

รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ
(Best Practice)
ประเภท ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

obec content center

OBEC

CC



โดย

นายวชิระ รัศมีสุนทรางกุล
ครูโรงเรียนบ้านหนองตุ
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาอุดรธานีเขต 1



คำนำ

ในยุคแห่งการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและการเรียนรู้ที่ไม่หยุดนิ่ง สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการจัดการองค์ความรู้และการแบ่งปันทรัพยากรทางการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ จึงได้พัฒนา OBEC Content Center ขึ้นเพื่อเป็นศูนย์กลางในการรวบรวม เผยแพร่ และแลกเปลี่ยนเนื้อหาทางวิชาการ สื่อการเรียนการสอน และนวัตกรรมทางการศึกษาจากทั่วประเทศ OBEC Content Center มีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต สนับสนุนการพัฒนาครู นักเรียน และบุคลากรทางการศึกษาให้สามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่มีคุณภาพได้อย่างสะดวก รวดเร็ว และทั่วถึง อีกทั้งยังเป็นเวทีสำหรับการแสดงผลงานและนวัตกรรมที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนและครูสอนทั่วประเทศส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์และแบ่งปันองค์ความรู้ผ่าน OBEC Content Center เพื่อร่วมกันยกระดับคุณภาพการศึกษาไทยให้ก้าวไกลอย่างยั่งยืน

นายวชิระ รัตมีสุนทรางกุล
ครูโรงเรียนบ้านหนองตุ

สารบัญ

หัวข้อรายงาน	หน้า
ชื่อผลงาน	1
ความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์และเป้าหมาย	2
ขั้นตอนการดำเนินงาน	3
เทคนิคและกลยุทธ์ในการจัดการเรียนรู้	4-7
ผลการดำเนินงาน	8
ปัจจัยความสำเร็จ	10
การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ	11
บรรณานุกรม	17
ภาคผนวก	14-32

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
ประเภท ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
โครงการบริหารจัดการและสนับสนุนส่งเสริมการใช้งานคลังความรู้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

ชื่อผลงาน ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล การเขียนผังงาน วิชาวิทยาการคำนวณ ป6.
ผู้เสนอผลงาน นายวชิระ รัศมีสุนทรากุล
ตำแหน่ง ครูผู้สอนโรงเรียนบ้านหนองตุ
สถานศึกษา โรงเรียนบ้านหนองตุ
สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุดรธานี เขต 1

1. ความเป็นมาและความสำคัญ

ปัจจุบันครูและนักเรียนประสบปัญหาในการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและสอดคล้องกับหลักสูตร การจัดการเรียนรู้อย่างหลากหลายและไม่สามารถตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ความต้องการสื่อที่มีความทันสมัย น่าสนใจ และสามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้แบบ Active Learning และ Blended Learning ได้ความจำเป็นในการใช้สื่อที่ผ่านการรับรองจากหน่วยงานทางการศึกษา เพื่อให้มั่นใจในคุณภาพและความถูกต้องของเนื้อหาการเลือกใช้อ้างอิงจาก OBEC Content Center ให้สอดคล้องกับตัวชี้วัดและมาตรฐานการศึกษาสื่อที่เผยแพร่ใน OBEC Content Center ได้รับการพัฒนาโดยผู้เชี่ยวชาญและผ่านการตรวจสอบจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สื่อแต่ละชิ้นมีการระบุชัดเจนว่าใช้กับระดับชั้นใด กลุ่มสาระใด และสอดคล้องกับตัวชี้วัดใดในหลักสูตรแกนกลาง การนำสื่อจาก OBEC Content Center มาใช้ในการจัดการเรียนรู้มีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะ ตอบโจทย์ปัญหาเรื่องการเข้าถึงสื่อคุณภาพ สอดคล้องกับแนวคิดและทฤษฎีทางการศึกษา เชื่อมโยงกับตัวชี้วัดและมาตรฐานของหลักสูตรอย่างชัดเจน ส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืน

ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนแบบ (GPAS 5 STEP) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่มีขั้นตอนชัดเจน จึงสอดคล้องและเหมาะสมต่อการ นำสื่อการเรียนรู้จากระบบคลังเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ OBEC Content Center มาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอน ดังที่กล่าวมา เพื่อที่ครูสามารถนำข้อมูลสื่อมาใช้ในการพัฒนาแผนการสอน สอดคล้องกับขอบข่ายการเรียนรู้ ตามแผนพัฒนาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานได้ง่ายขึ้น ประหยัดเวลาด้วยแหล่งข้อมูลสืบค้นเพียงแหล่งเดียว และสามารถพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนการสอนได้อย่างเกิดประโยชน์สูงสุดต่อการสอนในยุคปัจจุบัน สู่การเรียนรู้ใน ศตวรรษที่ 21 ได้เป็นอย่างดี

2. วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

1. เพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานโดยใช้สื่อที่ผ่านการรับรองจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานมีเนื้อหาตรงตามตัวชี้วัดและมาตรฐานการเรียนรู้

2. เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านสื่อดิจิทัลที่หลากหลายและทันสมัย เช่น วิดีโอ อินโฟกราฟิก แบบฝึกหัด และเกมการศึกษา ที่ช่วยกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

3. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning และ Blended Learning โดยใช้สื่อจาก OBEC Content Center เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และสามารถเรียนรู้ได้ทั้งในห้องเรียนและนอกเวลาเรียน

4. เพื่อสนับสนุนครูในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและประสิทธิผลได้อย่างเป็นระบบ โดยใช้สื่อที่มีโครงสร้างชัดเจนและสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบ GPAS 5 Steps หรือ PLC ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เป้าหมายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 18 คน

1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจในเนื้อหาตามตัวชี้วัดและมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

2. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายและการใช้สื่อจาก OBEC Content Center

3. เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เช่น ความรับผิดชอบ ความมีวินัย และการทำงานร่วมกับผู้อื่นโดยเน้นการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและการทำงานเป็นกลุ่ม

4. เพื่อให้นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย โดยมีความสามารถในการเข้าถึงและใช้สื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 การออกแบบการจัดการเรียนรู้



1.ขั้นสังเกต รวบรวมข้อมูล (Gathering)

นักเรียนร่วมกันสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับกระบวนการทำงานแบบวนซ้ำ แล้วตอบคำถาม

2.ขั้นคิดวิเคราะห์และสรุปความรู้ (Processing)

กิจกรรมใดในชีวิตประจำวันมีการทำงานแบบวนซ้ำบ้าง

3.ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ (Applying and Constructing the Knowledge)

นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน จากนั้นร่วมกันปฏิบัติกิจกรรมที่ 1.2 แสดงวิธีการแก้ปัญหา

4.ขั้นสื่อสารและนำเสนอ (Applying the Communication Skill)

นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอการหาจำนวนกระเบื้องและการเขียนอัลกอริทึม เพื่อพาฝั่งไปเก็บน้ำหวานของกลุ่มตนเองหน้าชั้นเรียน เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน

5.แบ่งปัน

นักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับวิธีการทำงานให้เห็นการคิดเชิงระบบและวิธีการทำงานที่มีแบบแผน

3.2 กระบวนการจัดการเรียนรู้ และการใช้สื่อจากระบบ OBEC Content Center

รายวิชา: วิทยาการคำนวณ (Computational Thinking)

ระดับชั้น: ประถมศึกษาปีที่ 6

ตัวชี้วัด: ว 4.2 ป.6/1

ใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการอธิบายและออกแบบวิธีการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตประจำวัน

จุดประสงค์การเรียนรู้

นักเรียนสามารถอธิบายปัญหาที่พบในชีวิตประจำวันด้วยเหตุผลเชิงตรรกะได้อย่างถูกต้อง

นักเรียนสามารถออกแบบวิธีการแก้ปัญหาโดยใช้กระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ

นักเรียนสามารถใช้สื่อจาก OBEC Content Center เพื่อช่วยในการวิเคราะห์และแก้ไข้ปัญหา

นักเรียนสามารถนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมชั้น

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

- นักเรียนสามารถระบุปัญหาในชีวิตประจำวันและอธิบายด้วยเหตุผลเชิงตรรกะ
- นักเรียนสามารถออกแบบวิธีการแก้ปัญหาโดยใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์
- นักเรียนสามารถใช้สื่อดิจิทัลเพื่อช่วยในการเรียนรู้และนำเสนอแนวทางแก้ปัญหา
- นักเรียนมีทักษะในการสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่น

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตาม GPAS 5 Steps

ขั้นตอน กิจกรรมการเรียนรู้

1. Goal (กำหนดเป้าหมาย) ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้และตัวชี้วัด พร้อมอธิบายความสำคัญของการใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการแก้ปัญหา
2. Problem (ตั้งปัญหา) | ครูยกตัวอย่างสถานการณ์ เช่น น้ำไม่ไหลในโรงเรียน หรือ ลืมรหัสผ่านอีเมล ให้นักเรียนช่วยกันตั้งคำถามและวิเคราะห์ปัญหา
3. Analysis (วิเคราะห์) นักเรียนใช้สื่อจาก OBEC Content Center เช่น คลิปวิดีโอหรืออินโฟกราฟิก เกี่ยวกับการคิดเชิงตรรกะ เพื่อวิเคราะห์ปัญหาและแนวทางแก้ไข
4. Solution (แก้ปัญหา) นักเรียนออกแบบวิธีการแก้ปัญหา เช่น เขียนแผนผังความคิด หรือสร้าง flowchart เพื่อแสดงขั้นตอนการแก้ไข |
5. Sharing (แบ่งปัน) นักเรียนนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาต่อเพื่อนร่วมชั้น และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน |

เทคนิคและกลยุทธ์ในการจัดการเรียนรู้

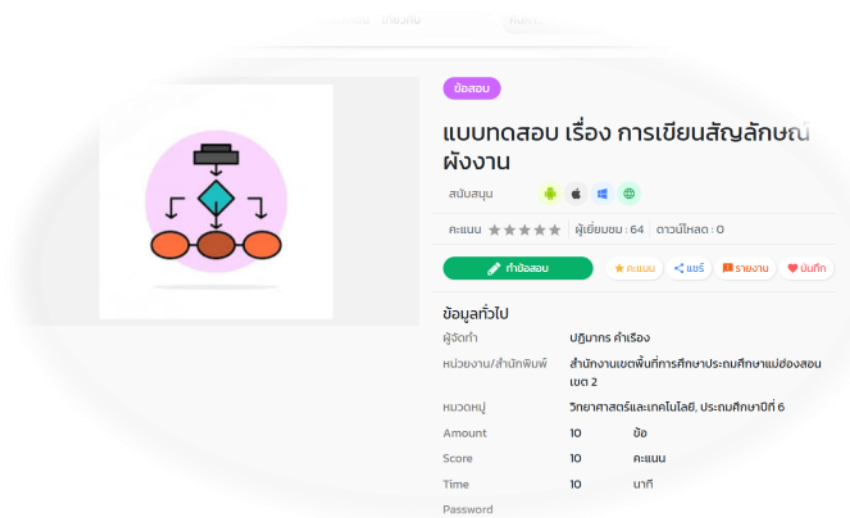
- เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning): แบ่งกลุ่มนักเรียนเพื่อวิเคราะห์และแก้ปัญหาร่วมกัน
- กลยุทธ์การใช้สื่อดิจิทัล: ใช้สื่อจาก OBEC Content Center

การเรียนรู้

แบบทดสอบการเขียนสัญลักษณ์ ฝั่งงาน OBEC Content

จากสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลจากระบบ OBEC Content Center : Center

<https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/155352>

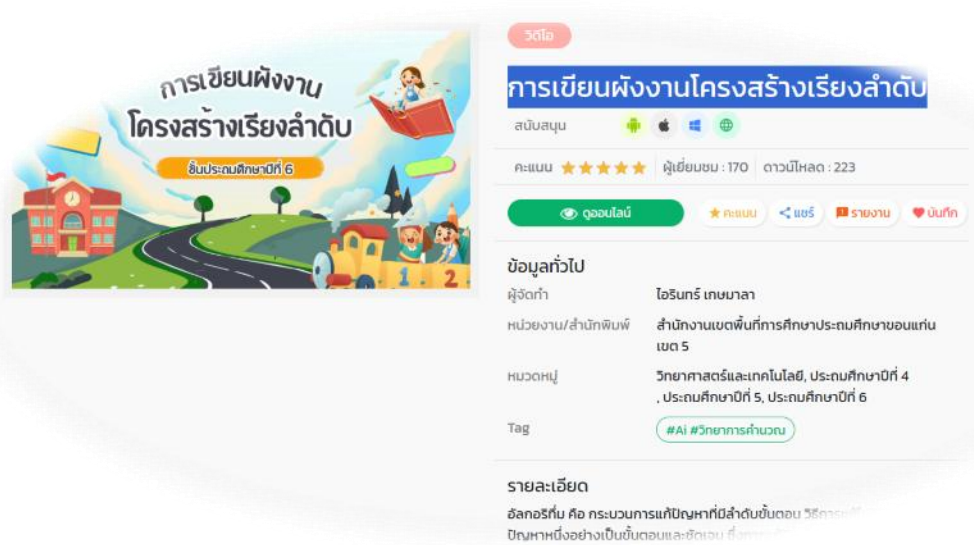


คลิปวิดีโอการสอน

การเขียนผังงานโครงสร้างเรียงลำดับ OBEC Content

จากสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลจากระบบ OBEC Content Center : Center

<https://contentcenter.obec.go.th/detail/vdo/163960>



ใบงาน

การเขียนผังงานโครงสร้างเรียงลำดับ OBEC Content

จากสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลจากระบบ OBEC Content Center : Center

<https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/99920>

ชื่อ - นามสกุล เลขที่ ชั้น

สัญลักษณ์ ผังงาน (Flowchart)

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเติมชื่อผังงาน(Flowchart) ให้ถูกต้อง

ประเภทผล	การตัดสินใจ	รับข้อมูล	แสดงผลทบทวน	การนำข้อมูล
เริ่มต้น/สิ้นสุด	จุดเชื่อมต่อของขั้นตอน	ทิศทาง	จุดเชื่อมต่อคนละหน้า	

รูปภาพ

ใบงาน ผังงาน(Flowchart)

สนับสนุน

คะแนน ★★★★★ ผู้เยี่ยมชม : 77 ดาวโหลด : 12

ดาวน์โหลดรูปภาพ

ข้อมูลทั่วไป

ผู้จัดทำ: ปิลา ทรงศิลา

หน่วยงาน/สำนักพิมพ์: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

หมวดหมู่: วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, ปฐมศึกษาปีที่ 1

Tag: ใบงานวิทยาการคำนวณ, ใบงานผังงาน, ใบงาน Flowchart

รายละเอียด

ใบงานผังงาน ขนาด A4

ชื่อ - นามสกุล เลขที่ ชั้น

สัญลักษณ์ ผังงาน (Flowchart)

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเติมชื่อผังงาน(Flowchart) ให้ถูกต้อง

ประเภทผล	การตัดสินใจ	รับข้อมูล	แสดงผลทบทวน	การนำข้อมูล
เริ่มต้น/สิ้นสุด	จุดเชื่อมต่อของขั้นตอน	ทิศทาง	จุดเชื่อมต่อคนละหน้า	

- เทคนิคการตั้งคำถามปลายเปิด (Open-ended Questions): กระตุ้นให้นักเรียนคิดวิเคราะห์และเสนอแนวทางที่หลากหลาย
- กลยุทธ์การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Hands-on Learning): ให้นักเรียนสร้างแผนผังหรือแบบจำลองการแก้ปัญหา
- เทคนิคการสะท้อนความคิด (Reflection): ให้นักเรียนเขียนบันทึกหรือพูดถึงสิ่งที่เรียนรู้จากกิจกรรม

3.3 ความสอดคล้องและเชื่อมโยงของสื่อเทคโนโลยีและแผนการจัดการเรียนรู้

ความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

- สื่อที่เลือกใช้มีเนื้อหาตรงตาม มาตรฐาน ว 4.2 และ ตัวชี้วัด ป.6/1 ซึ่งเน้นการใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการอธิบายและออกแบบวิธีการแก้ปัญหา
- สื่อประกอบด้วยกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ เช่น แบบฝึกหัดการแก้ปัญหา วิดีโอจำลองสถานการณ์ และเกมการคิดเชิงตรรกะ

ความเชื่อมโยงกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้

- สื่อช่วยให้นักเรียนสามารถเข้าใจแนวคิดเรื่องการคิดเชิงตรรกะได้อย่างเป็นรูปธรรม
- นักเรียนสามารถใช้สื่อในการฝึกวิเคราะห์ปัญหาและออกแบบแนวทางแก้ไขได้ด้วยตนเอง
- สื่อสนับสนุนการเรียนรู้แบบ Active Learning และ GPAS 5 Steps ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ความสอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้

- สื่อจาก OBEC Content Center ถูกนำมาใช้ในขั้นตอน Analysis และ Solution ของ GPAS 5 Steps เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกวิเคราะห์และแก้ปัญหอย่างเป็นระบบ
- สื่อมีความหลากหลาย ทั้งในรูปแบบวิดีโอ อินโฟกราฟิก และแบบฝึกหัดออนไลน์ ซึ่งสามารถปรับใช้กับกิจกรรมกลุ่มหรือรายบุคคลได้
- สื่อสามารถใช้ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) และการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Hands-on Learning)

สื่อ/นวัตกรรมที่นำมาใช้

ประเภทสื่อ รายละเอียด วิดีโอการคิดเชิงตรรกะ เขียนผังงาน จาก OBEC Content Center ใช้ประกอบการอธิบายแนวคิดและตัวอย่างสถานการณ์จริง แบบฝึกหัดออนไลน์ ให้นักเรียนฝึกวิเคราะห์ปัญหาและออกแบบแนวทางแก้ไข เกมการศึกษา เช่น เกมจับคู่เหตุผลกับผลลัพธ์ เพื่อฝึกการคิดเชิงตรรกะ อินโฟกราฟิก แสดงขั้นตอนการแก้ปัญหอย่างเป็นระบบ ใช้ประกอบการเรียนรู้แบบ GPAS

4. ผลการดำเนินงาน

4.1 ผลที่เกิดขึ้นบรรลุตามกิจกรรม

จากการดำเนินกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps ร่วมกับสื่อจากระบบ OBEC Content Center พบว่าเกิดผลลัพธ์ที่สอดคล้องกับเป้าหมายและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ดังนี้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้

- นักเรียนสามารถ อธิบายปัญหาในชีวิตประจำวันด้วยเหตุผลเชิงตรรกะ ได้อย่างชัดเจนและเป็นระบบ
- นักเรียนสามารถ ออกแบบวิธีการแก้ปัญหา โดยใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ เช่น การเขียนแผนผังความคิดและ flowchart
- นักเรียนมีความสามารถในการใช้ สื่อดิจิทัลจาก OBEC Content Center เพื่อช่วยในการเรียนรู้และนำเสนอแนวทางแก้ปัญหา

พฤติกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนา

- นักเรียนมีความ กระตือรือร้นและมีส่วนร่วม ในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น
- นักเรียนสามารถ ทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์
- นักเรียนมีความ มั่นใจในการนำเสนอผลงาน และสามารถสะท้อนความคิดของตนเองได้

ผลการประเมิน

- จากการประเมินผลด้วยแบบสังเกตพฤติกรรม แบบฝึกหัด และการนำเสนอผลงาน พบว่า:
- ร้อยละ 94.4 ของนักเรียนสามารถบรรลุผลการเรียนรู้ตามตัวชี้วัด ว 4.2 ป.6/1
- ร้อยละ 88.9 ของนักเรียนสามารถใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการออกแบบวิธีการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม

4.2 ประโยชน์ที่ได้รับ

การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps และสื่อจาก OBEC Content Center ส่งผลให้เกิดประโยชน์ทั้งในด้านผู้เรียน ครูผู้สอน และการจัดการเรียนรู้โดยรวม ดังนี้

ประโยชน์ต่อผู้เรียน

- นักเรียนมีความสามารถในการ คิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผลเชิงตรรกะ
- นักเรียนมีทักษะในการ ทำงานร่วมกับผู้อื่น และสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้อย่างสร้างสรรค์
- นักเรียนมีความมั่นใจในการ นำเสนอผลงานและสะท้อนความคิด ของตนเอง
- นักเรียนสามารถใช้ เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์

ประโยชน์ต่อครูผู้สอน

- ครูสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัด ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ครูมีเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายทันสมัย เช่น สื่อวิดีโอ แบบฝึกหัด และอินโฟกราฟิก
- ครูสามารถประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่าง ชัดเจนและเป็นระบบประโยชน์
- การใช้สื่อจาก OBEC Content Center ช่วยให้การเรียนรู้มีความ น่าสนใจและเข้าถึงง่าย
- กระบวนการ GPAS 5 Steps ส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning และผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
- เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้
- สนับสนุนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องนโยบายการศึกษาของชาติการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21

5. บทเรียนที่ได้รับ

ข้อสรุป

- การใช้สื่อจาก OBEC Content Center ร่วมกับกระบวนการ GPAS 5 Steps ช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสื่อสารอย่างชัดเจน
- สื่อที่เลือกใช้มีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด ว 4.2 ป.6/1 และสามารถนำไปใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- การจัดกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมส่งผลให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกกับการเรียนรู้มากขึ้น

ข้อสังเกต

- นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้นเมื่อใช้สื่อที่มีภาพประกอบและตัวอย่างสถานการณ์จริง
- การเรียนรู้แบบกลุ่มช่วยส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
- นักเรียนบางคนยังขาดทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ จำเป็นต้องมีการฝึกเพิ่มเติม

ข้อเสนอแนะ

- ควรมีการ คัดเลือกสื่อจาก OBEC Content Center ให้เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน และบริบทของโรงเรียน
- ส่งเสริมให้ครูมีการ พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมกับสื่อดิจิทัล อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดความหลากหลายและทันสมัย
- ควรมีการจัดกิจกรรม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครู เพื่อแบ่งปันแนวทางการใช้สื่อและนวัตกรรมอย่างมีประสิทธิภาพ

- พัฒนา คู่มือการใช้สื่อ OBEC Content Center สำหรับครูและนักเรียน เพื่อให้สามารถใช้งานได้ อย่างเต็มประสิทธิภาพ

ข้อระมัดระวัง

- ควรตรวจสอบความถูกต้องเนื้อหาในสื่อก่อนนำมาใช้ เพื่อป้องกันความคลาดเคลื่อนทางวิชาการ
- การใช้เทคโนโลยีควรกำกับดูแลอย่างเหมาะสม เพื่อป้องกันการใช้งานที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้
- ควรคำนึงถึง ความแตกต่างระหว่างบุคคล ในการออกแบบกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนสามารถ เข้าถึงและมีส่วนร่วมได้

6. ปัจจัยความสำเร็จ

การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps ร่วมกับสื่อจากระบบ OBEC Content Center ประสบผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ด้วยปัจจัยสำคัญดังต่อไปนี้

บุคคลและหน่วยงานที่มีบทบาทสำคัญ

- นายสรพงษ์ โพนบุตรอ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองตุ

มีบทบาทในการสนับสนุนและส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างต่อเนื่อง

- นางอิศราวรรณ ปราบพาล ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ

เป็นผู้วางแผนและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับตัวชี้วัดและมาตรฐานการเรียนรู้ โดยใช้ กระบวนการ GPAS 5 Steps อย่างมีประสิทธิภาพ

- นางสาวสายไหม พากุล ตำแหน่งครูชำนาญการ

มีบทบาทในการคัดเลือกและประยุกต์ใช้สื่อจาก OBEC Content Center ให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน และจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์

- โรงเรียนบ้านหนองตุ / สพป.อุดรธานี เขต 1

เป็นหน่วยงานที่สนับสนุนการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้และการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาอย่างเป็นระบบ

วิธีการที่ช่วยให้งานประสบความสำเร็จ

- การวางแผนการจัดการเรียนรู้ที่ชัดเจน โดยใช้ กระบวนการ GPAS 5 Steps เป็นแนวทางหลัก

- การเลือกใช้สื่อจาก OBEC Content Center ที่มีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด ว 4.2 ป.6/1 และ วัตถุประสงค์การเรียนรู้

- การจัดกิจกรรมที่เน้น ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning

- การประเมินผลที่หลากหลาย การสังเกตพฤติกรรม การนำเสนอผลงาน และการสะท้อนความคิด
- การทำงานร่วมกันของครูในโรงเรียนผ่าน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) เพื่อพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

ผลลัพธ์ที่สะท้อนถึงความสำเร็จ

- นักเรียนมีพัฒนาการด้านการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ
- ครูสามารถจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและสอดคล้องกับมาตรฐานการศึกษา
- สื่อจาก OBEC Content Center ถูกนำมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุด
- เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริง

7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

<https://bnt.thai.ac/client-upload/bnt/download/6.pdf>



รายงานโครงการแข่งขันกีฬานานาชาติ	ดาวโหลด	8.18 MB	44	29 ม.ค. 67
รายงานโครงการนำนักเรียนศึกษาดูงานต่างประเทศ	ดาวโหลด	3.21 MB	115	18 ม.ค. 67
รายงานโครงการ 2565	คลัง		วันที่	
แบบรายงานวิธีการปฏิบัติงานปีงบประมาณ 2565	ดาวโหลด	1.07 MB	16	29 ธ.ค. 67
e-service	คลัง		วันที่	
ใบสมัครงานลูกจ้างชั่วคราว	ดาวโหลด	0.16 MB	736	23 ธ.ค. 67
ใบสมัครเรียน	ดาวโหลด	0.09 MB	13	23 ธ.ค. 67
ใบสมัครเรียน	ดาวโหลด	0.01 MB	14	23 ธ.ค. 67
การตรวจสอบควบคุมภายใน	คลัง		วันที่	
คำชี้แจง 2567	ดาวโหลด	0.03 MB	18	4 พ.ย. 67
แบบติดตาม บค.5 โรงเรียนบ้านหนอง 2567	ดาวโหลด	0.35 MB	9	4 พ.ย. 67
บค.5 โรงเรียนบ้านหนอง 2567	ดาวโหลด	0.30 MB	12	4 พ.ย. 67
บค.4 โรงเรียนบ้านหนอง 2567	ดาวโหลด	0.22 MB	102	4 พ.ย. 67
บค.1โรงเรียนบ้านหนอง 2567	ดาวโหลด	0.08 MB	61	4 พ.ย. 67
เอกสารผลงาน	คลัง		วันที่	
แผนการสอนการเขียนโปรแกรม	ดาวโหลด	1.17 MB	2	18 ธ.ค. 68
แผนการสอนการเขียนโปรแกรม	ดาวโหลด	1.95 MB	2	17 ธ.ค. 68

Showing 1 to 5 of 5 entries

Previous 1 Next

การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ





เรียนดี มีความสุข จดหมายข่าว

โรงเรียนบ้านหนองตุ

กลุ่มรร.เมือง1 หมากร้างหนองบัว สพป.อด.1

TEACH LESS LEARN MORE FOR HAPPINESS

ฉบับที่ 93 ปีการศึกษา 2567 วันพฤหัสบดีที่ 16 มกราคม 2568



นายสรพงษ์ โพนบุตร
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองตุ

ร่วมกิจกรรมวันครูแห่งชาติ โดย สมาคมครูและบุคลากรทางการศึกษาเมืองอุดรธานี (สคศม.)
ครั้งที่ 69 พุทธศักราช 2568 ณ โรงแรมสยามแกรนด์ อ.เมือง จ.อุดรธานี



นายชัชวาลย์ วัฒนสุคนธ์



นางสุกกา เป้าวรรณ



คำทิ ร.ต.พระยาศรี กษยา

วันพฤหัสบดีที่ 16 มกราคม 2568 นายสรพงษ์ โพนบุตร ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองตุ ได้นำคณะข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ร่วมกิจกรรมวันครูแห่งชาติ โดย สมาคมครูและบุคลากรทางการศึกษาเมืองอุดรธานี (สคศม.) ครั้งที่ 69 พุทธศักราช 2568 ณ โรงแรมสยามแกรนด์ อ.เมือง จ.อุดรธานี ในการนี้ นางชฎาภรณ์ บรรเลงรัมย์ ผอ.สพป.อด. เขต 1 ได้มอบหมายให้ ดร.ศุภชัย โกบารุง รอง.สพป.อุดรธานี เขต 1 มาเป็นประธานในพิธี โดยมีคณะผู้บริหารสมาคมครูและบุคลากรทางการศึกษาเมืองอุดรธานี (สคศม.) ให้การต้อนรับ และในโอกาสนี้ ขอแสดงความยินดีกับคณะข้าราชการครู 3 ท่านได้รับรางวัลข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาดีเด่น ขอขอบคุณทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องมา ณ โอกาสนี้



8. บรรณานุกรม

- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ GPAS 5 Steps. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.
- สถาบันพัฒนาครู คณาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา. (2563). คู่มือการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยกระบวนการ GPAS 5 Steps. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1. (2565). รายงานการพัฒนากิจการการเรียนรู้โดยใช้ GPAS 5 Steps ร่วมกับสื่อดิจิทัล OBEC Content Center. อุดรธานี: สพป.อุดรธานี เขต 1.
- สำนักงานวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ. (2564). OBEC Content Center: แหล่งเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

ภาคผนวก

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การออกแบบวิธีการแก้ปัญหา	เวลาเรียน 4 ชั่วโมง
เรื่อง กระบวนการทำงานแบบวนซ้ำ	เวลาเรียน 1 ชั่วโมง
สอนโดย นายวชิระ รัศมีสุนทรางกูล ครูโรงเรียนบ้านหนองตุ สพป.อุดรธานีเขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568	

มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

ตัวชี้วัด

ว 4.2 ป.6/1 ใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการอธิบายและออกแบบวิธีการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตประจำวัน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายกระบวนการทำงานแบบวนซ้ำ (K)
2. แก้ปัญหาโดยใช้กระบวนการทำงานแบบวนซ้ำ (P)
3. เห็นประโยชน์ของกระบวนการทำงานแบบวนซ้ำ (A)

สาระการเรียนรู้

การแก้ปัญหาจะต้องพิจารณาปัญหาอย่างละเอียด กระบวนการแก้ปัญหาสามารถใช้ได้หลายกรณี ทั้งในการวางแผนงานในชีวิตประจำวัน การฝึกคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบจะเป็นประสบการณ์ ในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อนมากขึ้น

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการแก้ปัญหา
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

คำถามสำคัญ

กิจกรรมใดในชีวิตประจำวันมีการทำงานแบบวนซ้ำบ้าง

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.ขั้นสังเกต รวบรวมข้อมูล (Gathering)

- 1.นักเรียนร่วมกันสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับกระบวนการทำงานแบบวนซ้ำ แล้วตอบคำถาม ดังนี้
กระบวนการทำงานแบบวนซ้ำหมายถึงอะไร
(ตัวอย่างคำตอบ การทำงานไปเรื่อย ๆ จนครบตามที่เงื่อนไขกำหนด)
นักเรียนเคยทำงานแบบวนซ้ำหรือไม่
(เคย/ไม่เคย)

2.ขั้นคิดวิเคราะห์และสรุปความรู้ (Processing)

กิจกรรมใดในชีวิตประจำวันมีการทำงานแบบวนซ้ำบ้าง
(ตัวอย่างคำตอบ การล้างจานจนกว่าจานจะสะอาด หรือการซักผ้า จะซักหรือยี้ผ้าจนกว่าจะสะอาด การรับประทานอาหาร จะรับประทานอาหารจนกว่าจะอิ่มหรือหมดจาน)

2. นักเรียนร่วมกันศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการทำงานแบบวนซ้ำ จากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่หลากหลาย เช่น การสอบถามจากครูหรือผู้ปกครอง และห้องสมุด
3. นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ภาพการปูกระเบื้องบนพื้นทึ่ว่าง แล้วตอบคำถาม ดังนี้



กระเบื้องมีทั้งหมดสี่สี (4 สี)

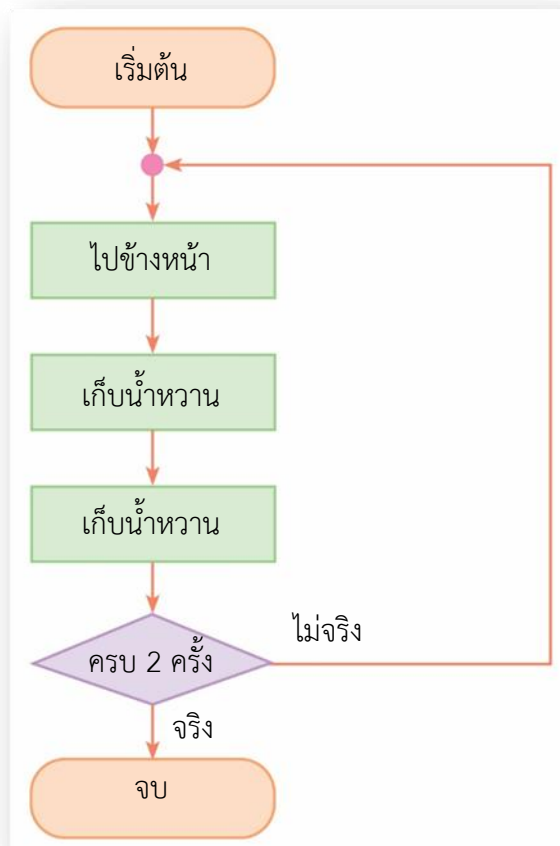
จากภาพเป็นการเรียงกระเบื้องอย่างไร

(ตัวอย่างคำตอบ เป็นการปูกระเบื้องเป็นสี่เหลี่ยมกันไปเรื่อย ๆ คือ แดง น้ำเงิน เหลือง เขียว
วนซ้ำกัน 2 รอบ)

ถ้าต้องการปูกระเบื้องเรียงต่อกันไปเรื่อย ๆ เป็นจำนวน 15 แผ่น อยากทราบว่าแผ่นที่ 15
จะเป็นกระเบื้องสีอะไร (สีเหลือง)

ถ้านักเรียนต้องการปูกระเบื้องเพิ่ม โดยมีจำนวนกระเบื้อง 26 แผ่น กระเบื้องแผ่นที่ 26
จะมีสีอะไร (สีน้ำเงิน)

4. นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ภาพการเดินทางของผึ้งไปเก็บน้ำหวาน แล้วเขียนคำตอบของนักเรียน
เป็นอัลกอริทึมแบบวนซ้ำ ดังตัวอย่าง



5. นักเรียนร่วมกันสรุปความคิดรวบยอดเกี่ยวกับกระบวนการทำงานแบบวนซ้ำ ดังนี้
เกมหรือปัญหาหลายปัญหาจะทำงานแบบวนซ้ำและมีเงื่อนไขอยู่ภายในด้วย บางปัญหาการทำงานแบบวนซ้ำจะช่วยให้แก้ปัญหาสำเร็จ โดยจะต้องพิจารณาปัญหาอย่างละเอียดด้วย

3.ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ (Applying and Constructing the Knowledge)

6. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน จากนั้นร่วมกันปฏิบัติกิจกรรมที่ 1.2 แสดงวิธีการแก้ปัญหา ดังนี้

6.1 ถ้าต้องการปูกระเบื้องเป็นพื้นที่กว้าง 25 เซนติเมตร ยาว 5 เมตร โดยกระเบื้องแต่ละแผ่นเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาด 25 เซนติเมตร $\times$ 25 เซนติเมตร และให้สี่แต่ละแผ่นเรียงเป็นลำดับ ดังนี้
เขียว เหลือง น้ำตาล แดง เขียว เหลือง น้ำตาล แดง อยากทราบว่าต้องใช้กระเบื้องแต่ละสีจำนวนกี่แผ่น

6.2 ถ้าฝั่งต้องการเดินทางไปเก็บน้ำหวาน ซึ่งการเดินทางแต่ละบล็อกใช้เวลา 2 วินาที
การเก็บน้ำหวานแต่ละครั้งใช้เวลา 2 วินาที จงเขียนอัลกอริทึมของการแก้ปัญหาและฝั่งต้องใช้เวลา
ในการทำงานทั้งหมดเท่าไร จากนั้นเขียนบันทึกและตอบคำถามลงในชิ้นงานที่ 2 เรื่อง วิธีการแก้ปัญหา
ของการปูกระเบื้อง และชิ้นงานที่ 3 เรื่อง วิธีการแก้ปัญหาของฝั่ง

กิจกรรมนี้สร้างเสริมทักษะศตวรรษที่ 21 ด้านการคิดแก้ปัญหาและการร่วมมือทำงานเป็นทีม

7. นักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่เข้าใจเป็นความรู้ร่วมกัน ดังนี้
การแก้ปัญหาจะต้องพิจารณาปัญหาอย่างละเอียด กระบวนการแก้ปัญหาสามารถใช้ได้หลายกรณี
ทั้งในการวางแผนงานในชีวิตประจำวัน การฝึกคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบจะเป็นประสบการณ์
ในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อนมากขึ้น

4.ขั้นสื่อสารและนำเสนอ (Applying the Communication Skill)

8. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาแนะนำเสนอการหาจำนวนกระเบื้องและการเขียนอัลกอริทึม
เพื่อพาฝั่งไปเก็บน้ำหวานของกลุ่มตนเองหน้าชั้นเรียน เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน

กิจกรรมนี้สร้างเสริมทักษะศตวรรษที่ 21 ด้านการสื่อสาร

5.การแบ่งปัน

9. นักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับวิธีการทำงานให้เห็นการคิดเชิงระบบและวิธีการทำงาน
ที่มีแบบแผน

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของสถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.)
2. ภาพการปุกระเบื้องบนพื้นที่ว่าง
3. ภาพการเดินทางของผึ้งไปเก็บน้ำหวาน
4. แหล่งการเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน

การประเมินการเรียนรู้

1. ประเมินความรู้ เรื่อง กระบวนการทำงานแบบวนซ้ำ (K) ด้วยแบบทดสอบ
2. ประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม (P) ด้วยแบบประเมิน
3. ประเมินชิ้นงาน เรื่อง วิธีการแก้ปัญหาของการปุกระเบื้อง (P) ด้วยแบบประเมิน
4. ประเมินชิ้นงาน เรื่อง วิธีการแก้ปัญหาของผึ้ง (P) ด้วยแบบประเมิน
5. ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ด้านใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน (A) ด้วยแบบประเมิน

แบบประเมินตามสภาพจริง (Rubrics)

แบบประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม

รายการการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
กระบวนการทำงานกลุ่ม	มีการกำหนดบทบาทสมาชิกชัดเจน และมีการชี้แจงเป้าหมาย เป้าหมายการทำงาน มีการปฏิบัติงานร่วมกัน อย่างร่วมมือร่วมใจ พร้อมกับการประเมินเป็นระยะ ๆ	มีการกำหนดบทบาทสมาชิกชัดเจน มีการชี้แจงเป้าหมาย อย่างชัดเจนและ ปฏิบัติงานร่วมกัน แต่ไม่มีการประเมินเป็นระยะ ๆ	มีการกำหนดบทบาทเฉพาะหัวหน้า ไม่มีการชี้แจง เป้าหมาย อย่างชัดเจน ปฏิบัติงานร่วมกัน ไม่ครบทุกคน	ไม่มีการกำหนดบทบาทสมาชิก และไม่มีการชี้แจงเป้าหมาย สมาชิก ต่างคนต่างทำงาน

แบบประเมินชิ้นงานที่ 2 เรื่อง วิธีการแก้ปัญหาของการปุกระเบียง

รายการการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
การแสดงวิธีคิดหาจำนวนกระเบื้องแต่ละสี	แสดงวิธีคิดหาจำนวนของกระเบื้องแต่ละสีได้ถูกต้อง ละเอียดชัดเจน สามารถให้คำแนะนำเพื่อนได้	แสดงวิธีคิดหาจำนวนของกระเบื้องแต่ละสีได้ถูกต้อง ชัดเจน เกิดปัญหาในการทำงาน แต่สามารถแก้ปัญหาเองได้	แสดงวิธีคิดหาจำนวนของกระเบื้องแต่ละสีได้ดี เกิดปัญหาในการทำงาน แต่สามารถแก้ปัญหาเองได้ในบางขั้นตอน	แสดงวิธีคิดหาจำนวนของกระเบื้องแต่ละสีได้ เกิดปัญหาในการทำงาน แต่ไม่สามารถแก้ปัญหาเองได้ ต้องให้เพื่อนแนะนำ

แบบประเมินชิ้นงานที่ 3 เรื่อง วิธีการแก้ปัญหาของผึ้ง

รายการการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
การเขียนอัลกอริทึมเพื่อพาผึ้งไปเก็บน้ำหวานแล้วตอบคำถาม	เขียนอัลกอริทึมเพื่อพาผึ้งไปเก็บน้ำหวานได้ถูกต้อง ชัดเจน ใช้สัญลักษณ์ในการเขียนอัลกอริทึมได้ถูกต้อง ตอบคำถามได้ถูกต้อง สามารถให้คำแนะนำเพื่อนได้	เขียนอัลกอริทึมเพื่อพาผึ้งไปเก็บน้ำหวานได้ถูกต้อง ใช้สัญลักษณ์ในการเขียนอัลกอริทึมได้ถูกต้อง ตอบคำถามได้ถูกต้อง เกิดปัญหาในการทำงาน แต่สามารถแก้ปัญหาเองได้	เขียนอัลกอริทึมเพื่อพาผึ้งไปเก็บน้ำหวานได้ดี ใช้สัญลักษณ์ในการเขียนอัลกอริทึมได้ดี ตอบคำถามได้ดี เกิดปัญหาในการทำงาน แต่สามารถแก้ปัญหาเองได้ในบางขั้นตอน	เขียนอัลกอริทึมเพื่อพาผึ้งไปเก็บน้ำหวานได้ ใช้สัญลักษณ์ในการเขียนอัลกอริทึมได้ ตอบคำถามได้ เกิดปัญหาในการทำงาน แต่ไม่สามารถแก้ปัญหาเองได้ ต้องให้เพื่อนแนะนำ

13. ปัญหา/อุปสรรค

1. ความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับ การคิดเชิงตรรกะ และการเพิ่มพูนความรู้ในด้าน
การเขียนพารามิเตอร์ของระบบควบคุมอัตโนมัติ การใช้งานโปรแกรม PLC ในโรงงาน
2. ข้อจำกัดด้านอุปกรณ์ และการเข้าถึงสื่ออิเล็กทรอนิกส์
การเขียนพารามิเตอร์ของ PLC ในโรงงาน การเขียนโปรแกรม PLC ในโรงงาน การใช้งาน
content center ในโรงงาน

14. แนวทางการแก้ไขและพัฒนา

1. จัดกิจกรรมฝึกทักษะการเขียนพารามิเตอร์ของ PLC ในโรงงาน
2. ใช้งานโปรแกรม PLC content center ที่ใช้งานประกอบและศึกษาเอกสาร
3. ศึกษาแผนการสอนแบบยืดหยุ่น
4. จัดกิจกรรมการฝึกเขียนโปรแกรม PLC ในโรงงาน (PLC)

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นายวัชร รัศมีสุนทรากุล)

ตำแหน่งครู วิทยาลัยอาชีวศึกษา

10. ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นของครูฝ่ายวิชาการ

- ☒ อนุญาตให้สอนได้
☐ แก้ไข

เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี มีการจัดกิจกรรมที่น่าสนใจ
มีการวัดและประเมินผลที่ตรงจุด ประสิทธิภาพการเรียนรู้ สามารถนำไปใช้ได้

ลงชื่อ.....
นางอศรารณ ปรามพาล

(นางอศรารณ ปรามพาล)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

11. ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นของผู้อำนวยการโรงเรียน

เป็นแผนจัดการเรียนรู้อย่างดี มีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการสอน
สามารถนำไปใช้จัดการเรียนการสอนได้

ลงชื่อ.....
นายสรพงษ์ โพนบุตร

(นายสรพงษ์ โพนบุตร)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองตุ

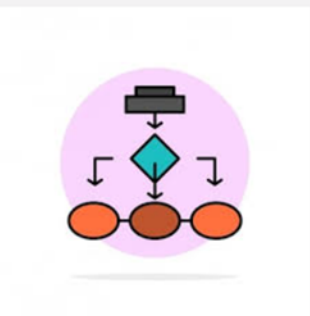
สื่อการเรียนรู้

แบบทดสอบการเขียนสัญลักษณ์ ฟังงาน OBEC Content

จากสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลจากระบบ OBEC Content Center : Center

<https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/155352>

หน้าหลัก คลังเนื้อหา คอลเลกชัน เกี่ยวกับ ค้นหา...สวัสดี วัชร รัตนะสุรางกุล



ข้อสอบ

แบบทดสอบ เรื่อง การเขียนสัญลักษณ์ ฟังงาน

สนับสนุน

คะแนน ★★★★★ ผู้เยี่ยมชม : 64 ดาวโหลด : 0

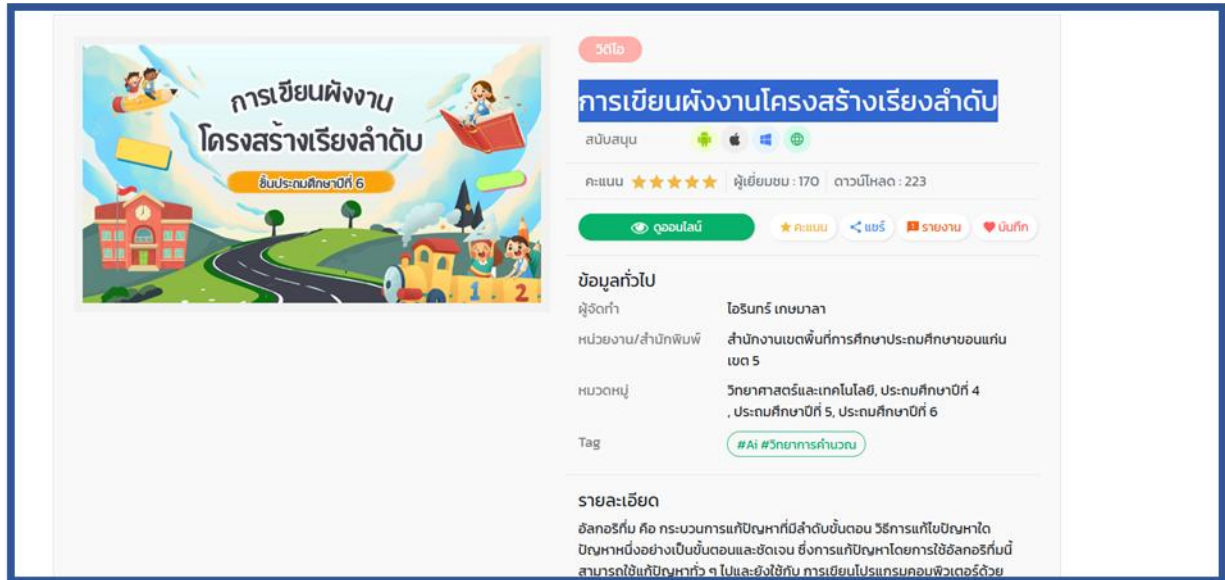
[ทำข้อสอบ](#) [คะแนน](#) [แชร์](#) [รายงาน](#) [บันทึก](#)

ข้อมูลทั่วไป

ผู้จัดทำ	ปฐมากร คำเรือง
หน่วยงาน/สำนักพิมพ์	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 2
หมวดหมู่	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, ประถมศึกษาปีที่ 6
Amount	10 ข้อ
Score	10 คะแนน
Time	10 นาที
Password	
Tag	

คลิปวิดีโอการสอน

การเขียนผังงานโครงสร้างเรียงลำดับ OBEC Content
จากสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลจากระบบ OBEC Content Center : Center
<https://contentcenter.obec.go.th/detail/vdo/163960>



การเขียนผังงานโครงสร้างเรียงลำดับ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3612

การเขียนผังงานโครงสร้างเรียงลำดับ

สนับสนุน

คะแนน ★★★★★ ผู้เยี่ยมชม : 170 ดาวโหลด : 223

ดูออนไลน์

ข้อมูลทั่วไป

ผู้จัดทำ: โอริสกร เกษมาลา

หน่วยงาน/สำนักพิมพ์: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 5

หมวดหมู่: วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, ประถมศึกษาปีที่ 4, ประถมศึกษาปีที่ 5, ประถมศึกษาปีที่ 6

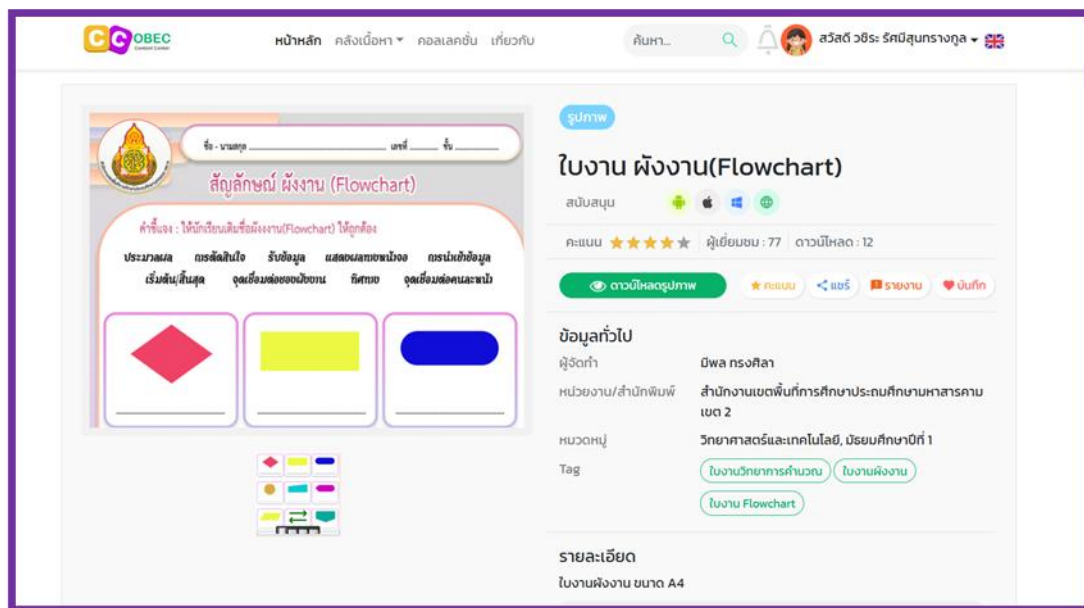
Tag: #Ai #วิทยาการคำนวณ

รายละเอียด

อัลกอริทึม คือ กระบวนการแก้ปัญหาที่ลำดับขั้นตอน วิธีการแก้ปัญหาใด ปัญหาหนึ่งอย่างเป็นขั้นตอนและชัดเจน ซึ่งการแก้ปัญหาโดยใช้อัลกอริทึมนี้ สามารถใช้แก้ปัญหาต่าง ๆ ไม่และยังใช้กับ การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย

ใบงาน

การเขียนผังงานโครงสร้างเรียงลำดับ OBEC Content
จากสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลจากระบบ OBEC Content Center : Center
<https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/99920>



OBEC Content Center

หน้าหลัก คลังเนื้อหา คอลเลกชัน เกี่ยวกับ ค้นหา

สวัสดี วัชร รัตนสุนทรกุล

ใบงาน ผังงาน(Flowchart)

สนับสนุน

คะแนน ★★★★★ ผู้เยี่ยมชม : 77 ดาวโหลด : 12

ดาวน์โหลดรูปภาพ

ข้อมูลทั่วไป

ผู้จัดทำ: มีพล ทรงศิลา

หน่วยงาน/สำนักพิมพ์: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

หมวดหมู่: วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, ประถมศึกษาปีที่ 1

Tag: ใบงานวิทยาการคำนวณ, ใบงานผังงาน, ใบงาน Flowchart

รายละเอียด

ใบงานผังงาน ขนาด A4



ชื่อ - นามสกุล เลขที่ ชั้น

สัญลักษณ์ผังงาน (Flowchart)

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเติมชื่อผังงาน(Flowchart) ให้ถูกต้อง

ประมวลผล การตัดสินใจ รับข้อมูล แสดงผลทางหน้าจอ การนำเข้าข้อมูล
เริ่มต้น/สิ้นสุด จุดเชื่อมต่อของผังงาน ทิศทาง จุดเชื่อมต่อคนและหน่วย



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



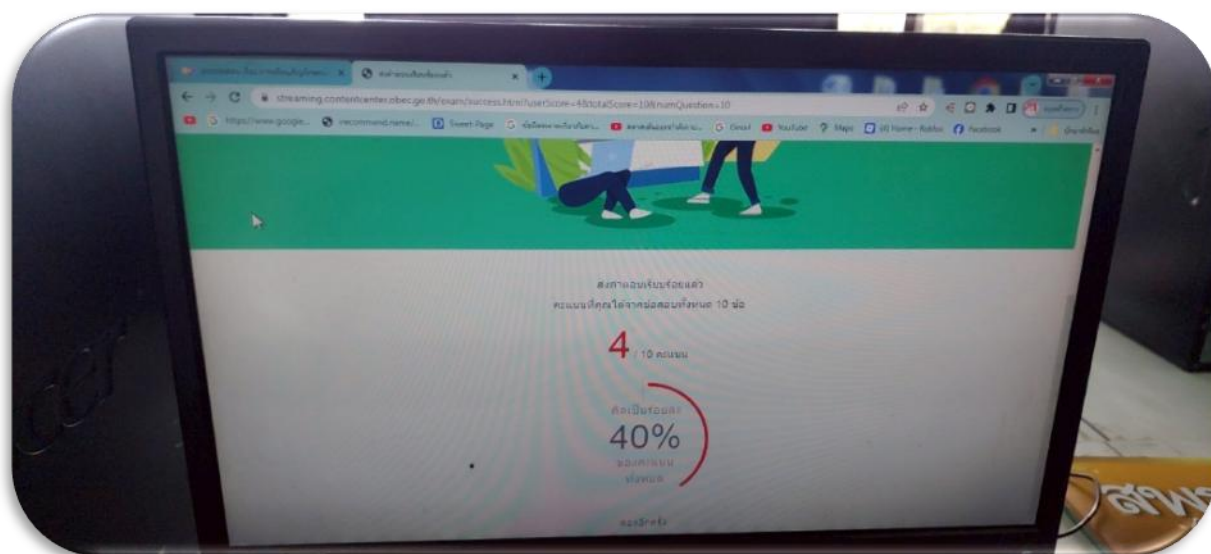
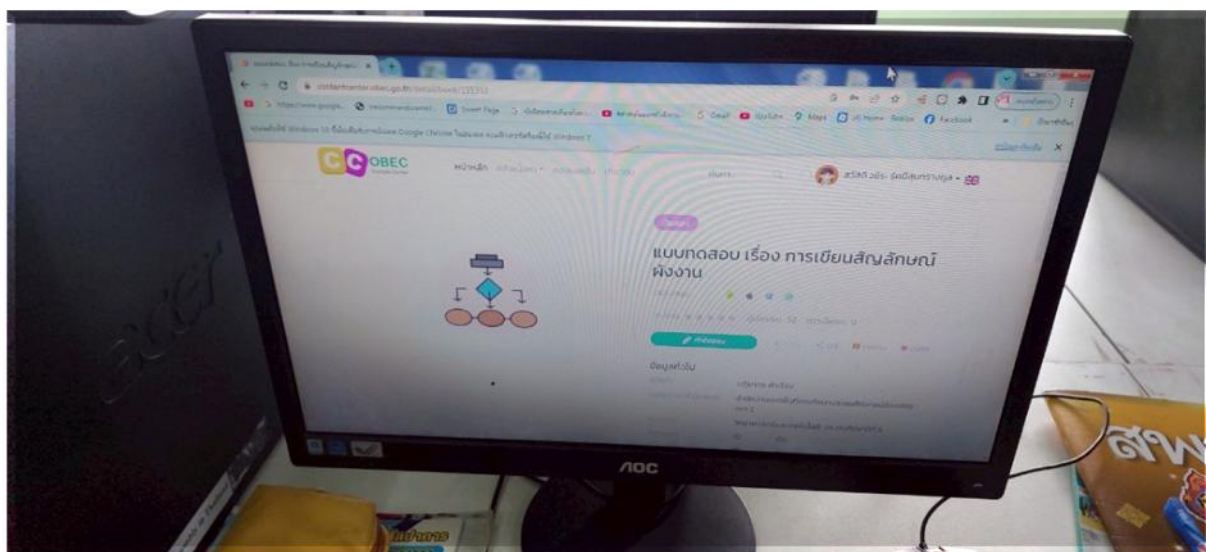
.....



.....











นักเรียน คนที่	คะแนนก่อนเรียน Pre-test	คะแนนหลังเรียน Post-test	คะแนนผลต่าง D
1	4	10	6
2	4	10	6
3	1	8	7
4	4	8	4
5	4	8	4
6	4	8	4
7	4	10	6
8	4	10	6
9	4	8	4
10	2	8	6
11	2	8	6
12	2	8	6
13	2	10	8
14	1	8	7
15	2	8	6
16	5	8	3
17	4	10	6
18	3	10	7

คะแนนก่อนเรียน Pre-test	คะแนนหลังเรียน Post-test	คะแนน ผลต่าง D
4	10	6
4	8	4
4	8	4
4	7	3
4	8	4
4	8	4
4	10	6
4	8	4
4	8	4
5	8	3
4	8	4
4	8	4
2	10	8
4	8	4
4	8	4
5	8	3
4	9	5

ทาง..... ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที่ และระดับนัยสำคัญทางสถิติ
ของการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนและหลังเรียนของนักเรียน... (n = 18)

การทดสอบ	$\bar{X}$	S.D.			t	Sig.(1-tailed)
ก่อนเรียน	3.11	1.23	5.67	1.33	18.10 *	0.0000
หลังเรียน	8.78	1.00				

จากตาราง พบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้น.....
คะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 3.11 คะแนน และ 8.78 คะแนน ตามลำดับ
เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียน
ว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

S.D.D

รายนามนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองตุ ปีการศึกษา 256				
	เลขประชาชน	เลขนักเรียน	ชื่อ - สกุล	
1	1919900676726	8009	เด็กชายณัฐพล จันทะวิชัย	
2	1419902964669	8038	เด็กชายกิตติศักดิ์ แสงจันทร์	
3	1419902988533	8040	เด็กชายภูเมธ ศรีไชยเชิด	
4	1419902863943	8115	เด็กชายอาทิตย์ กานิล	
5	1419902974192	8122	เด็กชายกษิตศ มั่นทะรา	
6	1419902960248	8167	เด็กชายธนภัทร ขวาทุน	
7	1120300243101	8230	เด็กชายธนภัทร วรรณขาม	
8	1119902749922	8249	เด็กชายชินดนัย รูปจะโป๊ะ	
9	1419902918144	8250	เด็กชายปิ่นณทัต ลาวงศ์	
10	1417500141135	8277	เด็กชายอนวัช สุจิมงคล	
11	1419902989076	8008	เด็กหญิงณัฐชา ชำญหัตถกิจ	
12	1419902925612	8042	เด็กหญิงวนิดา เพชรสังหาร	
13	1419902956097	8060	เด็กหญิงกฤษฎาภรณ์ สุริโย	
14	1419902980141	8068	เด็กหญิงพิมพ์ชนก พระชัย	
15	1307000053505	8102	เด็กหญิงธีรกานต์ พวงประเสริฐ	
16	1419903006319	8138	เด็กหญิงเขมจิรา แก้วโพธิ์	
17	1419902974516	8145	เด็กหญิงกฤตณพา ธงชัย	
18	1209501308550	8272	เด็กหญิงพัชรี ถนอมชาติ	

ที่ ศธ.๐๔๑๗๖.๐๘๘/๑๒๑



โรงเรียนบ้านหนองตุ
๗๙/๑๐ หมู่ ๒ ถนนรอบเมือง
ตำบลหมากแข้ง อำเภอเมืองอุดรธานี
จังหวัดอุดรธานี ๔๑๐๐๐

หนังสือรับรองผลงาน

หนังสือฉบับนี้ให้ไว้เพื่อรับรองว่า นายวชิระ รัตมีสุนทรางกุล ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โรงเรียนบ้านหนองตุ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต ๑ ได้ดำเนินงานตามแบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ประเภท ครูผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล จากระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) ขอรับรองว่า นายวชิระ รัตมีสุนทรางกุล ได้ดำเนินการจริงทุกประการและเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถและทักษะในการปฏิบัติเป็นอย่างดี

จึงออกหนังสือรับรองผลงานฉบับนี้ไว้เป็นสำคัญ

ให้ไว้ ณ วันที่ ๑๘ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

(นายสรพงษ์ โพนบุตร)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองตุ

โรงเรียนบ้านหนองตุ

โทร ผอ.สรพงษ์ ๐๘๓-๓๓๓๑๗๔๐

E-mail : nongtu.school@gmail.com

รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ
(Best Practice)
ประเภท ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

