอย่างเป็นทางการ" โดยต้องมี: 1. โครงสร้าง ...	แก้ไข ลบ
บทที่ 2	บทที่ 2: การจัดการเนื้อหาและสื่อมัลติมีเดีย	สร้างหน้าเว็บ "เมนูอาหารแนะนำ" โดยต้องมีการประกอบครบถ้วน: รูปภ...	แก้ไข ลบ
บทที่ 3	บทที่ 3: แนวคิดความสวยงามด้วย CSS เบื้องต้น	ตกแต่งหน้าเว็บ "เมนูอาหาร" หรือ "แนะนำตัว" จากบทก่อนหน้าให้สวยงาม...	แก้ไข ลบ
บทที่ 4	บทที่ 4: หัวใจของการจัดหน้าเว็บ (The Box Model)	สร้าง "การ์ดสินค้า" (Product Card) จำนวน 1 ใบ โดยต้องประกอบด้วย...	แก้ไข ลบ

4.2 หากต้องการเพิ่มบทเรียนให้คลิกที่ปุ่ม “เพิ่มบทเรียน”

<-- ย้อนกลับ

+
เพิ่มบทเรียนใหม่

ชื่อบทเรียน
ลำดับที่ (Order)

เนื้อหาบทเรียน (HTML Support)
สามารถใส่ Tag HTML เช่น <h3>, <p>, , ได้เลย

เป้าหมาย/โจทย์การบ้านท้ายบท

บันทึกข้อมูล

5.2.1 ใส่รายละเอียดของบทเรียนเช่น ชื่อบทเรียน ลำดับที่ เนื้อหาในบทเรียน (รองรับ HTML) และ โจทย์หรืองานที่จะมอบหมายให้นักเรียน เมื่อเสร็จเรียบให้กดปุ่ม “บันทึกข้อมูล”

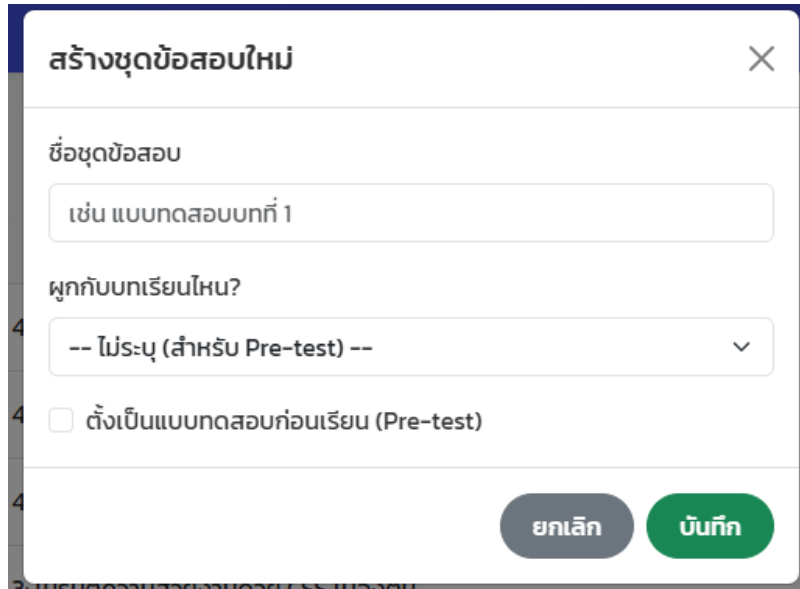
5.2 จัดการข้อสอบ

การจัดการข้อสอบให้คลิกที่ปุ่ม  ข้อสอบ จะพบกับหน้าคลังข้อสอบ ครูสามารถเพิ่มชุดข้อสอบแก้ไข และลบข้อสอบได้

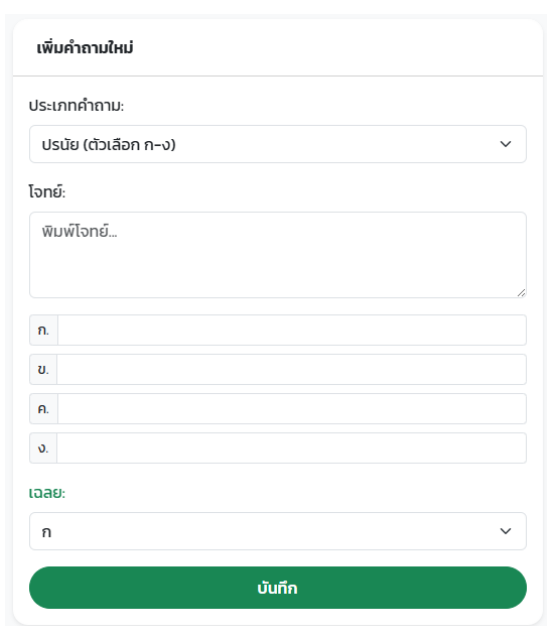
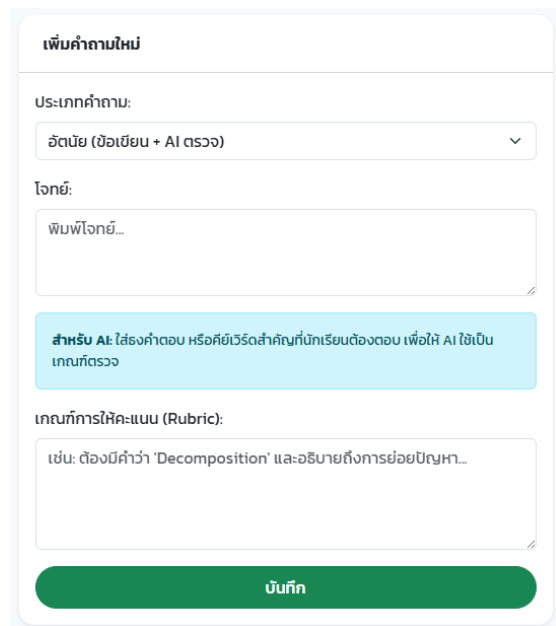
คลังข้อสอบ
+ สร้างชุดข้อสอบใหม่

ชื่อชุดข้อสอบ	ใช้สำหรับ	จำนวนข้อ	จัดการ
แบบทดสอบบทที่ 4 (Hard)	บทที่ บทที่ 4: หัวใจของการจัดหน้าเว็บ (The Box Model)	5 ข้อ	☒ แก้ไขคำถาม ☐ ลบ
แบบทดสอบบทที่ 4 (Medium)	บทที่ บทที่ 4: หัวใจของการจัดหน้าเว็บ (The Box Model)	5 ข้อ	☒ แก้ไขคำถาม ☐ ลบ
แบบทดสอบบทที่ 4 (Easy)	บทที่ บทที่ 4: หัวใจของการจัดหน้าเว็บ (The Box Model)	5 ข้อ	☒ แก้ไขคำถาม ☐ ลบ
แบบทดสอบบทที่ 3 (Hard)	บทที่ บทที่ 3: แร่ผิวด้านสวยงามด้วย CSS เบื้องต้น	5 ข้อ	☒ แก้ไขคำถาม ☐ ลบ
แบบทดสอบบทที่ 3 (Medium)	บทที่ บทที่ 3: แร่ผิวด้านสวยงามด้วย CSS เบื้องต้น	5 ข้อ	☒ แก้ไขคำถาม ☐ ลบ
แบบทดสอบบทที่ 3 (Easy)	บทที่ บทที่ 3: แร่ผิวด้านสวยงามด้วย CSS เบื้องต้น	5 ข้อ	☒ แก้ไขคำถาม ☐ ลบ
แบบทดสอบบทที่ 2 (Hard)	บทที่ บทที่ 2: การจัดการเนื้อหาและสื่อปัดมีเดีย	5 ข้อ	☒ แก้ไขคำถาม ☐ ลบ
แบบทดสอบบทที่ 2 (Medium)	บทที่ บทที่ 2: การจัดการเนื้อหาและสื่อปัดมีเดีย	5 ข้อ	☒ แก้ไขคำถาม ☐ ลบ
แบบทดสอบบทที่ 2 (Easy)	บทที่ บทที่ 2: การจัดการเนื้อหาและสื่อปัดมีเดีย	5 ข้อ	☒ แก้ไขคำถาม ☐ ลบ
แบบทดสอบบทที่ 1 (Hard)	บทที่ บทที่ 1: พื้นฐานโครงสร้าง HTML และการจัดการข้อความ	5 ข้อ	☒ แก้ไขคำถาม ☐ ลบ
แบบทดสอบบทที่ 1 (Medium)	บทที่ บทที่ 1: พื้นฐานโครงสร้าง HTML และการจัดการข้อความ	5 ข้อ	☒ แก้ไขคำถาม ☐ ลบ
แบบทดสอบบทที่ 1 (Easy)	บทที่ บทที่ 1: พื้นฐานโครงสร้าง HTML และการจัดการข้อความ	5 ข้อ	☒ แก้ไขคำถาม ☐ ลบ

5.2.1 หากต้องการสร้างชุดข้อสอบให้คลิกที่ปุ่ม **+ สร้างชุดข้อสอบใหม่** และกรอกรายละเอียดชุดข้อสอบดังรูปภาพด้านล่าง



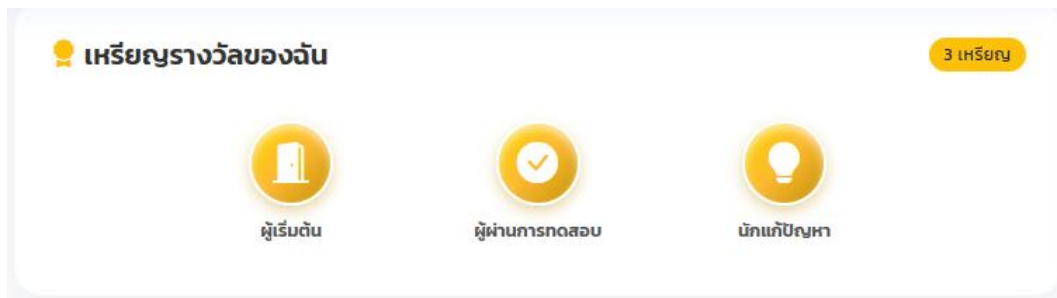
5.2.2 เมื่อสร้างชุดข้อสอบได้แล้ว ครูสามารถเข้าไปจัดการกับข้อคำถามในชุดข้อสอบได้ โดยในการออกข้อสอบสามารถเลือกได้ 2 ประเภทคือ แบบปรนัย (ก-ง) และแบบอัตนัย (ข้อเขียน)

6. ระบบเหรียญรางวัล (Gamification)

นักเรียนจะได้รับเหรียญรางวัลเมื่อทำภารกิจสำเร็จ เช่น

- 🏆 ผู้เริ่มต้น เมื่อเข้าสู่ระบบครั้งแรก
- 📖 ผู้พิชิตบทที่ 1 เมื่อเรียนจบบทที่ 1
- 💡 นักแก้ปัญหา เมื่อส่งงานและผ่านการตรวจ



7. การออกจากระบบ (Logout)

เมื่อใช้งานเสร็จสิ้น ให้คลิกที่รูปโปรไฟล์มุมขวามือ แล้วเลือกเมนู "ออกจากระบบ"