



แบบเสนอเพื่อรับรางวัลวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ

BEST PRACTICE

ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ปีการศึกษา ๒๕๖๗
สำนักงานเขตพื้นที่มัธยมศึกษา นครศรีธรรมราช

ชื่อผู้ส่งประกวด นางสาวณัฐยา ทองห่อ
ประเภทสถานศึกษา สถานศึกษาขนาดเล็ก
ประเภทผลงาน ข้าราชการครู ด้านวิชาการ
โรงเรียน/ศูนย์พัฒนาวิชา โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์
(ศูนย์พัฒนาวิชาคอมพิวเตอร์)

ชื่อผลงาน

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยจัดการเรียนรู้
แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva
เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย
รายวิชาวิทยาการคำนวณ 3 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์

โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์
สำนักงานเขตพื้นที่มัธยมศึกษา นครศรีธรรมราช
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ



คำนำ

โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ ได้ส่งเสริมให้ครูได้พัฒนาศักยภาพตนเองในการจัดการเรียนการสอนเพื่อมุ่งผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนเป็นสำคัญ จึงได้จัดทำผลงานวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) รายวิชาวิทยาการคำนวณ ๓ (ว๒๓๑๐๓) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ซึ่งได้รายงานถึงความเป็นมาของ Best Practice ความสำคัญของผลงาน วัตถุประสงค์และเป้าหมาย กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินการ การดำเนินงานตามกิจกรรม (ตามวงจร PDCA) อันประกอบด้วย ขั้นตอนเตรียมการ (Plan) ขั้นตอนดำเนินการ (Do) ขั้นตอนตรวจสอบและประเมินผลการพัฒนางาน (Check) และขั้นสรุปและรายงาน (Action) รวมทั้งได้รายงานผลการดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์ ประโยชน์ที่ได้รับ ปัจจัยความสำเร็จ บทเรียนที่ได้รับ เพื่อการปรับปรุงพัฒนาต่อไป รวมถึงการเผยแพร่ การได้รับการยอมรับ รางวัลที่ได้รับ และภาพกิจกรรม เพื่อเป็นเอกสารประกอบกิจกรรมคัดเลือกผลงานที่มีวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ

ผู้นำเสนอหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารผลงานวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศฉบับนี้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (ศูนย์พัฒนาวิชาคอมพิวเตอร์) จะเป็นประโยชน์สำหรับโรงเรียนหรือผู้ที่สนใจ สามารถศึกษาเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนต่อไป

ณฐยา ทองห่อ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	๗
ความสำคัญของผลงาน	๑
วัตถุประสงค์และเป้าหมาย	๒
กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน	๒
ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ	๖
ปัจจัยความสำเร็จ	๗
บทเรียนที่ได้รับเพื่อการปรับปรุงภาพมุ่งพัฒนาต่อไป	๗
การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ	๘
ภาคผนวก	

แบบเสนอเพื่อรับรางวัลวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
ระดับเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครศรีธรรมราช ปีการศึกษา ๒๕๖๗

ชื่อผู้ส่งเข้าประกวด	นางสาวณฐยา ทองห่อ
ประเภทสถานศึกษา	สถานศึกษาขนาดเล็ก
ประเภทผลงาน	ข้าราชการครู ด้านวิชาการ
โรงเรียน/ศูนย์พัฒนาวิชา	โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ (ศูนย์พัฒนาวิชาคอมพิวเตอร์)

ชื่อผลงาน การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ๓ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์

๑. ความสำคัญของผลงาน

๑.๑ ความสำคัญสภาพปัญหา

ปัจจุบันเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในหลายด้านรวมถึงด้านการศึกษา การนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้งานมีความสำคัญอย่างมากต่อการเรียนรู้ อีกทั้งกระทรวงศึกษาธิการยังเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาที่จะนำไปสู่การแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๕๔) และสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) ได้ตระหนักถึงความสำคัญของผู้เรียนให้สอดคล้องกับศตวรรษที่ ๒๑ จึงได้ปรับหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสู่หลักสูตรวิทยาการคำนวณที่เน้นให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ การคิดเชิงคำนวณ รวมถึงการรู้เท่าทันต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพื่อเป็นการเตรียมเยาวชนให้เป็นพลเมืองที่มีความพร้อมซึ่งจะเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศ (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, ๒๕๖๓: ๒-๓) ดังนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้เรียนจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจ และตระหนักถึงการใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์และมีประสิทธิภาพมากที่สุด ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช ๒๕๕๑ ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐ ได้กำหนดสาระที่ ๔ เทคโนโลยี มาตรฐาน ว๔.๒ เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพรู้เท่าทันและมีจริยธรรม (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๕๑: ๕) จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนจำเป็นที่จะต้องเน้นการจัดการเรียนรู้ตามสาระและมาตรฐานดังกล่าว

สภาพปัญหาในการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านมา พบว่า ผู้เรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัยต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และผลสัมฤทธิ์ยังต่ำกว่าเรื่องอื่น ๆ ในรายวิชาวิทยาการคำนวณ ๓ เนื่องจากผู้เรียนขาดความรู้ ความเข้าใจ และขาดความตระหนักเกี่ยวกับการป้องกันข้อมูลส่วนบุคคล การตั้งรหัสผ่านที่ปลอดภัย รวมถึงขาดการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล นอกจากนี้ ผู้เรียนบางส่วนยังมีพฤติกรรมที่เสี่ยงต่อการถูกคุกคามจากภัยไซเบอร์ เช่น การคลิกลิงก์ที่ไม่รู้แหล่งที่มาของข้อมูล หรือการเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวผ่านสื่อสังคมออนไลน์โดยไม่ระมัดระวัง ปัญหาเหล่านี้อาจส่งผลให้ผู้เรียนตกเป็นเป้าหมายของการโจมตีทางไซเบอร์ อาจโดน

หลอกลวงผ่านโลกออนไลน์ โดนมียข้อมูลส่วนตัว หรือโดนละเมิดความเป็นส่วนตัว ซึ่งเป็นผลกระทบทางลบและอุปสรรคของผู้เรียน อันเนื่องมาจากผู้เรียนขาดทักษะการใช้งานเทคโนโลยีอย่างปลอดภัย

๑.๒ แนวทางแก้ปัญหาและพัฒนา

ผู้วิจัยได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย จึงค้นพบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทความเป็นจริงของผู้เรียน คือการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) เนื่องจากเป็นกระบวนการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมให้ผู้เรียนลงมือกระทำด้วยตนเอง โดยมีผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกและคอยให้คำแนะนำ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์ เกิดทักษะการคิดสร้างสรรค์ และมีความสุขในการเรียนเพิ่มขึ้น ตลอดจนเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานเป็นทีมของผู้เรียน (กฤษฎา กาญจนวงศ์, ๒๕๖๖) นอกจากนี้ ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) สามารถนำมาบูรณาการร่วมกับการใช้ Canva ได้ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และมีทักษะการใช้งานเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถนำทักษะไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

ผู้วิจัยจึงสนใจทำวิจัย เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ๓ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์”

๒. วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

๒.๑ วัตถุประสงค์

๑) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียน (Pre - test) กับหลังเรียน (Post - test) โดยจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ๓

๒) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ๓

๒.๒ เป้าหมาย

๑) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ทุกคนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ๓ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

๒) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ๓ อย่างน้อย ภาพรวมอยู่ในระดับมาก

๓. กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน

๓.๑ การออกแบบผลงาน/วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ/นวัตกรรม

การออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-based Learning (CBL) เรื่องการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ๓ ได้ศึกษาขั้นตอน

การจัดการเรียนการสอน ๕ ขั้นตอน ของ ดร.วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ และนำมาประยุกต์ใช้ร่วมกับ Canva โดยมีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑ กระตุ้นความสนใจ

ครูผู้สอนเริ่มต้นโดยการใช้สื่อข่าวจริงและข่าวลวงที่สร้างด้วย Canva เป็นกรณีศึกษา และตั้งคำถามเกี่ยวกับสถานการณ์ในกรณีศึกษา เช่น นักเรียนคิดว่าข่าวใดเป็นข่าวจริง ข่าวลวงมีผลกระทบอย่างไร ภัยคุกคามทางไซเบอร์คืออะไร ทำไมเราจึงต้องระมัดระวังการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในชีวิตประจำวัน และหากใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัยจะส่งผลได้อย่างไร เพื่อสร้างการอยากเรียนรู้ อยากค้นหาคำตอบ และสนใจในการค้นหาคำความรู้ หลังจากนั้นครูผู้สอนอธิบายวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย

ขั้นตอนที่ ๒ ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ

นักเรียนระบุปัญหาที่พบเจอในชีวิตประจำวันหรือระบุเรื่องที่สนใจอยากรู้ลงบนกระดานออนไลน์ Mentimeter ซึ่งเป็นตัวช่วยกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน โดยครูผู้สอนไม่ได้เป็นคนกำหนดคำถาม โดยปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นปัญหาที่นักเรียนสนใจใน เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย เมื่อนักเรียนระบุปัญหาหรือเรื่องที่สนใจครบทุกคนแล้ว ครูผู้สอนทำการแบ่งกลุ่มตามความสนใจของนักเรียนเอง

ขั้นตอนที่ ๓ ค้นคว้าและคิด

ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างเต็มที่และอิสระในสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องที่กลุ่มตนสนใจ โดยครูผู้สอนเดินให้คำปรึกษาตามกลุ่มเวลาที่ผู้เรียนมีปัญหา โดยหลีกเลี่ยงการตัดสิน แนะนำให้ผู้เรียนรู้จักการกำหนดหัวข้อหลักและประเด็นสำคัญหาความรู้ได้ถูกแหล่ง รู้จักวิเคราะห์และเลือกใช้ข้อมูล เมื่อรวบรวมเนื้อหาครบตามที่ต้องการแล้ว นักเรียนแต่ละกลุ่มจะร่วมกันวางแผนการออกแบบชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์เพื่อใช้ในการนำเสนอ โดยการประยุกต์ใช้ Canva

ขั้นตอนที่ ๔ นำเสนอ

นักเรียนนำเสนอผลงานที่ไปค้นคว้าและคิดออกมา ผ่าน Canva เมื่อนำเสนอจบ ให้เพื่อนร่วมชั้นแสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยกับกลุ่มที่นำเสนอ และครูผู้สอนจะเป็นผู้ซักถามคนหลังสุด

ขั้นตอนที่ ๕ ประเมินผล

ครูผู้สอนประเมินพฤติกรรมรายบุคคล พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม และประเมินผลงานนักเรียน จากการสังเกต การตอบคำถาม การสร้างผลงาน และการนำเสนอ พร้อมให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะเพื่อให้นักเรียนทราบจุดบกพร่องหรือจุดที่ต้องพัฒนาให้ดีขึ้น

๓.๒ การดำเนินงานตามกิจกรรม (ตามวงจร PDCA)

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ๓ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ มีการดำเนินงานตามกิจกรรม (ตามวงจร PDCA) ดังนี้

ขั้นเตรียมการ (Plan)

๑) วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดฯ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) และศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา

โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รายวิชาวิทยาการคำนวณ ๓ เพื่อรวบรวมข้อมูลมาใช้ในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยศึกษาการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้จากเอกสารต่าง ๆ แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ศึกษาวิธีการออกแบบการจัดการเรียนรู้ และศึกษาวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล

๒) วิเคราะห์ข้อมูลสำคัญและจัดเตรียมเนื้อหาสำหรับสร้างสื่อการสอน เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ และแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน (Pre - test) และหลังเรียน (Post - test) เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ๓

๓) ศึกษาแนวทางการจัดทำแบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม แบบประเมินผลงานนักเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ

ขั้นตอนการ (Do)

๑) จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ สื่อการสอน เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pre - test) และหลังเรียน (Post - test) แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม แบบประเมินผลงานนักเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญซึ่งประกอบด้วย ครูฝ่ายวิชาการ ครูที่มีความเชี่ยวชาญ และผู้อำนวยการโรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ ช่วยตรวจสอบความถูกต้อง โดยปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ และข้อเสนอแนะให้ดียิ่งขึ้น

๒) ก่อนการดำเนินการจัดการเรียนรู้ ให้นักเรียนทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pre - test) เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ๓ แล้วบันทึกเป็นคะแนนสอบก่อนเรียน

๓) ดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ๓ ให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

ขั้นตรวจสอบและประเมินผลการพัฒนางาน (Check)

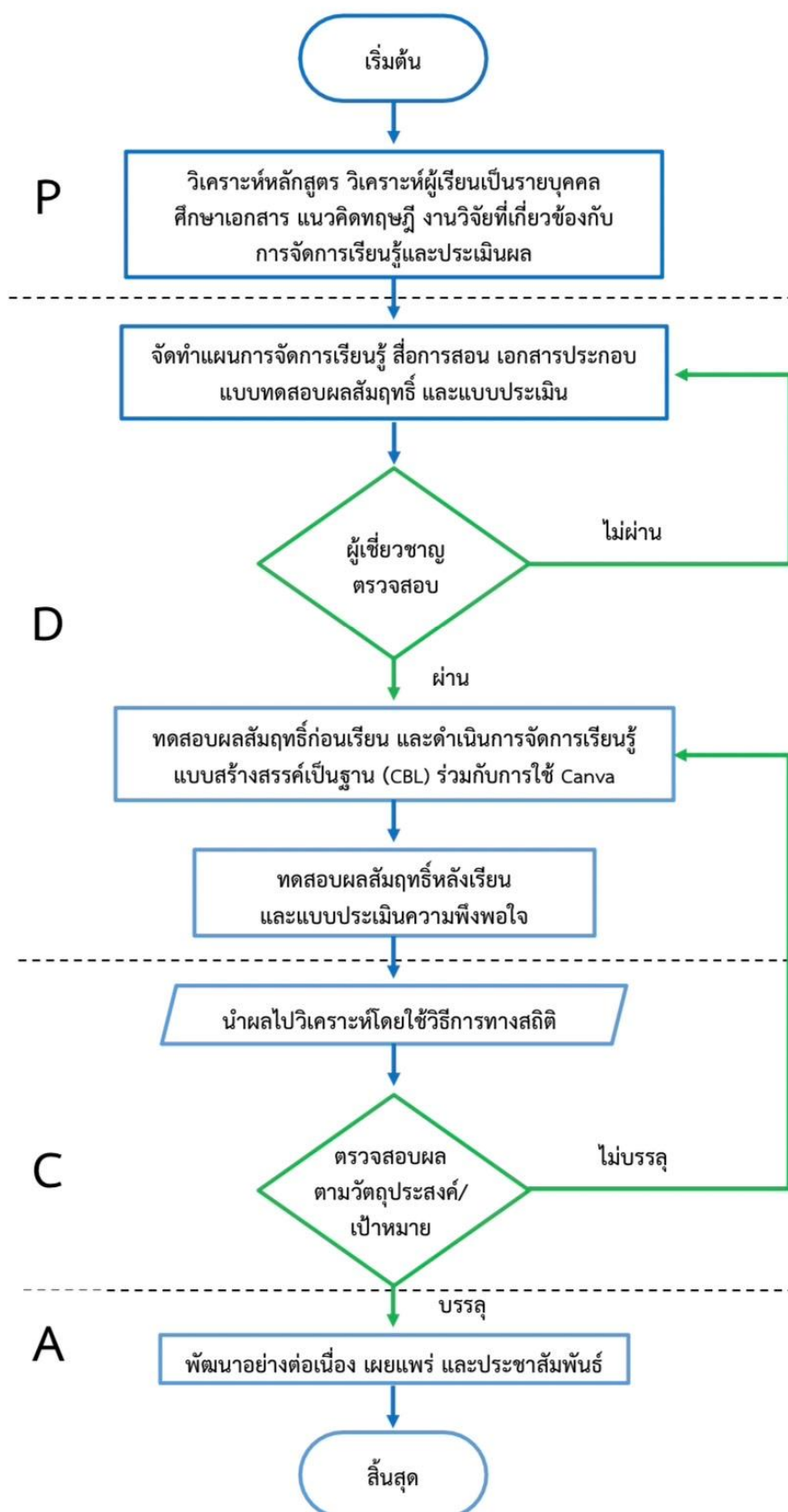
๑) เมื่อสิ้นสุดการดำเนินการจัดการเรียนรู้ ให้นักเรียนทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (Post - test) โดยแบบทดสอบเป็นชุดเดียวกันกับก่อนเรียน และ

๒) นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ๓ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์

ขั้นสรุปและรายงาน (Action)

๑) ตรวจสอบแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน (Pre - test) และหลังเรียน (Post - test) และแบบสอบถามความพึงพอใจ นำผลที่ได้ไปวิเคราะห์โดยใช้วิธีการทางสถิติ เพื่อสรุปผล

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ๓ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ มีการดำเนินงานตามกิจกรรม (ตามวงจร PDCA)



๓.๓ ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

จากการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ๓ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ พบว่า นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ มีความตระหนักเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย สามารถสร้างสื่อนำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจและเข้าใจง่าย และมีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย นอกจากนี้ ยังสามารถเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ได้ ทั้งยังช่วยให้นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการทำงานเป็นทีม ที่สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

๓.๔ การใช้ทรัพยากร

ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ๓ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ครั้งนี้ ได้คำนึงความประหยัดและความคุ้มค่าในการดำเนินการจัดการเรียนรู้ โดยประยุกต์ใช้โปรแกรมและเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่สามารถจัดทำสื่อและเอกสารประกอบการสอนให้กับนักเรียน และให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ Canva เนื่องจากใช้งานได้ฟรี ไม่มีค่าใช้จ่าย สามารถออกแบบผลงานได้ง่าย สามารถประหยัดเวลา และประหยัดการใช้ทรัพยากร ทั้งยังเป็นการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีให้เกิดความคิดสร้างสรรค์อีกด้วย

๔. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

๔.๑ ผลที่เกิดตามวัตถุประสงค์

๑) การวิเคราะห์ข้อมูลจากผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ๓ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ โดยมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียน ๖.๑๕ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ๑.๕๗ ค่าเฉลี่ยหลังการเรียน ๑๖.๕๓ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ๑.๕๓ เมื่อทดสอบความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยค่าร้อยละ มีค่าเพิ่มขึ้นเท่ากับ ๕๑.๙๑

๒) การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ๓ พบว่า มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจในภาพรวมมีค่า ๔.๔๒ อยู่ในระดับมาก

๔.๒ ผลสัมฤทธิ์ของงาน

๑) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ๓ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

๒) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ๓ ในระดับมาก

๓) ครูผู้สอนมีความสามารถในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva ที่ส่งผลต่อความรู้และความสามารถของผู้เรียน

๔.๓ ประโยชน์ที่ได้รับ

๑) ครูผู้สอนมีแนวทางในการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้น

๒) นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองได้ และมีความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัยมากยิ่งขึ้น ซึ่งสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

๓) นักเรียนมีผลงานและได้นำเสนอข้อมูลในรูปแบบสร้างสรรค์ผ่านการออกแบบสื่อใน Canva ซึ่งช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดสร้างสรรค์

๔) นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีในเชิงสร้างสรรค์และปลอดภัย ผ่านการใช้งาน Canva อย่างมีจุดหมาย พร้อมทั้งปลูกฝังทัศนคติในการใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบและความระมัดระวังในชีวิตประจำวัน

๕. ปัจจัยความสำเร็จ

๕.๑ ผู้บริหารโรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ ได้แก่ ผู้อำนวยการโรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ มีการให้การแนะนำ ส่งเสริมและสนับสนุนทรัพยากรต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับข้อก้ำกับการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ

๕.๒ ได้รับคำแนะนำ คำปรึกษา ตลอดจนการช่วยเหลือดูแลปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย ในรายวิชาวิทยาการคำนวณ ๓ ให้มีประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญ

๕.๓ การมีส่วนร่วมของทุกฝ่าย ได้แก่ ผู้บริหารโรงเรียน คณะครู ที่ให้คำแนะนำ คำปรึกษา การร่วมคิด ร่วมทำ อย่างเป็นระบบ การมีส่วนร่วมของนักเรียนที่มีความมุ่งมั่น ตั้งใจในการเรียนการสอนและนำผลที่ได้จากการวิจัยมาใช้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ให้กับนักเรียน จนนำไปสู่คุณภาพที่ยั่งยืนของผู้เรียน

๖. บทเรียนที่ได้รับเพื่อการปรับปรุงพัฒนาต่อไป

๖.๑ บทเรียนที่ได้รับ

๑) ได้รับความร่วมมือจากผู้เชี่ยวชาญ ผู้ที่มีความรู้สามารถพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ และการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีการศึกษาค้นคว้า เก็บรวบรวมข้อมูลกระทั่งประสบความสำเร็จ

๒) การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva ช่วยพัฒนาให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์ ทักษะการคิดสร้างสรรค์ และทักษะการทำงานเป็นทีม

๓) ครูผู้สอนมีการพัฒนาศักยภาพของตนเองอยู่เสมอ เพื่อที่จะนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการสอนในเรื่องอื่น ๆ

๖.๒ การปรับปรุงคุณภาพมุ่งพัฒนาต่อไป

การเรียนรู้เทคนิคการสอน การติดตามเทคโนโลยี และนวัตกรรมการศึกษาเพิ่มเติม สามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้การสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ของตนเองอยู่เสมอ โดยวิเคราะห์ทั้งจุดแข็งและจุดที่ควรปรับปรุง พร้อมทั้งหาวิธีพัฒนาตนเองในด้านที่ยังขาดอย่างสม่ำเสมอ จะช่วยให้ครูเป็นผู้สอนที่มีคุณภาพและสามารถสร้างการเรียนรู้ที่มีความหมายและส่งผลต่ออนาคตของนักเรียนได้อย่างแท้จริง

๖.๓ ข้อควรพึงระวัง

- ๑) ควรกำหนดขอบเขตของเนื้อหาในการเรียนรู้ หากให้นักเรียนศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง
- ๒) การกำหนดระยะเวลาที่ชัดเจนในการทำกิจกรรมของนักเรียน

๗. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

๗.๑ การเผยแพร่

- ๑) มีการเผยแพร่ให้กับคณะครูและบุคลากรทางการศึกษาภายในโรงเรียน
- ๒) มีการเผยแพร่ให้กับบุคคลและหน่วยงานภายนอกผ่านทางเว็บไซต์ www.wpss.ac.th
- ๓) มีการเผยแพร่ให้กับบุคคลและหน่วยงานภายนอกผ่านทางเพจ Facebook โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ www.facebook.com/Wichainprachasan

๗.๒ การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

- รางวัลวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ Best Practice รางวัลเหรียญทองชนะเลิศ ประเภทครูผู้สอนดีเด่น ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น สถานศึกษาขนาดเล็ก ด้านวิชาการ ศูนย์พัฒนาวิชาการกลุ่มสาระการเรียนรู้คอมพิวเตอร์ หัวข้อเรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์โดยใช้สื่ออินโฟกราฟิก ในรายวิชาวิทยาการคำนวณ ๑ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์” งานมหกรรมวิชาการมัธยมศึกษา ครั้งที่ ๓๐ ปีการศึกษา ๒๕๖๕
- ครูผู้สอนนักเรียน ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน กิจกรรม การแข่งขันการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓
- ครูผู้สอนนักเรียน ได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง กิจกรรม การแข่งขันการสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓
- รางวัลวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ Best Practice รางวัลเหรียญเงิน ประเภทครูผู้สอนดีเด่น ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น สถานศึกษาขนาดเล็ก ด้านวิชาการ ศูนย์พัฒนาวิชาการกลุ่มสาระการเรียนรู้คอมพิวเตอร์ หัวข้อเรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์โดยการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับห้องเรียนออนไลน์ Google Site ในรายวิชาวิทยาการคำนวณ ๑ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์” งานมหกรรมวิชาการมัธยมศึกษา ครั้งที่ ๓๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

ลงชื่อ ผู้เสนอ
(นางสาวณฐา ทองห่อ)
ตำแหน่ง ครู
โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์

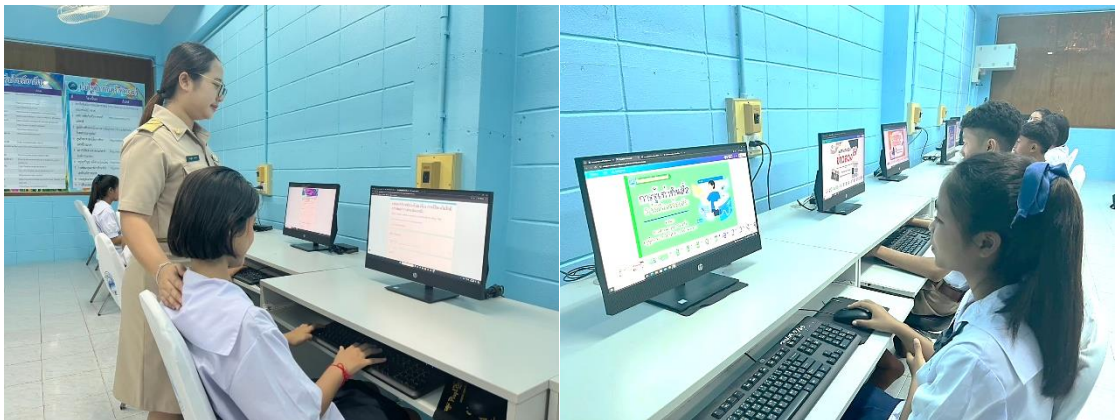
ลงชื่อ ผู้รับรอง
(นางสาวธัญจุฑา ผกากรอง)
ผู้อำนวยการโรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์

ภาคผนวก

ภาพกิจกรรม การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ๓ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวิเชียรบุรุษศาสตร์



ภาพกิจกรรม ครูผู้สอนยกตัวอย่างกรณีศึกษาเพื่อกระตุ้นความสนใจ



ภาพกิจกรรม นักเรียนออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน

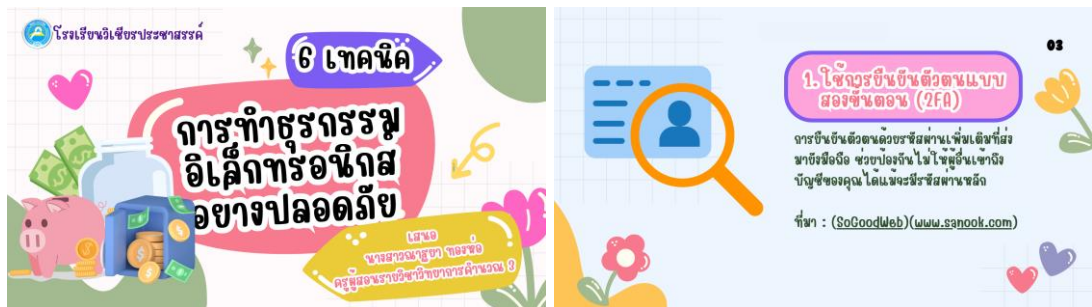


ภาพกิจกรรม นักเรียนนำเสนอผลงานที่ออกแบบสร้างสรรค์ไว้

ตัวอย่างผลงานนักเรียน เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย
รายวิชาการการคำนวณ ๓ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์



ผลงานนักเรียน เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย



ผลงานนักเรียน เรื่อง 6 เทคนิคการทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์อย่างปลอดภัย



ผลงานนักเรียน เรื่อง ปฏิบัติ ๘ ข้อ รู้เท่าทันสื่อ



ผลงานนักเรียน เรื่อง ผลกระทบของข่าวลวง

Qr - Code ตัวอย่างผลงานนักเรียน เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย
รายวิชาวิทยาการคำนวณ ๓ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์



เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย



เรื่อง ผลกระทบของข่าวลวง



เรื่อง ๕ ข้อดีและข้อเสีย การรู้เท่าทันสื่อ



เรื่อง ๘ วิธีปฏิบัติตนให้รู้เท่าทันสื่อ



เรื่อง ๖ เทคนิคการทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์อย่างปลอดภัย



เรื่อง ปฏิบัติ ๘ ข้อ รู้เท่าทันสื่อ



**โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์
สำนักงานเขตพื้นที่มัธยมศึกษา นครศรีธรรมราช
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ**