



ผลงานการปฏิบัติที่ประสบความสำเร็จตามนโยบายการศึกษา
 “เรียนดี มีความสุข” REO2 MOE AWARDS ประเภท ครู

ผลงาน : การพัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์ในการออกแบบ
 ชิ้นงานสร้างสรรค์ด้วยรูปแบบการเรียนรู้เชิงผลิตภาพของนักเรียน

นางสาวอภิญา ไทยลาว

ตำแหน่ง ครู

การใช้งานและผลลัพธ์

จัดการเรียนรู้เชิงผลิตภาพผ่านเว็บไซต์และสื่อเทคโนโลยี
 วิชาวิทยาการคำนวณ

COMPUTATIONAL.APINLOVEREAL.COM

ช่องทางการเข้าใช้งาน



computational.apinlovereal.com



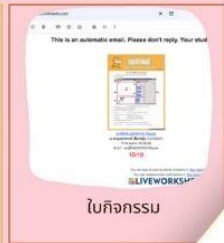
Line OA : @772ngcbw



Krukuk Happygirl



Krukuk Happygirl



ผลที่ได้รับจากการใช้สื่อ

ผลงานเรียนรู้เชิงผลิตภาพผ่านเว็บไซต์และสื่อเทคโนโลยี
 วิชาวิทยาการคำนวณ

https://COMPUTATIONAL.APINLOVEREAL.COM

นางสาวอภิญา ไทยลาว ตำแหน่ง ครู ค.ศ. ๑
 โรงเรียนองค์การบริหารส่วนตำบลบึงคำพร้อย
 (โรงเรียนวัดราษฎร์ศรัทธาราม)

มีสื่อองค์ความรู้ที่สร้างขึ้นและใช้เพื่อ
 กระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียน กระทั่งผลงานวิจัย



โรงเรียนองค์การบริหารส่วนตำบลบึงคำพร้อย๑ (โรงเรียนวัดราษฎร์ศรัทธาราม)
 สังกัดองค์การบริหารส่วนตำบลบึงคำพร้อย
 กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย

คำนำ

เอกสารฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อรายงานผลการดำเนินงานด้านการจัดการเรียนการสอนที่พัฒนาและใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ของ โรงเรียนองค์การบริหารส่วนตำบลบึงคำพร้อย ๑ (โรงเรียนวัดราษฎร์ศรัทธาราม) และเป็นเอกสารประกอบ การเสนอผลงานการปฏิบัติที่ ประสบความสำเร็จ ตามนโยบายการศึกษา “เรียนดี มีความสุข” ของกระทรวงศึกษาธิการ ในพื้นที่รับผิดชอบของสำนักงานศึกษาธิการ ภาค 2 (REO2 MOE AWARDS) ครั้งที่ 2 ภายใต้โครงการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์การพัฒนาศึกษาสู่การปฏิบัติ ระดับภาค ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2568 ประเภท ครู โดยมีรายละเอียดตามแบบรายงานการดำเนินงานจำนวน 3 หัวข้อ ดังนี้ 1. ความเป็นมาและความสำคัญ 2. กระบวนการดำเนินงาน 3. ผลการดำเนินงาน และเอกสารหลักฐานประกอบ/ภาคผนวก โดยมีเอกสารและรายละเอียดประกอบการพิจารณาตามที่แนบมานี้

ทั้งนี้ ขอขอบคุณโครงการที่ดีที่ส่งเสริมการศึกษาให้มีการพัฒนายิ่งขึ้นไป และหวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารฉบับนี้จะสามารถใช้ประกอบการพิจารณาของคณะกรรมการในการคัดเลือกผลงาน REO2 MOE AWARDS ประเภท ครูได้เป็นอย่างดี

นางสาวอภิญา ไทยลาว

ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนองค์การบริหารส่วนตำบลบึงคำพร้อย ๑

(โรงเรียนวัดราษฎร์ศรัทธาราม)

สารบัญ

	หน้า
คำนำ.....	ข
สารบัญ.....	ค
แบบเสนอผลงาน.....	1
องค์ประกอบที่ 1 ความเป็นมาและความสำคัญ	
1. ความเป็นมาและสภาพของปัญหา.....	2
2. วัตถุประสงค์.....	4
3. การกำหนดเป้าหมาย.....	4
4. ประโยชน์จากการแก้ปัญหาหรือพัฒนา.....	4
องค์ประกอบที่ 2 กระบวนการดำเนินงาน	
1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการปฏิบัติ.....	4
2. กระบวนการดำเนินงานตามแผนงานเป็นขั้นตอนมี.....	8
3. การสรุปผลสำเร็จของการดำเนินงาน และประเมินผลงาน	13
4. การนำเสนอผลการดำเนินงานไปปรับปรุงพัฒนา.....	14
องค์ประกอบที่ 3 ผลการดำเนินงาน	
1. เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียน	15
2. เกิดประโยชน์ต่อสถานศึกษา.....	16
3. เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาในภาพรวม (เพิ่มเติมในภาคผนวก).....	17
4. เกิดประโยชน์ต่อชุมชน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการบริหารจัดการศึกษา.....	17
5. สรุปประโยชน์ที่ได้จากการดำเนินการขยายผล และการเผยแพร่ผลการดำเนินงาน	17
16. เอกสารอ้างอิง.....	20
ภาคผนวก.....	21

แบบเสนอผลงานการปฏิบัติที่ประสบความสำเร็จตามนโยบายการศึกษา “เรียนดี มีความสุข”
ของกระทรวงศึกษาธิการ ในพื้นที่รับผิดชอบของสำนักงานศึกษาธิการภาค 2 (REO2 MOE AWARDS) ครั้งที่ 2
ภายใต้โครงการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์การพัฒนาศึกษาสู่การปฏิบัติระดับภาค ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2568

ประเภท ครู

1. ข้อมูลการเสนอผลงาน

1.1 ชื่อผลงาน การพัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์ในการออกแบบชิ้นงานสร้างสรรค์ด้วยรูปแบบการเรียนรู้เชิงผลิตภาพ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

1.2 ระยะเวลาดำเนินงาน ตั้งแต่ ตุลาคม 2566 ถึง มีนาคม 2568

1.3 การส่งผลงานการปฏิบัติที่ประสบความสำเร็จตามนโยบายการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ (กรุณาระบุ √ ลงใน ที่ตรงกับกลุ่มของครูผู้สอน)

- สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.)
 - ระดับปฐมวัย
 - ระดับประถมศึกษา
 - ระดับมัธยมศึกษา
- สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (สอศ.)
- สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.)
- สังกัดกรมส่งเสริมการเรียนรู้ (สกร.)
- สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.)
- สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (อปท.) คือ กลุ่มสถานศึกษาขององค์การบริหารส่วนจังหวัด (อบจ.)

1.4 การส่งผลงานการปฏิบัติที่ประสบความสำเร็จตามนโยบายการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ (กรุณาระบุ √ ลงใน ที่ตรงกับด้านผลงานของครูผู้สอน) ให้เลือกนำเสนอเพียง 1 ด้าน

- ด้านการสร้างและส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีตามรอยพระยุคลบาท
- ด้านกระบวนการส่งเสริมการเรียนรู้ และยกระดับคุณภาพการศึกษา
- ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ด้านทักษะอาชีพเพื่อการมีงานทำ
- ด้านการส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน
- ด้านการจัดการศึกษาเพื่อความปลอดภัย
- ด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางการศึกษาหรือการแนะแนวการเรียน (Coaching) และเป้าหมายชีวิต
- ด้านการจัดการเรียนการสอนที่พัฒนาและใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI)
- ด้านอื่นๆ ที่สนับสนุนส่งเสริมคุณภาพการศึกษา

1.5 ข้อมูลผู้ส่งผลงาน

1.5.1 ชื่อ – สกุล นางสาวอภิญญา ไทยลาว

การพัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์การจัดระบบการเรียนการสอนบนเว็บเป็นอีกแนวทางหนึ่ง que ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการค้นคว้าข้อมูลในการเรียนรู้ด้วยตนเอง สนองตอบแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลายและเกิดได้ทุกที่ทุกเวลา ทุกสถานที่ โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศให้เกิดประสิทธิภาพ ในด้านการเรียนการสอนบนเว็บ เพื่อช่วยผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และสามารถร่วมทำกิจกรรม สร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนคนอื่นๆ ผู้เรียนกับผู้สอน และผู้เรียนกับเนื้อหา โดยการเสาะแสวงหาข้อมูลจากบริการอินเทอร์เน็ตด้วยตนเองจากบริการเว็ลด์ไวด์เว็บ ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสแสดงความคิดเห็นได้มากขึ้น กิจกรรมการเรียนการสอนจึงเป็นไปอย่างทั่วถึงเป็นลักษณะการเรียนการสอนที่ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลและศักยภาพทางการเรียนรู้ของผู้เรียน เนื่องจากผู้เรียนสามารถเข้ามาศึกษา ทบทวน เนื้อหา และฝึกทำแบบฝึกหัดบนเว็บได้ทุกที่ทุกเวลา ทุกสถานที่ เพิ่มความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ดังงานวิจัย (กฤตยาณี กองอิม, 2560) ได้พัฒนาระบบการเรียนการสอนบนเว็บตามแนวทางสะเต็มศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษาโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา โดยการเรียนรู้เชิงผลิตภาพ (Productivity-Based Learning) เป็นการเรียนรู้ เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและความคิด เป็นสามารถในการผลิตผลงานใหม่และงานสร้างสรรค์ที่เป็นที่ประจักษ์ได้ ซึ่งเป็นผลผลิตของผู้เรียน ในการที่จะสร้างผลงานได้นั้นผู้เรียนจะต้องมีทักษะหลากหลาย ซึ่งทักษะที่สำคัญประการหนึ่งคือ ทักษะกระบวนการคิด ทั้งการคิดวิเคราะห์ การคิดแบบมีเหตุผล และการคิดสร้างสรรค์ (เลอลักษณ์ โอทกานนท์, 2561) ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนการสอนที่ไพฑูริย์ สินลาร์ตันและคณะ (ไพฑูริย์ สินลาร์ตัน, 2560) ได้พัฒนาการเรียนรู้เชิงผลิตภาพเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่มุ่งสร้างให้ผู้เรียน มีผลผลิตของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นผลผลิตในเชิงความคิด งานวิชาการ สิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ เป็นกระบวนการสร้างการเรียนรู้ที่มีวัตถุประสงค์มุ่งให้สร้างผลงานหรือชิ้นงานนั่นเอง เป็นรูปแบบการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่มุ่งให้ ผู้เรียนสร้างผลงาน สร้างชิ้นงาน ภาระงานหรือสร้างองค์ความรู้จากการเรียนรู้ในเนื้อหาสาระนั้น ผู้เรียนจะเรียนรู้เริ่มจากการแสวงหาและปรับความรู้ความเข้าใจ โดยอาศัยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ที่หลากหลาย เช่น การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การเรียนรู้ แบบร่วมมือ เป็นต้น เป้าหมายของการเรียนรู้เชิงผลิตภาพนั้นต้องการให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ใหม่ อาจมีการบูรณาการความรู้เดิมกับความรู้ใหม่เกิดเป็นผลิตผลงาน ชิ้นงาน หรือภาระงานได้ด้วยตนเอง ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด (สุวรรณ จัวยทอง, 2563)

จากความเป็นมาและความสำคัญดังกล่าว การจัดการเรียนรู้เชิงผลิตภาพผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เว็บไซต์เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาและส่งเสริม ให้ผู้เรียนเกิดทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์และการพัฒนาผลงาน เพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ในตัวผู้เรียน ทั้งนี้ขึ้นกับเทคนิคและวิธีการสอนของผู้สอนที่จะช่วยกระตุ้นส่งเสริม และพัฒนาความคิด ของผู้เรียนให้งอกงามขึ้น โดยหาเทคนิควิธีการสอนใหม่ ๆ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง คอยติดตาม ให้คำแนะนำเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีอิสระในการแสดงออกด้วยการพูดหรือกระทำตามจินตนาการ และความพึงพอใจของผู้เรียน ดังนั้นจึงนำมาสู่งานวิจัยนี้ที่นำระบบการเรียนการสอนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เว็บไซต์ มาบูรณาการใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาการสร้างชิ้นงานสร้างสรรค์ของนักเรียน

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อผลิตแพลตฟอร์มออนไลน์เว็บไซต์และสื่อเทคโนโลยี วิชาวิทยาการคำนวณ
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการประเมินชิ้นงานสร้างสรรค์หลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงผลิตภาพผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เว็บไซต์กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

3. การกำหนดเป้าหมาย

นักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2567 ของโรงเรียนที่มีการเรียนการสอนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีการจัดการเรียนการสอนรายวิชาพื้นฐานวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิทยาการคำนวณ และผู้เรียนสามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ และเรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) ของโรงเรียนองค์การบริหารส่วนตำบลบึงคำพร้อย 1 (โรงเรียนวัดราษฎร์ศรัทธาราม)

4. ประโยชน์จากการแก้ปัญหาหรือพัฒนา

- 1 เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการนำกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงผลิตภาพผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เว็บไซต์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ไปใช้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างชิ้นงาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
- 2 เป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนในการนำไปประยุกต์ใช้กับการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

องค์ประกอบที่ 2 กระบวนการดำเนินงาน

1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการปฏิบัติ(ให้นำเสนอแผนการจัดการเรียนรู้ที่ประสบผลสำเร็จในการจัดการเรียนการสอน สามารถช่วยแก้ปัญหาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยสรุป) หรือมีกิจกรรมส่งเสริม สนับสนุนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12

รายวิชา วิทยาศาสตร์ (เทคโนโลยี) 4 รหัส ว 22104 กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 คาดการณ์เทคโนโลยีในอนาคต เวลา 2 ชั่วโมง

เรื่อง การคาดการณ์เทคโนโลยีในอนาคต เวลา 1 ชั่วโมง ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2

1.มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ว 4.1 เข้าใจแนวคิดหลักของเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศาสตร์อื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมโดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม

ตัวชี้วัด ว 4.2 ม. 2/1 คาดการณ์แนวโน้มเทคโนโลยีที่จะเกิดขึ้นโดยพิจารณาจากสาเหตุหรือปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและวิเคราะห์ เปรียบเทียบตัดสินใจเลือกใช้เทคโนโลยีโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม

2.จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1.เข้าใจการคาดการณ์เทคโนโลยีในอนาคตอย่างถูกต้อง (K)
- 2.สามารถออกแบบสร้างชิ้นงานเทคโนโลยีในอนาคตได้อย่างสร้างสรรค์ (P)
- 3.ตระหนักถึงความสำคัญในการนำความรู้การคาดการณ์เทคโนโลยีในอนาคตไปปรับใช้ใน ชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง (A)

3.สาระสำคัญ

การเลือกใช้เทคโนโลยี รวมทั้งการคาดการณ์แนวโน้มของเทคโนโลยีที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ต้องคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิตสังคม และต้องเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม การเลือกใช้เทคโนโลยีเพื่อสนองความต้องการของมนุษย์อย่างเหมาะสม จะช่วยในการวางแผนการทำงานและเป็นข้อมูลในการเลือกใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดให้เกิดประโยชน์สูงสุด รวมทั้งเป็นการพัฒนาขีดความสามารถของมนุษย์ในการสร้างเทคโนโลยีแห่งอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็นเทคโนโลยีที่มีความสามารถในการแก้ปัญหาเหมือนมนุษย์ ระบบ AI ทำงานโดยการรับข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และประมวลผล เพื่อให้ได้ผลตอบกลับมา ไม่ว่าจะผ่านการใช้คำพูด ข้อความ หรือการกระทำต่างๆ ผลที่ตอบกลับมาก็อยู่ที่ว่าเราต้องการให้ตอบกลับมาเป็นแบบไหน และเอาผลลัพธ์นั้นมาใช้ประโยชน์ให้ตรงกับจุดประสงค์ของเรา อีกทั้งยังสามารถใช้รูปแบบการทำงานนี้เพื่อคาดการณ์สถานการณ์ที่จะเกิดขึ้นต่อในอนาคตได้ เช่น เซทบอทที่ตอบข้อความอัตโนมัติได้เหมือนกับคน การเขียนสร้างชิ้นงานสร้างสรรค์ เป็นเรื่องของจินตนาการ เพื่อให้ร้อยเรียงเข้าใจเกิดเป็นภาพที่จุดประกายให้เกิดเรื่องราว แง่คิด มุมมองต่างๆ ได้

4.สาระการเรียนรู้



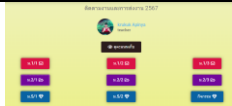
การคาดการณ์เทคโนโลยีในอนาคตกับเทคโนโลยี AI

1. บทบาทของ AI ในชีวิตประจำวัน เช่น ผู้ช่วยอัจฉริยะ (Chatbot, Siri, Google Assistant)
2. AI กับการพัฒนาเทคโนโลยีอัจฉริยะ (เช่น AI ที่สามารถคิดและตัดสินใจได้ใกล้เคียงมนุษย์)

5. ทักษะกระบวนการ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (C)	คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)
1. ความสามารถในการคิด	1. มีวินัย
2. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	2. ใฝ่เรียนรู้
	3. มุ่งมั่นในการทำงาน

6. กระบวนการเรียนรู้ รูปแบบการจัดการสอนเชิงผลิตภาพ (PRODUCTIVITY-BASED LEARNING)

ขั้นตอน	กิจกรรม	เครื่องมือ/สื่อที่ใช้	ภาพนำเสนอ
1) ขั้นจุดประกายความสนใจ	1. นำเข้าสู่บทเรียนด้วยกิจกรรม Magic land โดยให้ผู้เรียนต่อเติมภาพชิ้นส่วนที่หายไป ตามจินตนาการ แล้วให้เพื่อนร่วมกันคาดการณ์ภาพ	-โปรแกรม ออกแบบ ชื่อ Auto Draw -ใบกิจกรรม Magic land	
	2. ทบทวนความรู้เดิมที่ได้เรียนในครั้งที่ผ่านมา ด้วยการกระตุ้นความรู้กับเหตุการณ์ปัจจุบัน (การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี) คำถาม ด้วยสภาพอากาศปัจจุบัน นักเรียนคิดว่าในอนาคตจะเกิดสินค้าด้านใด (การขายอากาศ การขายเครื่องกรองอากาศชนิดพิเศษ แมสรุ่นพิเศษ....)	สื่อความรู้ PowerPoint AI Digital การคาดการณ์เทคโนโลยีในอนาคต	
2) ขั้นออกแบบวางแผนงาน	4. ผู้เรียน ออกแบบนวัตกรรมที่ช่วยแก้ปัญหาที่ผู้เรียนเผชิญ ด้วยการเขียน prompt ตามที่ครูกำหนด	-ใบกิจกรรม ชุด “AI Digital การคาดการณ์เทคโนโลยีในอนาคต”	
3) ขั้นสร้างผลงาน	5. ผู้เรียนออกแบบนวัตกรรมด้วยการร่างภาพนวัตกรรมตามที่คิดใส่โปรแกรม และแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนกัน	-โปรแกรม ออกแบบ ชื่อ Auto Draw -โปรแกรม AI ชื่อ cutout	
	6. ผู้เรียนนำ prompt ที่กำหนดเข้าสู่กระบวนการให้ AI คาดการณ์ภาพตามคำสั่งและนวัตกรรมที่คิด		
	7. ผู้เรียนแลกเปลี่ยนร่วมกันกับเพื่อนว่า AI กับภาพที่ออกแบบไว้ มีลักษณะคล้ายกับ prompt ที่คิดหรือไม่		
4) ขั้นการประเมินผลงานและสะท้อนคิด	8. ผู้เรียนส่งงาน ตามที่มอบหมายผู้สอน	เว็บผู้สอน apinlovereal.com	
	9. ครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรม สะท้อนความคิดเห็น และวิธีการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน		

7. สื่อ/อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้

-เว็บไซต์ออนไลน์ ที่ผลิตโดยผู้สอน ชื่อ apinlovereal.com

การพัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์ในการออกแบบชิ้นงานสร้างสรรค์ที่มุ่งบูรณาการ
โดยน



- สื่อความรู้ PowerPoint AI Digital การคาดการณ์เทคโนโลยีในอนาคต
- โปรแกรม ออกแบบ ชื่อ Auto Draw
- โปรแกรม AI ชื่อ cutout

8. ภาระงาน/ชิ้นงาน

- ใบกิจกรรม ชุด “AI Digital การคาดการณ์เทคโนโลยีในอนาคต”
- ใบกิจกรรม ชุด “Magic land”
- แบบทดสอบออนไลน์ เรื่องการคาดการณ์เทคโนโลยีในอนาคต

9. การวัดและการประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การวัด
ผู้เรียนเข้าใจการคาดการณ์เทคโนโลยีในอนาคตอย่างถูกต้อง (K)	ประเมินจากการทดสอบความรู้ เรื่องการคาดการณ์เทคโนโลยีในอนาคต หมายเหตุ ทำนอกเวลาเป็นแบบทดสอบออนไลน์	แบบทดสอบออนไลน์ เรื่องการคาดการณ์เทคโนโลยีในอนาคต	ผ่านเกณฑ์ 70% ของคะแนนสอบ
ผู้เรียนสามารถออกแบบสร้างชิ้นงานเทคโนโลยีในอนาคตได้อย่างสร้างสรรค์ (P)	ประเมินจากการทำใบกิจกรรม ชุด “AI Digital การคาดการณ์เทคโนโลยีในอนาคต”	ใบกิจกรรม ชุด “AI Digital การคาดการณ์เทคโนโลยีในอนาคต”	ผ่านระดับคุณภาพ ระดับดี
ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญในการนำความรู้การคาดการณ์เทคโนโลยีในอนาคตไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง (A)	ประเมินผลการทำกิจกรรมชุด “Magic land”	ใบกิจกรรม ชุด “Magic land”	ผ่านระดับคุณภาพ ระดับดี
สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (C) 1. ความสามารถในการคิด 2. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	แบบสังเกตพฤติกรรมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 1. ความสามารถในการคิด 2. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	ผ่านระดับคุณภาพ ดี
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) 1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน	แบบสังเกตพฤติกรรมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ผ่านระดับคุณภาพ ดี

2. กระบวนการดำเนินงานตามแผนงานเป็นขั้นตอนมีการบันทึกผลและแสดงผลอย่างชัดเจน (เพิ่มเติมในภาคผนวก)



จากภาพขั้นตอนการออกแบบและสร้างนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงผลิตภาพผ่านเว็บไซต์และสื่อเทคโนโลยี วิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง การเขียนโปรแกรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ข้างต้น ข้าพเจ้าได้ดำเนินการออกแบบและสร้างนวัตกรรมตามขั้นตอน ดังนี้

1. การวิเคราะห์เนื้อหาบทเรียนก่อนสร้างนวัตกรรม
2. ขั้นตอนในการผลิตเว็บไซต์ computational.apinlovereal.com
3. ขั้นตอนการสร้างบทเรียนบนเว็บไซต์
4. ขั้นตอนการจัดการรายวิชา ในเว็บไซต์
5. ขั้นตอนการใช้งานสื่อเทคโนโลยีในชั้นเรียน

1. การวิเคราะห์เนื้อหาบทเรียนก่อนสร้างนวัตกรรม

การจัดการเรียนการสอนวิชาวิทยาการคำนวณ มีเป้าหมายที่สำคัญในการพัฒนาผู้เรียน กล่าวคือเพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถใช้ทักษะการคิดเชิงคำนวณในการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ มีทักษะในการค้นหาข้อมูลหรือสารสนเทศ ประเมิน จัดการ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำสารสนเทศไปใช้ในการแก้ปัญหา สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ สื่อดิจิทัล เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ในการแก้ปัญหาในชีวิตจริง การทำงานร่วมกันอย่างสร้างสรรค์เพื่อประโยชน์ต่อตนเองหรือสังคม และสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างปลอดภัย รู้เท่าทัน มี



2. ขั้นตอนในการผลิตเว็บไซต์ computational.apinlovereal.com

การสร้างเว็บไซต์ ด้วย wordpress สามารถทำได้ง่าย ๆ ด้วยตัวเอง อย่างที่รู้กันว่าเทคโนโลยีทุกวันนี้ ก้าวหน้าไปมาก ในด้านการทำเว็บไซต์ก็เช่นกัน มีตัวช่วยมากมายมาอำนวยความสะดวกให้เรา ไม่จำเป็นต้องมีความรู้การโค้ดตั้งขั้นเทพก็สามารถสร้างเว็บไซต์ให้ตัวเองได้ ผู้จัดทำจึงขอแนะนำขั้นตอนการทำดังนี้

ขั้นตอนการสร้างบทเรียนบนเว็บไซต์ computational.apinlovereal.com

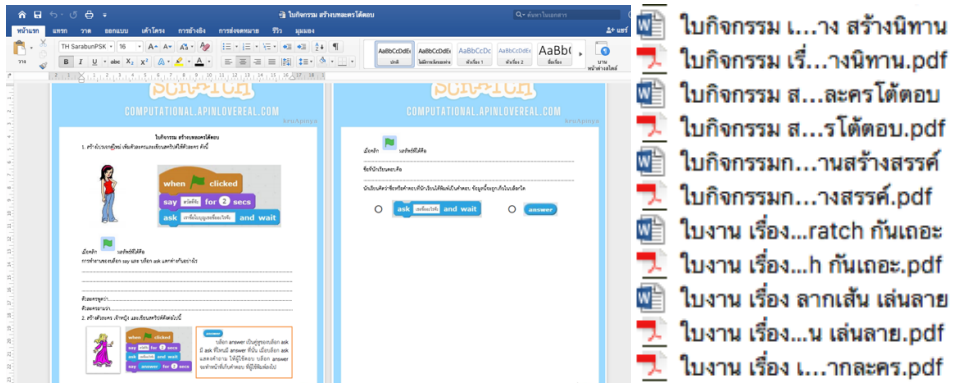
ลำดับขั้นตอนการใช้งาน ลำดับตามหมายเลขบนภาพ

1. login ผ่าน <https://wordpress.com/>
2. ไปที่ แถบเมนู เรื่อง -> เขียนเรื่องใหม่
3. ได้เค้าร่างหน้าที่สามารถเพิ่มบทความเนื้อหา
4. ตั้งค่าการเผยแพร่ และจัดหมวดหมู่ของบทความ
5. เมื่อสร้างเสร็จสามารถคลิกแถบเมนู เรื่อง -> เรื่องทั้งหมด

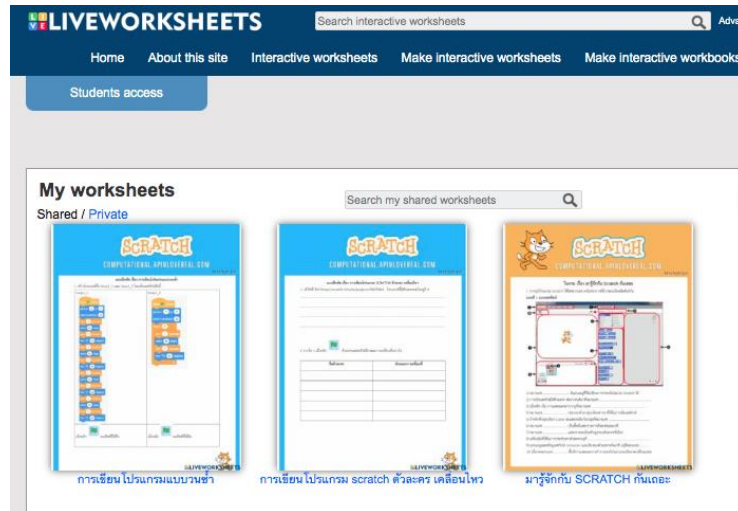
หมายเหตุ การสร้างบทเรียนบนเว็บไซต์ผู้สร้างต้องมีทักษะการใช้งานเว็บไซต์มาก่อน และมีความรู้ด้าน plugin ของ wordpress มาระดับหนึ่ง

4.ขั้นตอนการจัดการรายวิชา ในเว็บไซต์

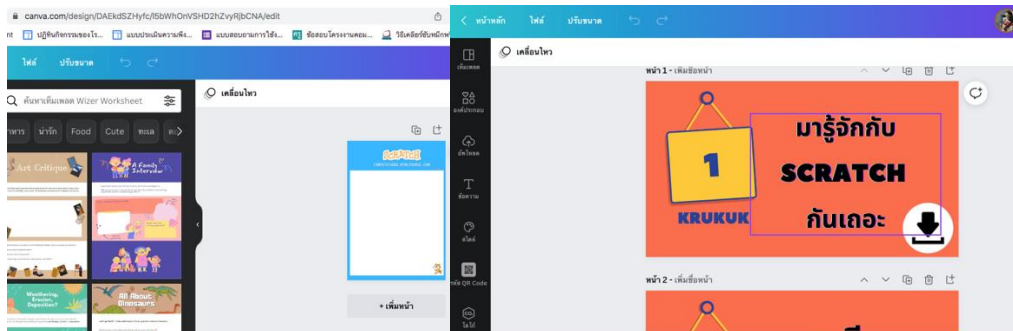
1) สร้างไฟล์แบบฝึกหัดด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint และ Microsoft word โดยบันทึกหรือแปลงไฟล์ของเป็น PDF



2) สร้างไฟล์แบบฝึกหัดออนไลน์ ด้วย Liveworksheets



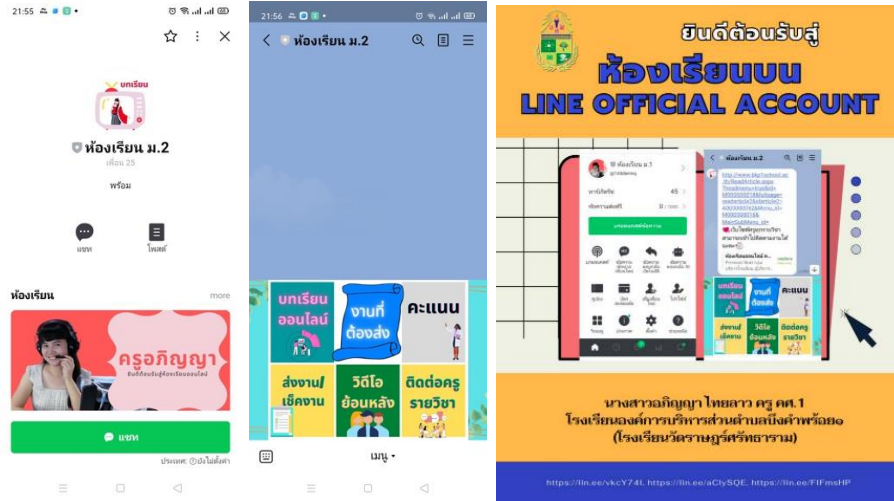
3) ตกแต่งภาพ สร้างตัวการ์ตูนด้วยโปรแกรม Canva



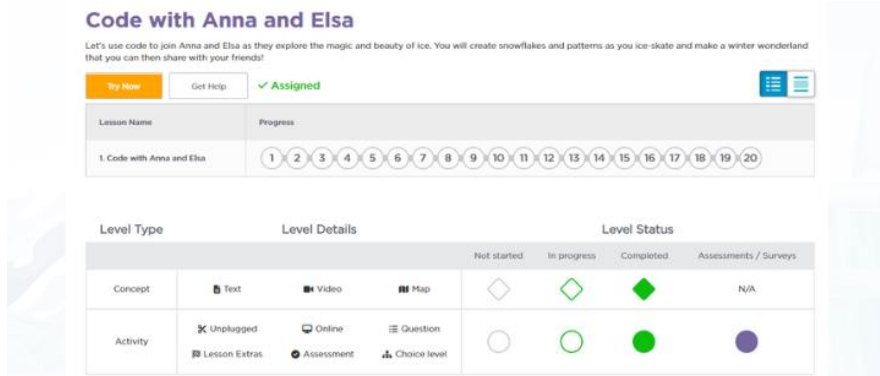
ภาพที่ 6 ออกแบบงานด้วย Canva

4) สร้างแบบทดสอบด้วย Google Form จะต้องมีไฟล์เอกสารข้อมูลของชุดแบบทดสอบ ที่จัดทำในโปรแกรม Microsoft word เพื่อความสะดวกต่อการจัดทำที่รวดเร็วขึ้น

5) สร้างช่องทางการเข้าถึงเว็บไซต์เพิ่มเติมด้วย Line Official Account



6) ประยุกต์นำบทฝึกแพลตฟอร์มออนไลน์ การเขียนโปรแกรมแบบง่ายๆ จาก code.org มาช่วยในการจัดการเรียนการสอน การเขียนโปรแกรมไปกับตัวละคร จากภาพยนตร์เรื่อง Frozen โดยชุดฝึกเขียนโปรแกรม Frozen ชุดนี้ จะเน้นการสอนให้เขียนโปรแกรมเพื่อสร้างภาพเรขาคณิตแบบพื้นฐาน ไปจนถึงภาพซับซ้อนโดยใช้การคิดคำนวณเข้าช่วย เป็นการฝึกการเขียนโปรแกรมและความรู้ด้านคณิตศาสตร์ การฝึกเขียนโปรแกรมชุด Frozen นี้ เน้นให้ใช้การเขียนโปรแกรมให้วนซ้ำ ผ่านเว็บ <https://studio.code.org/frozen>



7) สร้างข้อสอบออนไลน์ผ่าน quizizz เป็นเว็บไซต์หนึ่งที่ ช่วยสร้างแบบทดสอบออนไลน์ e-Testing ครูผู้สอนสามารถเข้าใช้งาน สร้างแบบทดสอบได้ฟรี นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบผ่านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ Notebook Tablet หรือ Smart Phone ที่เชื่อมต่อระบบ Internet นักเรียนทราบ ผลการสอบทันที และผู้สอน ได้รับรายงาน (Report) ผลการสอบและบันทึกเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ ผ่านเว็บ <https://quizizz.com>



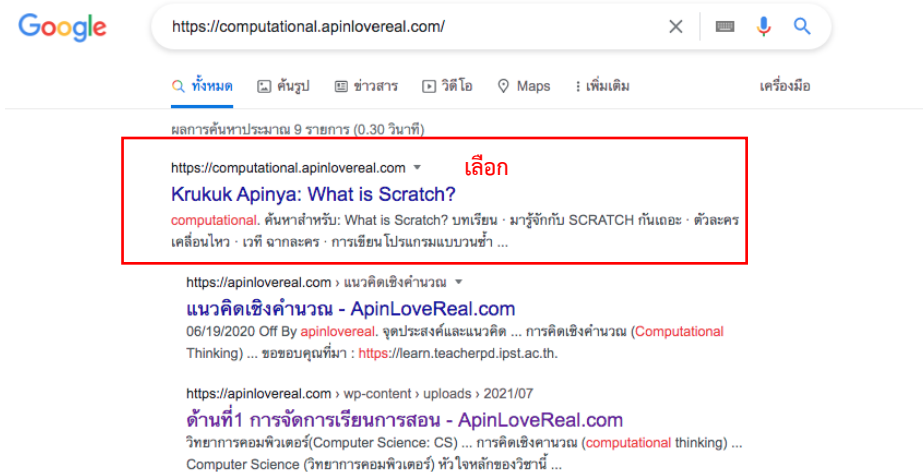
ข้าพเจ้าได้นำ Quizizz มาประยุกต์ใช้กับการจัดกิจกรรมการสอบแบบเกมเพื่อเพิ่มความสนุกสนานในการเรียน และเป็นการใช้เทคโนโลยีอย่างเกิด ประโยชน์ ช่วยให้ลดเวลาในการทำข้อสอบและจัดชุดทดสอบอีกทั้งจะทราบจุดบกพร่อง การเรียนของนักเรียนแต่ละคนในแต่ละเนื้อหา เพื่อ นำมาปรับปรุงแก้ไข กระบวนการจัดการเรียนการสอนได้ดียิ่งขึ้น ในด้านของนักเรียนเอง ก็จะได้ ทราบข้อมูลและประเมินตนเองได้ว่าไม่เข้าใจ

เนื้อหาตรง ส่วนใดเพื่อจะได้กลับไปทบทวน และทำ ความเข้าใจในเนื้อหาอีกครั้งหนึ่ง เหมือนการสร้างแรงจูงใจในการเรียน และให้นักเรียนต้อง เตรียมพร้อมในการเรียนอยู่เสมอ

5.ขั้นตอนการใช้งานสื่อเทคโนโลยีในชั้นเรียน

นวัตกรรมการเรียนการสอนด้วยห้องเรียน ออนไลน์ โดยใช้ เว็บไซต์และ สื่อเทคโนโลยี วิชา วิทยาการคำนวณ ที่จัดทำขึ้น นี้ นักเรียนสามารถเข้าศึกษา ความรู้ได้อย่างอิสระ ไม่จำกัดสถานที่ หรือเวลาในการเรียนรู้

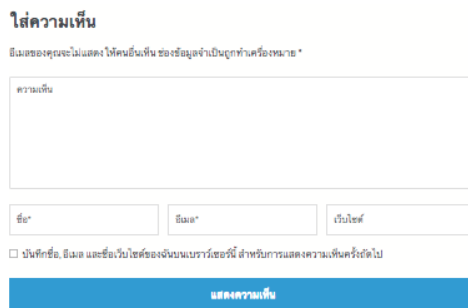
1.เข้าใช้งานผ่าน google โดยพิมพ์คำว่า <https://computational.apinlovereal.com>



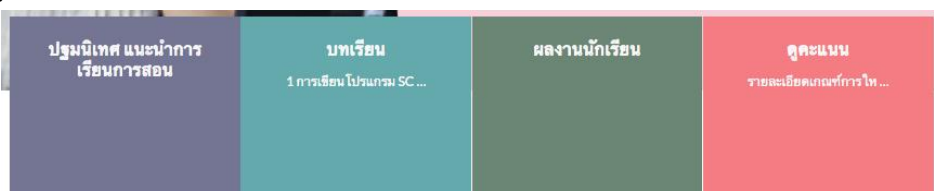
2.คลิกเข้าสู่เว็บไซต์ <https://computational.apinlovereal.com> เลือกบทเรียนในแถบเมนูที่ต้องการ โดยจะมีเมนูแนะนำการใช้งาน บทเรียน 10 บท ผลงานของนักเรียน และ ดูคะแนนเก็บ

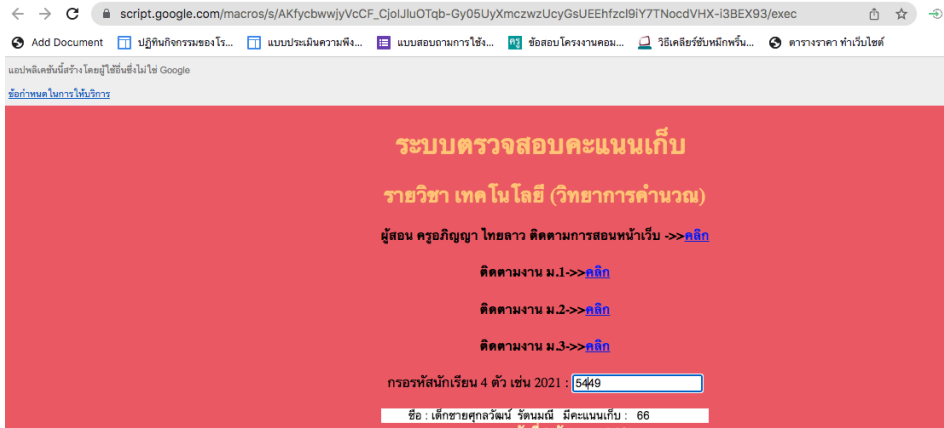
3.ในบทเรียนจะมีเนื้อหาความรู้และแบบฝึกหัดออนไลน์ ผู้เรียนสามารถตรวจสอบผลงานของตนได้ ผ่านช่องทางการส่งงานที่ผู้สอนสร้างไว้

4.หากสงสัยในเนื้อหา สามารถฝากข้อความถึงผู้สอนหรือติดต่อสอบถามผู้สอนผ่านช่องทางที่กำหนดได้



5.ผู้เรียนสามารถตรวจสอบคะแนนเก็บของตนได้

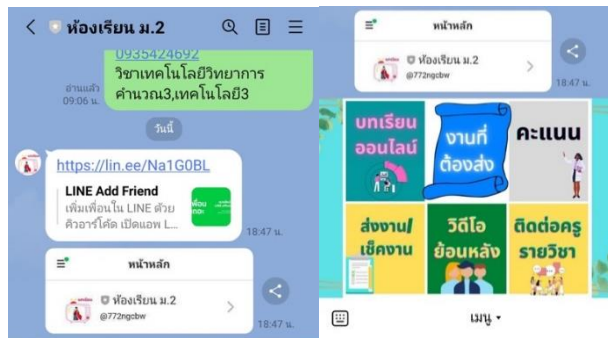




6. การใช้งานผ่านline

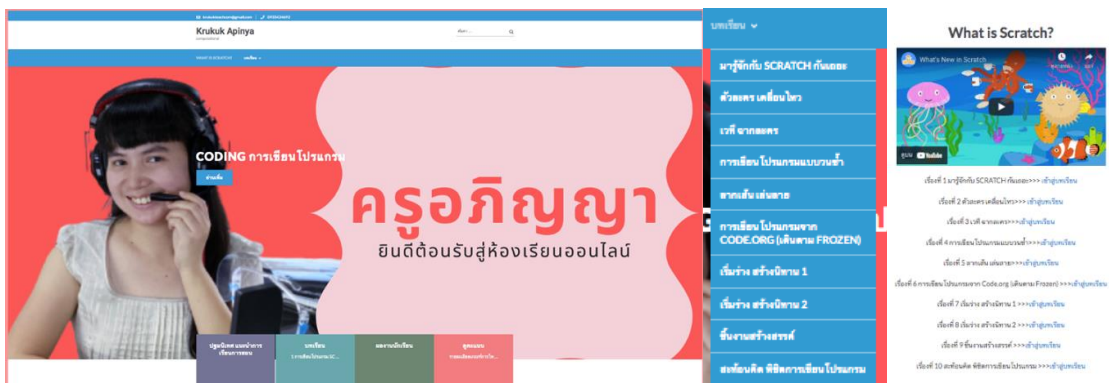


7.คลิกเพิ่มเพื่อน จะปรากฏริชเมนูหน้าไลน์แอด ที่ผู้สอนสร้างขึ้น 1) มีบทเรียนออนไลน์ที่มีลิงก์เชื่อมกับเว็บไซต์การเรียนการสอน 2) มีเมนูตรวจสอบงานชั้วงานที่ต้องส่ง 3) มีเมนูตรวจสอบคะแนน 4) มีเมนูแจ้งคงาน 5) มีเมนูติดต่อครูผู้สอน



3. การสรุปผลสำเร็จของการดำเนินงาน และประเมินผลงาน

3.1 ได้แพลตฟอร์มออนไลน์เว็บไซต์และสื่อเทคโนโลยี วิชาวิทยาการคำนวณ



3.2 ผลการประเมินชิ้นงานสร้างสรรค์ หลังการจัดการเรียนรู้เชิงผลิตภาพผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เว็บไซต์ หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงดังตาราง ตาราง แสดงผลการเปรียบเทียบชิ้นงานสร้างสรรค์ ภายหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงผลิตภาพผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เว็บไซต์กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

คะแนนชิ้นงาน สร้างสรรค์	ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม = 14 คะแนน		
	\bar{x}	S.D.	%
	16.97	1.79	84.85

จากตาราง พบว่า คะแนนเฉลี่ยชิ้นงานสร้างสรรค์ ภายหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงผลิตภาพผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เว็บไซต์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.97 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 84.85 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม แสดงว่า ชิ้นงานสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงผลิตภาพผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เว็บไซต์สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

ส่วนที่ ๒ ด้านผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน
ตัวชี้วัดที่ ๒ ผลงานหรือผลการปฏิบัติงานที่สะท้อนถึงการใช้การศึกษาค้นคว้าพื้นฐาน (Basic Skills)
ตามวัยและลักษณะของผู้เรียน

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒/๑ มีการนำแบบสอบถามแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างนักเรียนโดยการถอดใจคือจากการทำงาน project โดยมีนักเรียนเป็นผู้ประเมินผลงานตนเอง ให้คะแนนประเมินตนเอง โดยครูผู้สอนจะเป็นผู้ให้คำแนะนำและกำลังใจให้นักเรียนมีทักษะการใช้เครื่องมือหรืออุปกรณ์การเรียนได้อย่างคล่องแคล่ว



หน้าที่ ๓

ส่วนที่ ๒ ด้านผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน
ตัวชี้วัดที่ ๓ ผลงานหรือผลการปฏิบัติงานที่สะท้อนถึงความสามารถในการเรียนรู้ (Cognitive Abilities)
ตามวัยและลักษณะของผู้เรียน

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒/๑ สามารถเรียนรู้ออกแบบโครงสร้างชิ้นงาน คิดแก้ปัญหา และใช้เทคโนโลยีในการสื่อสารความรู้ความเข้าใจทางคณิตศาสตร์มาช่วยในการออกแบบชิ้นงาน และมีการวิจารณ์โครงงาน นำเทคโนโลยีมาสร้างสรรค์ผลงานรายบุคคลได้อย่างสวยงาม



ตัวชี้วัดที่ ๔ ผลงานหรือผลการปฏิบัติงานที่สะท้อนถึงการทำงานร่วมกันในการทำงาน (Cross - function Skills)
ตามวัยและลักษณะของผู้เรียน

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒/๑ สามารถปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นอย่างดี รู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกันมีทักษะในการทำงานสอดคล้องกับชิ้นงาน อดทนปฏิบัติ และนำเสนอความคิดเห็นผลงานของตนเองได้



หน้าที่ ๑๐

4. การนำเสนอผลการดำเนินงานไปปรับปรุงพัฒนา

(1) ผู้สอนต้องศึกษารูปแบบการทำกิจกรรมที่เอื้อต่ออุปกรณ์ใช้งานของผู้เรียนทั้งคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แท็บเล็ต เพื่อให้การจัดกิจกรรมเป็นไปด้วยความราบรื่น และลดข้อขัดข้องในรูปแบบจอแสดงผลที่แตกต่างกัน


(2) ผู้สอนต้องเตรียมสถานการณ์และปัญหาที่สอดคล้องกับชีวิตจริงของผู้เรียน และเป็นสถานการณ์ที่ท้าทายความสามารถของผู้เรียน จะเป็นแรงผลักดันให้ผู้เรียนสืบค้นความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งการเรียนรู้

องค์ประกอบที่ 3 ผลการดำเนินงาน

1. เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียน

ผู้เรียนสามารถศึกษาและเข้าถึงบทเรียนได้ง่าย ผ่านการใช้งานอินเทอร์เน็ตในการค้นคว้าข้อมูลเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย และเกิดการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา มีโอกาสแสดงความคิดเห็นได้มากขึ้น การเรียนการสอนตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลและศักยภาพทางการเรียนรู้ของผู้เรียนสามารถเข้ามาศึกษา ทบทวนเนื้อหา และฝึกทำแบบฝึกหัดบนเว็บไซต์ได้ทุกที่ทุกเวลา ส่งผลให้เด็กได้รับการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ สามารถแข่งขันในระดับชาติและนานาชาติได้ ดังนี้

ที่	รางวัล/ผลงานดีเด่น	หน่วยงานที่ให้รางวัล	พ.ศ.ที่ได้รับ	รูปภาพ
1	เหรียญเงินการประกวดแข่งขันทักษะทางคอมพิวเตอร์ ม.4-ม.6	การแข่งขันทักษะวิชาการและงานมหกรรมการจัดการศึกษาท้องถิ่นระดับประเทศ ครั้งที่ 13 ประจำปี 2567 ณ เทศบาลนครเชียงราย	2567	
2	เหรียญทองการประกวดแข่งขันทักษะทางคอมพิวเตอร์ ม.4-ม.6	การแข่งขันทักษะทางวิชาการระดับภาคกลาง ครั้งที่ 17 ประจำปี 2567 เมืองกาญจน์ วิชาการ 2567	2567	
3	เหรียญทอง การประกวดแข่งขันทักษะทางคอมพิวเตอร์ระดับ ม.1-ม.3	การแข่งขันทักษะทางวิชาการระดับภาคกลาง ครั้งที่ 17 ประจำปี 2567 เมืองกาญจน์ วิชาการ 2567	2567	
4	เหรียญเงินการประกวดแข่งขันโครงงาน กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ม.4-ป.6	การแข่งขันทักษะทางวิชาการระดับภาคกลาง ครั้งที่ 17 ประจำปี 2567 เมืองกาญจน์ วิชาการ 2567	2567	
5	เหรียญเงิน การแข่งขันการออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ม.4-6	การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนระดับจังหวัดปทุมธานี ครั้งที่ 72 ปีการศึกษา 2567	2567	

ที่	รางวัล/ผลงานดีเด่น	หน่วยงานที่ให้รางวัล	พ.ศ.ที่ได้รับ	รูปภาพ
6	เหรียญทองแดง การแข่งขันการสร้างการ์ตูน เรื่องสั้นม.1-3	การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรม นักเรียนระดับจังหวัดปทุมธานี ครั้งที่ 72 ปีการศึกษา 2567	2567	


ประโยชน์ต่อครูผู้สอน


สำหรับผู้สอนได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนและได้พัฒนาผลงานได้รับรางวัล อาทิเช่น

ที่	รางวัล/ผลงานดีเด่น	หน่วยงานที่ให้รางวัล	พ.ศ.ที่ได้รับ	รูปภาพ
1	รับโล่เชิดชูเกียรติ “ครูในดวงใจ ศิษย์” ครั้งที่ 21 เนื่องในวันครู แห่งชาติประจำปี 2567	ณ มหาวิทยาลัยนอร์ท กรุงเทพ	2567	
2	รับรางวัล ครูผู้ทำคุณประโยชน์ แก่แผ่นดิน วันครู 2568	จังหวัดปทุมธานี	2567	
3	เหรียญเงิน การประกวดแข่งขัน สื่อนวัตกรรมทางการศึกษากลุ่ม สาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี	การแข่งขันทักษะทาง วิชาการ ระดับภาคกลาง ครั้งที่ 17 ประจำปี 2567 เมืองกาญจน์วิชาการ 2567	2567	

2. เกิดประโยชน์ต่อสถานศึกษา

- การยกระดับมาตรฐานการศึกษา: สถานศึกษามีแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับการจัดการเรียนการสอนที่ทันสมัย สามารถส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สร้างชื่อเสียงและเป็นที่ยอมรับในการจัดการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยี

ที่	รางวัล/ผลงานดีเด่น	หน่วยงานที่ให้รางวัล	พ.ศ.ที่ได้รับ	รูปภาพ
1	การแข่งขันทักษะวิชาการ ระดับประเทศ ครั้งที่ 13 “นครเชียงราย นครแห่งการศึกษา 2567” โรงเรียนอยู่ในลำดับที่ 93 จาก จำนวน 282 ตัวแทนภาคของ อปท.ในประเทศ	กรมส่งเสริมการ ปกครองส่วนท้องถิ่น	2567	

ที่	รางวัล/ผลงานดีเด่น	หน่วยงานที่ให้รางวัล	พ.ศ.ที่ได้รับ	รูปภาพ
2	การแข่งขันทักษะวิชาการ ระดับภาคกลาง ครั้งที่ 17 “เมืองกาญจน์วิชาการ 67” โรงเรียนอยู่ในลำดับที่ 28 จาก 100 เขตอปท. ระดับภาคกลาง	กรมส่งเสริมการปกครองส่วนท้องถิ่น	2567	

3. เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาในภาพรวม (เพิ่มเติมในภาคผนวก)

เกิดการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เกิดการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอนอย่างแพร่หลาย เกิดการยกระดับคุณภาพการศึกษาของประเทศ และลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษา

4. เกิดประโยชน์ต่อชุมชน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการบริหารจัดการศึกษา (เพิ่มเติมในภาคผนวก)

ชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องมีความเข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญของการใช้เทคโนโลยีในการศึกษา ชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการสนับสนุนและส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการศึกษา เกิดความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา ชุมชน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาการศึกษา

5. สรุปประโยชน์ที่ได้จากการดำเนินงานการขยายผล และการเผยแพร่ผลการดำเนินงาน

จากการดำเนินการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ได้มีการสรุปบทเรียนสำคัญที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี 2566-2568 มีรายงานการใช้จัดทำเพื่อแสดงผล และยืนยันประโยชน์ของสื่อนวัตกรรมต่อการเรียนการสอน ข้าพเจ้าได้นำนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงผลิตภาพผ่านเว็บไซต์และสื่อเทคโนโลยี ไปเผยแพร่ทางเว็บไซต์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับรายวิชา ซึ่งได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี ทั้งวิธีการที่ง่ายต่อการนำไปใช้ นวัตกรรมที่น่าสนใจ และเป็นประโยชน์ในการพัฒนาคุณภาพทางการศึกษา

อีกทั้งครูผู้สอนได้พัฒนาตนเองในการนำสื่อนวัตกรรม การเขียนโปรแกรม ไปใช้ประโยชน์จริงทำให้ได้รับรางวัล Best Practice Mission 2023 ผลงานระดับดีมาก “กลยุทธ์การจัดการเรียนการสอนที่ได้ประยุกต์ใช้ Gamification” และ “กลยุทธ์การจัดการเรียนการสอนที่ได้ประยุกต์ใช้ Project-Based Learning” ของโครงการ EdSociate มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และได้นำผลงานร่วมแลกเปลี่ยนผลลัพธ์การจัดการเรียนการสอนกับ มูลนิธิโรงเรียนวันเสาร์ และบริษัทโอบีเอ็มประเทศไทย ภายใต้โครงการ IBM SkillsBuild ประสบการณ์ในการเรียนรู้ด้าน Digital และ Professional skill ผ่าน Platform: skillsbuild และต่อยอดพัฒนาสู่ผู้เรียนที่มีทักษะการคิดเชิงคำนวณด้าน Coding การเขียนโปรแกรม สร้างสรรค์ชิ้นงานความเฉพาะทางเพิ่มจากการได้รับการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนได้จริงเกิดผลลัพธ์อย่างต่อเนื่อง ทำให้ได้รับรางวัลทรงคุณค่า เช่น ผลงานนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี GPAS 5 Steps 2023 , การแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ , การนำการเขียนโปรแกรมไปประยุกต์สร้างเกมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น



21	คอมพิวเตอร์	การแข่งขันการสร้าง Web Applications ๔.4-๕.6	72	เงิน	รองชนะเลิศ อันดับ ๒	1. นายศุภกวีกร ขันทอง 2. นายศุภวิชญ์ พันธุศิริ	1. นางสาว อภิญญา ไทยลาว 2. นางสาววิภา วัฒนโธสมณ
22	คอมพิวเตอร์	การแข่งขันโครงงานคอมพิวเตอร์ ประเภทซอฟต์แวร์ ๔.4-๕.6	97.33	ทอง	ชนะเลิศ	1. นายกษิณ ศรีชัย 2. นายศุภกวีกร ขันทอง 3. นายวราวุธ แก้วชัย	1. นางสาว อภิญญา ไทยลาว 2. นางสาววิภา วัฒนโธสมณ
23	คอมพิวเตอร์	การแข่งขันการส่งต่อคอมพิวเตอร์ ๔.4-๕.6	82	ทอง	6	1. นายชรัลภูมิ อรรถาเนลา 2. นายศุภวิชญ์ พันธุศิริ	1. นางสาว อภิญญา ไทยลาว 2. นางสาวนิต สุขศรีรัมย์
24	คอมพิวเตอร์	การแข่งขันการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน (2D Animation) ๔.1-๔.3	86	ทอง	รองชนะเลิศ อันดับ ๒	1. นายศุภกวีกร ขันทอง 2. นางสาววิภา วัฒนโธสมณ	1. นางสาว อภิญญา ไทยลาว 2. นางสาววิภา วัฒนโธสมณ
25	คอมพิวเตอร์	การแข่งขันการสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ ๔.1-๔.3	94	ทอง	ชนะเลิศ	1. นายชัชชวรินทร์ ทองช้างงา 2. เด็กชายปวีณเมธี ศรีประยูร	1. นางสาว อภิญญา ไทยลาว 2. นางสาววิภา วัฒนโธสมณ
26	คอมพิวเตอร์	การแข่งขันการสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ ๔.4-๕.6	94	ทอง	รองชนะเลิศ อันดับ ๑	1. นายณัฐกวีกร เชื้อสง่า 2. นายวราวุธ แก้วชัย	1. นางสาว อภิญญา ไทยลาว 2. นางสาวนิต สุขศรีรัมย์
27	คอมพิวเตอร์	การแข่งขันการสร้าง Webpage ประเภท Web Editor ๔.1-๔.3	87	ทอง	รองชนะเลิศ อันดับ ๒	1. เด็กชายธนกร ศรีสุข 2. เด็กชายณัฐกร ทวีโอภาส	1. นางสาว อภิญญา ไทยลาว 2. นางสาววิภา วัฒนโธสมณ



มีการจัดนิทรรศการแสดงผลงาน การเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การจัดทำคู่มือ การสร้างเครือข่าย แก่คณะครูและบุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียน และหน่วยงานอื่น ๆ มีการเผยแพร่ผลการพัฒนา สู่เพื่อนร่วมวิชาชีพ เผยแพร่นวัตกรรมและผลการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับผู้มาเยี่ยมชม



เผยแพร่นวัตกรรมและผลการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จัดนิทรรศการแสดงผลงาน ภายนอกสถานศึกษา ณ โรงเรียนสามโคก จ.ปทุมธานี และมีการเผยแพร่ผลการพัฒนา สู่เพื่อนร่วมวิชาชีพ เผยแพร่นวัตกรรมและผลการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในงานวิชาการท้องถิ่นภาคกลาง จ.กาญจนบุรี /งานวิชาการท้องถิ่นระดับประเทศ จังหวัดเชียงราย

ทั้งนี้ ข้าพเจ้าได้แนบเอกสารที่เกี่ยวข้องเพื่อประกอบการพิจารณาผลงานการปฏิบัติที่ประสบความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนไว้ครบถ้วน จำนวน....24...แผ่นรวมภาคผนวก และข้าพเจ้าขอรับรองว่ารายงานการเสนอผลงานนี้มีความถูกต้องและเป็นจริง ทุกประการ

ลงชื่อ..........ผู้เสนอผลงาน

(นางสาวกัญญา ไทยลาว)

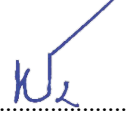
ตำแหน่งครู

โรงเรียนองค์การบริหารส่วนตำบลบึงคำพร้อย1

(โรงเรียนวัดราษฎร์ศรัทธาราม)

3. การรับรองผลงาน (ผู้บังคับบัญชาของผู้เสนอผลงาน)

ข้าพเจ้านางสาวพัศธิมา ไทนิธิทัมพัศ ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถานศึกษา ขอรับรองว่า ผลงานนี้เป็นการปฏิบัติหน้าที่ของผู้เสนอผลงานอย่างแท้จริง

ลงชื่อ..........ผู้รับรองผลงาน

(นางสาวพัศธิมา ไทนิธิทัมพัศ)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถานศึกษา

วันที่.....15.....เดือน...พ.ค...พ.ศ....2568.....

หมายเหตุ สำเนาเอกสารทุกฉบับให้ผู้เสนอผลงานเขียนคำรับรองว่า “สำเนาถูกต้อง” พร้อมลงลายมือชื่อ และวัน เดือน ปี ไว้ด้วย

เอกสารอ้างอิง

- กฤตยาณี กองอิม. (2560). การพัฒนาระบบการเรียนการสอนบนเว็บตามแนวทางสะเต็มศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษาโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. วิทยานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- กรมส่งเสริมการปกครองส่วนท้องถิ่น. (2564). ระบบสารสนเทศทางการศึกษาท้องถิ่น, สืบค้นเมื่อ 1 กันยายน 2564, จาก <https://lec.dla.go.th>.
- ทีศนา แชมมณี. (2561). ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นัสนรินทร์ ปือชา. (2558). ผลการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา (STEM Education) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชีววิทยา ความสามารถในการแก้ปัญหาและความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ และคณะ. (2560). คิดผลิตภาพ : สอนและสร้างได้อย่างไร. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เลอลักษณ์ โอทกานนท์. (2561). มหาวิทยาลัย 4.0: การศึกษาเชิงผลิตภาพ. วารสารบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. 12(3), 249-265.
- สุคนธ์ สิ้นธพานนท์. (2561). นวัตกรรมการเรียนการสอนของครูยุคใหม่ เพื่อพัฒนาทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคโนโลยีรุ่งเรือง.
- สุวรรณ จ้อยทอง. (2563). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงผลิตภาพ ที่มีต่อความสามารถในการสร้างผลงานของนักเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน. วารสารวิชาการวิทยาลัยแสงธรรม. 12(1), 211-227.
- สุวรรณ จ้อยทอง. (2560). การออกแบบหน่วยการเรียนรู้เชิงผลิตภาพ ที่มีต่อความสามารถในการสร้างผลงานของนักเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน. วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์. 7(2), 143-152.

ภาคผนวก

เอกสารด้านการจัดการเรียนการสอนที่พัฒนาและใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพิ่มเติม



เพิ่มเติม ผลการประเมินชิ้นงานสร้างสรรค์ หลังการจัดการเรียนรู้เชิงผลิตภาพผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เว็บไซต์ หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงดังตาราง ตารางที่ 1 แสดงผลการเปรียบเทียบชิ้นงานสร้างสรรค์ ภายหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงผลิตภาพผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เว็บไซต์ แยกตามองค์ประกอบ

รายการประเมิน	คะแนนเต็ม	ค่าสถิติ				
		Max	Min	\bar{x}	S.D.	%
1. ด้านความคิด คล่องแคล่ว ได้ผลงานตรงตามจุดประสงค์ที่กำหนด	4	4	2	3.37	0.72	84.25
2. ด้านความคิดยืดหยุ่นได้	4	4	3	3.70	0.47	92.50

รายการประเมิน	คะแนน เต็ม	ค่าสถิติ				
		Max	Min	\bar{x}	S.D.	%
ผลงานสมบูรณ์ถูกต้อง						
3. ด้านความคิดริเริ่มได้ผล งานที่สร้างสรรค์	4	4	3	3.70	0.53	92.50
4. ด้านความคิด ละเอียดลออได้ผลงานที่ เป็นระเบียบ	4	4	2	3.33	0.66	83.25
5. ผลงานเสร็จเรียบร้อย ตามเวลาที่กำหนด	4	4	2	2.87	0.57	71.75
รวมเฉลี่ย				16.97	1.79	84.85

จากตาราง เมื่อพิจารณาวิเคราะห์รายการประเมินพบว่า ด้านความคิดยืดหยุ่นได้ผลงานสมบูรณ์ ถูกต้อง และ ด้านความคิดริเริ่มได้ผลงานที่สร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยร้อยละสูงสุดอยู่ที่ร้อยละ 92.50 อยู่ในระดับดีมาก รองลงมาคือ ด้านความคิดคล่องแคล่ว ได้ผลงานตรงตามจุดประสงค์ที่กำหนด มีค่าเฉลี่ยร้อยละอยู่ที่ร้อยละ 84.25 อยู่ในระดับดีมาก ด้านความคิดละเอียดลออได้ผลงานที่เป็นระเบียบ มีค่าเฉลี่ยร้อยละอยู่ที่ร้อยละ 83.25 อยู่ในระดับดีมาก และผลงานเสร็จเรียบร้อยตามเวลาที่กำหนด ค่าเฉลี่ยร้อยละอยู่ที่ร้อยละ 71.75 อยู่ในระดับดี

เพิ่มเติม 2. กระบวนการดำเนินงานตามแผนงานเป็นขั้นตอนมีการบันทึกผลและแสดงผลอย่างชัดเจน มีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลาย เหมาะสม และสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนพัฒนาการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

(1) การประเมินการใช้เกมผ่าน เว็บไซต์ (ผ่านได้รับเกียรติบัตร)



3. เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาในภาพรวม

เกิดการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เกิดการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอนอย่างแพร่หลาย เกิดการยกระดับคุณภาพการศึกษาที่มีระบบนิเทศภายในโรงเรียน กระตุ้นการใช้เทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนของครู พัฒนาบุคลากรครูให้ดีขึ้น

The image shows a Google Drive folder named 'งาน) ส่วนที่ 1' containing six files. The files are organized in a table with columns for 'ลำดับที่', 'ชื่อไฟล์', 'นามสกุล', 'นามสกุล', 'นามสกุล', and 'นามสกุล'. The files are:

ลำดับที่	ชื่อไฟล์	นามสกุล	นามสกุล	นามสกุล	นามสกุล
1	กานาโบน	นางสาวอติฉิภา แก้วกันหา	นางสาวอติฉิภา แก้วกันหา	นางสาวอติฉิภา แก้วกันหา	นางสาวอติฉิภา แก้วกันหา
2	กานาโบน	นางสาวอติฉิภา แก้วกันหา	นางสาวอติฉิภา แก้วกันหา	นางสาวอติฉิภา แก้วกันหา	นางสาวอติฉิภา แก้วกันหา
3	กานาโบน	นางสาวอติฉิภา แก้วกันหา	นางสาวอติฉิภา แก้วกันหา	นางสาวอติฉิภา แก้วกันหา	นางสาวอติฉิภา แก้วกันหา
4	กานาโบน	นางสาวอติฉิภา แก้วกันหา	นางสาวอติฉิภา แก้วกันหา	นางสาวอติฉิภา แก้วกันหา	นางสาวอติฉิภา แก้วกันหา
5	กานาโบน	นางสาวอติฉิภา แก้วกันหา	นางสาวอติฉิภา แก้วกันหา	นางสาวอติฉิภา แก้วกันหา	นางสาวอติฉิภา แก้วกันหา
6	กานาโบน	นางสาวอติฉิภา แก้วกันหา	นางสาวอติฉิภา แก้วกันหา	นางสาวอติฉิภา แก้วกันหา	นางสาวอติฉิภา แก้วกันหา

Next to the Google Drive folder is a social media page for 'Bkp1 School' on Facebook, showing a profile picture, name, and a grid of photos of students in school uniforms.

4. เกิดประโยชน์ต่อชุมชน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการบริหารจัดการศึกษา

ชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องมีความเข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญของการใช้เทคโนโลยีในการศึกษา ชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการสนับสนุนและส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการศึกษา เกิดความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา ชุมชน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาการศึกษา ในการร่วมประชุมหรือเข้าติดตามการจัดการเรียนการสอนผ่านเทคโนโลยีได้

The image displays four screenshots of social media pages for 'Bkp1 School':

- Facebook:** Shows the profile page for 'โรงเรียนอบต.บึงคำห้อย bkp1 school' with 3.5 likes and 4.3 reviews.
- Line:** Shows a group chat interface for 'ม. 1/3 ตรีเพ็ญมา(50)' with a list of members.
- YouTube:** Shows the channel page for 'Bkp1 School' with 1,142 subscribers and 9,766 videos.
- TikTok:** Shows the profile page for 'bkp1school' with 1,142 followers and 9,766 videos.



โรงเรียนองค์การบริหารส่วนตำบลบึงคำพร้อย๑ (โรงเรียนวัดราษฎร์ศรัทธาราม)
สังกัดองค์การบริหารส่วนตำบลบึงคำพร้อย
กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย