



รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
ประเภท ครูผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีระบบ (OBEC Content Center)
ประจำปี พ.ศ. 2567

การพัฒนาการเรียนการสอนด้วยกิจกรรม Unplugged Coding ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยี OBEC Content Center เรื่องสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยไผ่



นางสาวพรกนก ชุมศรี
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

โรงเรียนบ้านห้วยไผ่

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 2
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

ใช้ประกอบการพิจารณาเพื่อคัดเลือกผลงานที่มีวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
ประเภท ครูผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีระบบ (OBEC Content Center)

คำนำ

เอกสารฉบับนี้ได้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นการรายงานผลการที่มีวิธีปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice) ประเภท ครูผู้ใช้อัลเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งได้รายงานถึง ความเป็นมาและความสำคัญของ Best Practice จุดประสงค์ และ เป้าหมายของการดำเนินงาน ขั้นตอนการทำงานหรือการจัดกระบวนการเรียนรู้ รวมทั้งได้รายงานผลการ ดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์ประโยชน์ที่ได้รับ ปัจจัยความสำเร็จ บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned) การเผยแพร่ ผลงานการได้รับการยอมรับ และภาพกิจกรรม เพื่อเป็นเอกสารประกอบกิจกรรมคัดเลือก ผลงานที่ปฏิบัติเป็นเลิศ

ผู้นำเสนอหวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารฉบับนี้จะช่วยอำนวยความสะดวกให้กับคณะกรรมการประเมินผลงานที่ปฏิบัติเป็นเลิศ (Best Practice) ได้เป็นอย่างดี

ขอขอบคุณ นางสาวนา ไชยทองคง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านห้วยไผ่ คณะครูโรงเรียนบ้านบ้านห้วยไผ่ และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายที่สนับสนุน ช่วยเหลือ และให้กำลังใจ จนผลงานประสบผลสำเร็จในครั้งนี้

นางสาวพรกนก ชุมศรี

ครูโรงเรียนบ้านห้วยไผ่

สารบัญ

รายการ	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
รายการผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)	
- ความเป็นมาและความสำคัญ	1
- วัตถุประสงค์	3
- ผลการดำเนินงาน	9
- บทเรียนที่ได้รับ	11
- ปัจจัยแห่งความสำเร็จ	12
- การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ	12
- บรรณานุกรม	12
ภาคผนวก	

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ชื่อผลงาน การพัฒนาการเรียนการสอนด้วยกิจกรรม Unplugged Coding ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยี OBEC Content Center เรื่องสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยไผ่

ผู้เสนอผลงาน นางสาวพรกนก ชุมศรี

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

หน่วยงาน โรงเรียนบ้านห้วยไผ่

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 2

ประเภทผลงาน

- ☐ ผู้สร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
- ☒ ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
- ☐ ผู้ขับเคลื่อนระบบ OBEC Content Center
- () สถานศึกษา
- () สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

1. ความเป็นมาและความสำคัญ

ปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทเพิ่มมากขึ้นทั้งในชีวิตประจำวันและการทำงาน ซึ่งส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีคิด และพฤติกรรมเด็กและเยาวชนที่เติบโตขึ้นในโลกที่เทคโนโลยีดิจิทัลมีอยู่ทั่วไปทุกหนทุกแห่ง รวมทั้งเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทและมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการเรียนการสอน การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลในการศึกษาได้ดำเนินไปอย่างรวดเร็วในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา โดยเห็นได้จากความสนใจอย่างต่อเนื่องใน ด้านนโยบายการศึกษาแห่งชาติของประเทศต่าง โดยมีการกำหนดให้สมรรถนะดิจิทัล (Digital Competence) เป็นหนึ่งในเก้าสมรรถนะที่สำคัญ ของพลเมืองในยุคศตวรรษที่ 21 และมีการนำสมรรถนะดิจิทัลระบุไว้ใน หลักสูตร ให้มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งในโรงเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจนถึงระดับอุดมศึกษา ดังนั้นจึงมีความ จำเป็นอย่างยิ่งที่ครูในยุคปัจจุบันจะต้องมีความรู้ความสามารถในการนำเอาเทคโนโลยีเข้ามามีใช้ในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งไม่เพียงความรู้และทักษะการใช้งานคอมพิวเตอร์หรือเทคโนโลยีสารสนเทศ แต่ทว่าครูจะต้องมีชุด ของทักษะหรือแหล่งรวมทักษะที่มีการผสมผสานระหว่าง ความรู้ ทักษะ และ คุณลักษณะเพื่อใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สร้างสรรค์เหมาะสม ปลอดภัย และมีจริยธรรมทั้งใน ด้านการทำงาน การแก้ปัญหา การสื่อสาร การจัดการข้อมูล การร่วมมือ การสร้างเนื้อหาและความรู้หรือที่เรียกว่า "สมรรถนะ ดิจิทัล (Digital Competence)"

การศึกษาเป็นปัจจัยพื้นฐานในการพัฒนาองค์ความรู้เพื่อต่อยอดความคิด และสามารถสร้างสรรค์ สังคมให้มีการพัฒนาอยู่ในยุคที่เจริญรุ่งเรือง ให้มีการศึกษาที่ดีมีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะ องค์ความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพราะวิทยาศาสตร์สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ ให้ เกิดขึ้น เพื่อช่วยในการขับเคลื่อนเทคโนโลยีที่จำเป็นในปัจจุบัน การพัฒนาและการสร้างสิ่งใหม่ ๆ ล้วนอาศัย หลักการทางวิทยาศาสตร์เป็นพื้นฐานในการประยุกต์เพื่อพัฒนาต่อยอดให้เกิดนวัตกรรมใหม่ ๆ กลายเป็น เทคโนโลยีที่นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันต่าง ๆ มากมาย แม้กระทั่งเครื่องมือเครื่องใช้ที่ช่วยเอื้ออำนวยความสะดวก ผลผลิตต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ในชีวิตของมนุษย์(พิมพร ผาพรมและนิวัฒน์ ศรีสวัสดิ์, 2561: 43 - 67) วิทยาศาสตร์นอกเหนือจะเป็นพื้นฐานองค์ความรู้ที่สามารถสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ ยังต่อยอดให้มนุษย์สามารถพัฒนากระบวนการคิด การมีเหตุมีผลการวิเคราะห์เบื้องต้น การวิจารณ์มีทักษะในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ อย่างเป็นระเบียบ มีแบบแผน สามารถตัดสินใจและลงความเห็นผ่านข้อเท็จจริงและประจักษ์พยานที่ หลากหลายและสามารถตรวจสอบได้อย่างเหมาะสม (สริณญา มารศรี, 2562: 105 – 122)

ทั้งนี้การศึกษาในรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรม Unplugged Coding มีความคล้ายคลึงกับการเรียนรู้รูปแบบ STEM ที่เป็นการเรียนรู้หลักสูตรยุคใหม่ที่เน้นการบูรณาการของวิชาต่างๆเข้าด้วยกัน โดย STEM ย่อมาจาก Science, Technology, Engineering and Mathematics หรือการบูรณาการความรู้ระหว่าง 4 สาขาวิชา ซึ่งได้แก่ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ และคณิตศาสตร์เข้าด้วยกัน ที่สร้างความเข้าใจผ่านการปฏิบัติให้เห็นจริง ควบคู่กับการพัฒนาทักษะการคิด ตั้งคำถาม แก้ปัญหาและการหาข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบกับทางสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้ขับเคลื่อนโครงการ การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ผ่านสื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center ซึ่งเป็นสื่อ เทคโนโลยีที่มีความหลากหลายทางสาขาวิชา และมีความหลากหลายทางด้านเนื้อหา เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ ของเด็กยุคใหม่ให้รู้เท่าทันสื่อ และสามารถนำสื่อที่มีไปต่อยอดในด้านต่าง ๆ ได้ ยกตัวอย่างสื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center เช่น หนังสือ วิดีโอ แอปพลิเคชัน ฯลฯ เป็นต้น ซึ่งการจัดการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน สามารถนำสื่อเหล่านี้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในสาขาวิชาของตนได้อีกด้วย

ดังนั้น เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันเพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ ๆ เพื่อช่วยในการเสริมสร้างศักยภาพให้แก่ผู้เรียนเป็นรายบุคคล ตามความเหมาะสมทางด้านเนื้อหา ความสนใจ และความถนัดของผู้เรียน ดิฉันจึงได้นำสื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 2 โดยผ่านพัฒนาการเรียนการสอนด้วยกิจกรรม Unplugged Coding ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยี OBEC Content Center เรื่องสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยไผ่ เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ให้แก่ผู้เรียนในครั้งนี้

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนผ่านรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรม Unplugged Coding ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยี OBEC Content Center เรื่องสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต

2. เพื่อหาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรม Unplugged Coding ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยี OBEC Content Center เรื่องสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต

เป้าหมาย

เชิงปริมาณ

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยไผ่ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนผ่านรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรม Unplugged Coding ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยี OBEC Content Center เรื่องสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต สูงขึ้น ร้อยละ 3

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยไผ่ มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรม Unplugged Coding ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยี OBEC Content Center เรื่องสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต

เชิงคุณภาพ

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยไผ่ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนผ่านรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรม Unplugged Coding ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยี OBEC Content Center เรื่องสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต สูงขึ้น

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยไผ่ มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรม Unplugged Coding ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยี OBEC Content Center เรื่องสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต อยู่ในระดับมาก

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านห้วยไผ่ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 11 คน ปีการศึกษา 2567

3. ขั้นตอนในการวางแผนในการจัดการเรียนรู้

การจัดกิจกรรม Unplugged Coding ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยี OBEC Content Center เรื่องสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยไผ่ ซึ่งมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1. P : Plan คือ การวางแผน

- การวางแผนและกำหนดปฏิทินในการดำเนินการจัดการเรียนรู้
- การศึกษาและค้นหาสื่อเพื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยนำสื่อประกอบการจัดการเรียนรู้ จากสื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center ที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการนำมาประยุกต์ใช้ โดยมี ขั้นตอนในการค้นหาสื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 พิมพ์ <https://contentcenter.obec.go.th/>

ขั้นตอนที่ 2 คลิกเข้าสู่ระบบ

ขั้นตอนที่ 3 เลือกหมวดหมู่ของสื่อที่ต้องการค้นหา อาทิเช่น หนังสือ วิดีโอ รูปภาพ เสียง เทมเพลต แอปพลิเคชัน มัลติมีเดีย และข้อสอบ เป็นต้น

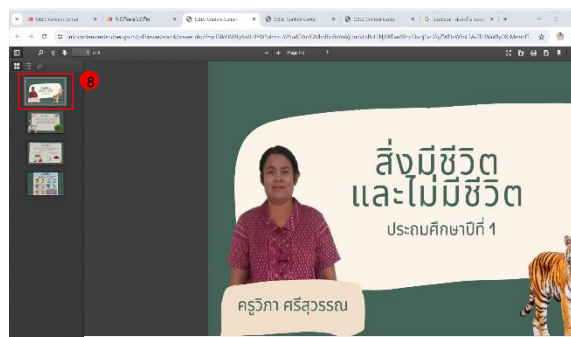
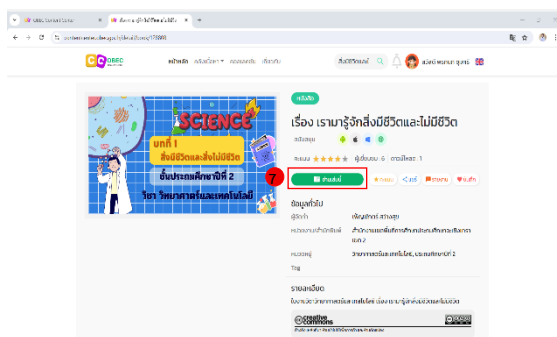
ขั้นตอนที่ 4 คลิกเลือกหมวดหมู่ของหนังสือ จะปรากฏหนังสือต่าง ๆ ในแถบข้างล่าง

ขั้นตอนที่ 5 พิมพ์ชื่อหนังสือหรือเรื่องที่ต้องการค้นหา

ขั้นตอนที่ 6 จะปรากฏหนังสือที่ค้นหา สามารถคลิกไปที่หนังสือที่ต้องการได้

ขั้นตอนที่ 7 คลิกไปที่ อ่านเล่มนี้

ขั้นตอนที่ 8 สามารถเลือกหน้าที่ต้องการอ่านเนื้อหาเพิ่มเติมได้



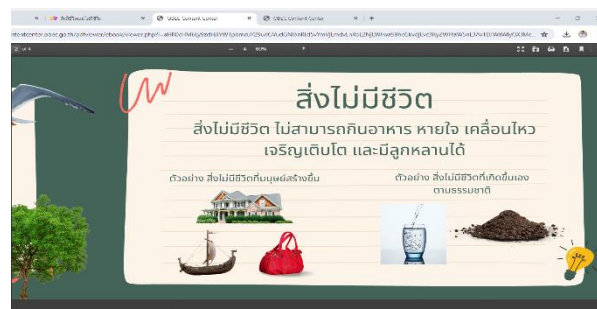
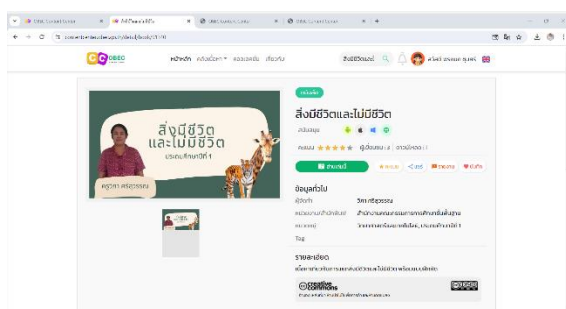
2. D : DO คือ การปฏิบัติตามแผน

- วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560) มาตรฐานการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง โดยกำหนดเกณฑ์ การประเมินผลด้าน ความรู้ (K) ด้านทักษะกระบวนการ (P) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) และสมรรถนะ สำคัญของผู้เรียน (Competencies)

- ออกแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีคุณภาพ ซึ่งสามารถพัฒนาในด้านต่าง ๆ เช่น ด้านความรู้ ด้านทักษะ นักเรียนสามารถลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง สามารถทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้ คุณลักษณะประจำวิชา ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์และสมรรถนะตามหลักสูตร นักเรียนเกิด กระบวนการคิดและค้นพบองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง และมีการเสริมแรง เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ ให้แก่ผู้เรียนเพื่อ ศึกษาเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ต่อไป

- คัดเลือกสื่อประกอบการจัดการเรียนรู้จากสื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center เพื่อให้สอดคล้อง กับเนื้อหาที่นักเรียนต้องใช้ในการทำกิจกรรมนั้น ๆ โดยมีการคัดเลือกสื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center ที่นำมาประกอบการจัดการเรียนรู้ดังต่อไปนี้

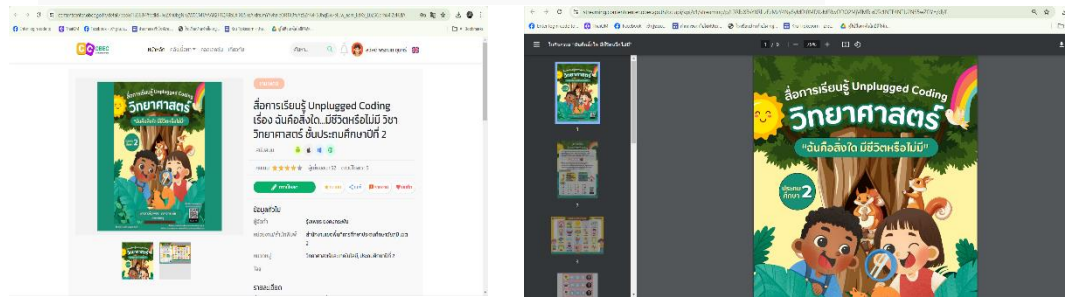
- สื่อประเภทหนังสือ เรื่องสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต ผู้เขียน คุณครูวิภา ศรีสุวรรณ



สำหรับสื่อเทคโนโลยี OBEC Content Center เกี่ยวกับเรื่องสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต
นำมาใช้ทบทวนความรู้เดิมให้แก่นักเรียน

(สื่อ <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/91340>)

- สื่อประเภทเทมเพลต สื่อการเรียนรู้ Unplugged Coding เรื่อง ฉันทคือสิ่งใด...มีชีวิตหรือไม่มี วิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้เขียน คุณครูรุ่งเพชร ยงค์กระพัน

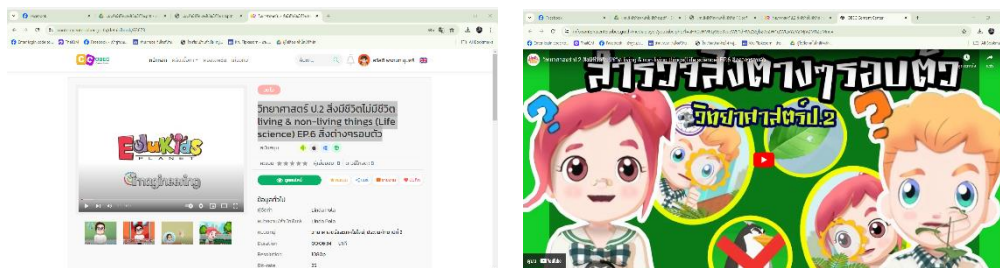


สำหรับสื่อเทคโนโลยี OBEC Content Center เกี่ยวกับเรื่องสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต

นำมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอน ให้แก่นักเรียน

(สื่อ <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/133687>)

- สื่อประเภทวิดีโอ วิทยาศาสตร์ ป.2 สิ่งมีชีวิตไม่มีชีวิต living & non-living things (Life science) EP.6 สิ่งต่างๆรอบตัว



สำหรับสื่อเทคโนโลยี OBEC Content Center เกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตไม่มีชีวิต living & non-living things (Life science) EP.6 สิ่งต่างๆรอบตัว

นำมาใช้อธิบายและลงข้อสรุป ให้แก่นักเรียน

(สื่อ <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/63673>)

- ก่อนการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนทำข้อสอบก่อนเรียน เรื่อง สิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิตที่ได้คัดเลือกไว้จากสื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center เพื่อดูการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียน

- การดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ออกแบบไว้ มาใช้ในห้องเรียน ตามขั้นตอนที่ได้วางไว้ โดยผ่านการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรม Unplugged Coding ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยี OBEC Content Center เรื่องสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

- ใช้สื่อประกอบการจัดการเรียนรู้จากสื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center ที่ได้คัดเลือกไว้มาประกอบการจัดการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอน ซึ่งประกอบไปสื่อเรื่องต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- สื่อประเภทหนังสือ เรื่องสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต

- สื่อประเภทหนังสือที่มีข้อสอบ เรื่อง สิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต
- สื่อประเภทวิดีโอ สิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต
- สื่อประเภทเทมเพลต สื่อการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ Unplugged Coding เรื่อง ฉันทคือสิ่งใด...มีชีวิตหรือไม่
- สื่อประเภทวิดีโอ วิทยาศาสตร์ ป.2 วิทยาศาสตร์ ป.2 สิ่งมีชีวิตไม่มีชีวิต living & non-living things (Life science) EP.6 สิ่งต่างๆรอบตัว

- การลงมือปฏิบัติในการทำใบกิจกรรมและการสร้างองค์ความรู้ของตนเอง เช่น การออกมานำเสนอใบกิจกรรม และการสร้างความเข้าใจของตนเองด้วยเกมBINGO สิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต

- การนำองค์ความรู้ที่ได้ไปเชื่อมโยงกับข้อมูลในเรื่องที่ได้เรียนผ่านมาได้และเรื่องที่จะได้ เรียนต่อไปได้

3. C : Check คือ การตรวจสอบ

- การตรวจสอบองค์ความรู้ที่ได้โดยการนำเสนอผลที่ได้กิจกรรม Unplugged Coding “ใบกิจกรรม ฉันทคือสิ่งใดมีชีวิตหรือไม่มีชีวิต” ในรูปแบบแบบกลุ่ม เพื่อตรวจสอบมโนคติที่ถูกต้องให้ครูได้ประเมิน และตรวจสอบ

- การตรวจสอบองค์ความรู้โดยใช้เกมBINGOสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต และข้อสอบหลังเรียนจากสื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center เรื่อง สิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต มาช่วยในการประเมินนักเรียน

- สรุปและรายงานผลที่ได้

4. A : Act คือ การปรับปรุงการดำเนินงาน

- นำผลการประเมินมาวิเคราะห์ร่วมกันระหว่างนักเรียนและครูเพื่อที่จะได้นำไปเป็นข้อมูล ในการวางแผนพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

4. ผลการดำเนินงาน

จากผลการดำเนินการพัฒนาการเรียนการสอนด้วยกิจกรรม Unplugged Coding ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยี OBEC Content Center เรื่องสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยไผ่ พบว่า นักเรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนนที่เพิ่มขึ้นจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 5 ข้อ (10 คะแนน) เป็นไปตาม วัตถุประสงค์

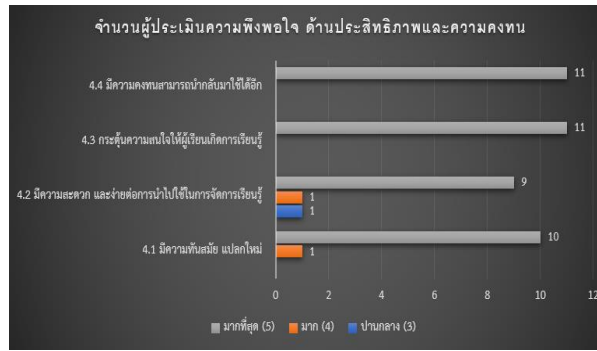
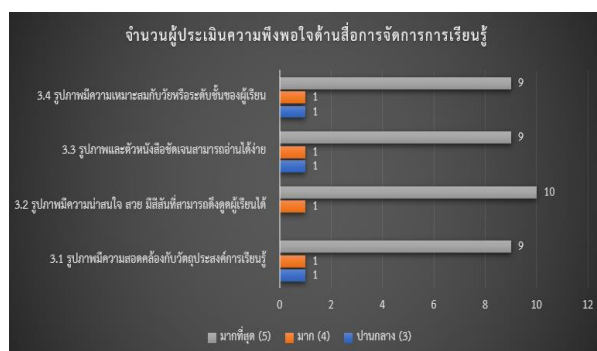
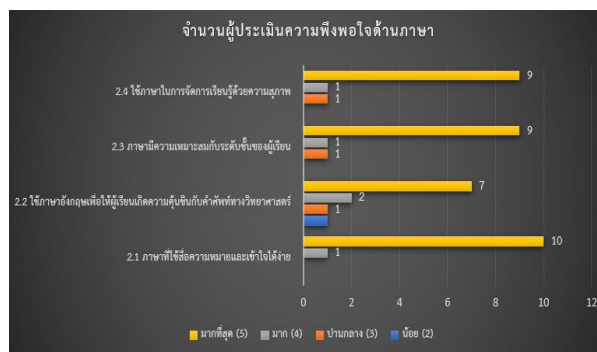
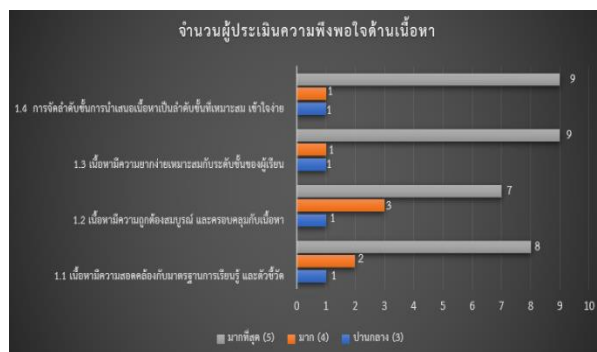
ตารางที่ 1 สรุปการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง สิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต

ระดับชั้น	คะแนนแบบทดสอบ		
	ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน (เปอร์เซ็นต์)	ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน (เปอร์เซ็นต์)	p-value
ป.2	4.36 (43.6 %)	9.27 (92.72 %)	.01

จากตารางที่ 1 แสดงผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จากรูปแบบการพัฒนาการเรียนการสอนด้วยกิจกรรม Unplugged Coding ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยี OBEC Content Center เรื่องสิ่งมีชีวิตและ

ไม่มีชีวิต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยไผ่ พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน โดยค่าเฉลี่ยคะแนน ก่อนเรียนมีค่าเท่ากับ 4.36 คะแนน เมื่อคิดเป็นร้อยละเท่ากับ 43.6 และค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 9.27 คะแนน เมื่อคิดเป็นร้อยละเท่ากับ 92.72 โดยผลการทดสอบมีค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนที่ได้สูง กว่าค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

แผนภูมิที่ 1 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจในแต่ละด้าน ที่มีต่อการจัดกิจกรรม Unplugged Coding ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยี OBEC Content Center เรื่องสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากนักเรียนจำนวน 11 คน ที่ทำแบบประเมิน



แสดงผลการประเมินความพึงพอใจในแต่ละด้านที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมด้วย สื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center พบว่า นักเรียนและครูมีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรม ในแต่ละด้านอยู่ในระดับมากที่สุด

ประโยชน์ที่ได้รับ

ด้านผู้เรียน

1. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนที่สูงขึ้นในรายวิชา วิทยาศาสตร์ 2 เรื่อง สิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
2. นักเรียนเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและสามารถแก้ไขปัญหาได้
3. นักเรียนเกิดความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม แก้ปัญหาเฉพาะหน้าและมีภาวะความเป็นผู้นำเพิ่มขึ้น
4. นักเรียนมีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์เพิ่มสูงขึ้น
5. นักเรียนสามารถสื่อสาร และนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการต่อยอดเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของตนเอง
6. นักเรียนได้มีช่องทางในการศึกษาสื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center ได้หลากหลายรูปแบบ
7. นักเรียนสามารถคิดเป็นระบบและสามารถลงข้อสรุปได้ด้วยตนเอง

ด้านครูผู้สอน

1. ครูผู้สอนสามารถนำไปประยุกต์ในการจัดการเรียนรู้ในเนื้อหาอื่น ๆ และสามารถนำไปบูรณาการกับรายวิชาอื่น ๆ ได้
2. ครูผู้สอนสามารถนำไปต่อยอดเพื่อหาแนวทางประยุกต์ใช้และพัฒนาปรับปรุงเนื้อหาให้ครอบคลุม ในเรื่องอื่น ๆ มากยิ่งขึ้น
3. ครูผู้สอนสามารถต่อยอดเพื่อพัฒนาตนเองไปเป็นผู้สร้างสื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center ต่อไป

5. บทเรียนที่ได้รับ

1. การจัดการเรียนรู้โดยเน้นให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง จะสามารถช่วยให้ผู้เรียนมีทัศนคติทางวิทยาศาสตร์ที่ถูกต้องมากยิ่งขึ้น
2. การนำเอาสื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center มาประยุกต์ใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะทางด้านเทคโนโลยี โดยไม่จำกัดขอบเขตในการหาองค์ความรู้ ได้จากหนังสือเรียนเท่านั้น แต่สามารถหาองค์ความรู้ผ่านเทคโนโลยีได้หลากหลายรูปแบบและหลากหลาย ช่องทาง โดยไม่จำกัดสถานที่และเวลาในการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังสามารถนำเทคโนโลยีนี้ไปต่อยอดใน ชีวิตประจำวันเพื่อต่อยอดการศึกษาได้อีกด้วย
3. การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในรายวิชา วิทยาศาสตร์ 2 การพัฒนาการเรียนการสอนด้วยกิจกรรม Unplugged Coding ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยี OBEC Content Center ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ถือได้ว่าเป็น การจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ทำกิจกรรม Unplugged Coding เพื่อสรุปเป็นองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง ผ่านรูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว สามารถวางแผนและนำไปต่อยอดในหลากหลายทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ต่อไป
4. การจัดการเรียนรู้ประกอบกับการที่ให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันเป็นทีมจะสามารถส่งเสริมทักษะความเป็นผู้นำ ความเป็นผู้ตาม การยอมรับฟังความเห็นของผู้อื่น และสามารถสรุปองค์ความรู้ที่ได้ร่วมกัน โดยผ่านการตรวจสอบ โหมดในแต่ละขั้นตอนโดยนักเรียนและครูผู้สอนได้อีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

ในการจัดการเรียนรู้ตามที่ได้กล่าวมาในข้างต้น มีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. การจัดการเรียนรู้ที่มีกิจกรรมจะมีทั้งผู้สนใจและผู้ที่ไม่สนใจ ดังนั้นครูผู้สอนจะต้องกระตุ้น ความสนใจแก่ผู้เรียนเป็นรายบุคคลตามความเหมาะสมและความถนัดของผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างพลังบวกในการเรียนรู้
2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในบางช่วงอาจจะต้องเตรียมระบบอินเทอร์เน็ตเพื่อให้ผู้เรียนที่ไม่มีอินเทอร์เน็ตสามารถเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ ได้ทันทั่วถึง

6. ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

1. ผู้บริหารของทางโรงเรียนให้การสนับสนุน ให้เข้าร่วมกิจกรรมการถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับ สื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center ให้กับคณะครูแกนนำภายในโรงเรียน
2. ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมเป็นไปด้วยดี
3. ครูผู้สอนมีสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัย และนำสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายมาใช้ในการทำกิจกรรม การตรวจสอบ และประเมินผลเพื่อคุณโน้มนำที่ถูกต้องตามหลักวิทยาศาสตร์ของผู้เรียนด้วยความเหมาะสม
4. มีการประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้อย่างครอบคลุม

7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

1. เผยแพร่ในกลุ่มไลน์โรงเรียนและกลุ่มเครือข่ายผู้ปกครองนักเรียนโรงเรียนบ้านห้วยไผ่
2. การเผยแพร่ผ่านทางโซเชียลมีเดียจากการจัดการเรียนรู้เสริมด้วยสื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center อาทิเช่น เว็บไซต์โรงเรียน และเพจโรงเรียน
3. เผยแพร่ผลงานให้กับโรงเรียนข้างเคียง

8. บรรณานุกรม

- ปิยบุษ คำเหลา. ผลการจัดการเรียนรู้แบบทำนาย – สังเกต – อธิบาย เสริมด้วยเทคนิคการให้เหตุผลต่อความเข้าใจโน้มนำของไหล และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ปริญญา ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิทยาศาสตร์ศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, 2560.
- พิมพ์ร ฝาพรมและนิวัฒน์ศรีสวัสดิ์, (2561). การส่งเสริมแนวคิดหลักและการปฏิบัติงานทางวิทยาศาสตร์และวิศวกรรมศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ด้วยโมดูลการเรียนรู้สะเต็มบนฐานวิทยาศาสตร์สืบเสาะ เรื่อง วิทยาศาสตร์ระดับนาโน. *วารสารบัณฑิตวิจัย JOURNAL OF GRADUATE RESEARCH*, 9(2). 43 – 67
- สรินญา มารศรี, (2562). การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ในศตวรรษที่ 21. *วารสาร มจร นครน่านปริทรรศน์*, 3(2). 105 – 122.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2545). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545. กรุงเทพฯ: บริษัทพริกหวานกราฟฟิค จำกัด.
- สุพรรณิ ชาญประเสริฐ. (2556). การจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21. นิตยสาร สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 42 (185), 10-13.
<http://emagazine.ipst.ac.th/185/IPST185/assets/common/downloads/IPST185.pdf>.
- Enggen, Paul D., Donald P. Kauchak and Robert J. Harder. *Strategies for Teacher Information Processing Models in the Classroom*. New Jersey : Englewood Cliffs Prentice – Hill. 1979.
- Good, C. V. *Dictionary of Education*. New York: McGraw-Hill.

ภาคผนวก

แผนการจัดการเรียนรู้

- แบบประเมินการจัดการเรียนรู้จากผู้อำนวยการ

สื่อ Power Point ผู้เขียน คุณครูรุ่งเพชร ยงค์กระพัน



9. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

9.1 ผลการจัดการเรียนการสอน

1. นักเรียน จำนวน11.....คน

ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้.....11คน คิดเป็นร้อยละ.....100.....

ไม่ผ่านจุดประสงค์.....-.....คน คิดเป็นร้อยละ.....-.....

2. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ

นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะของสิ่งมีชีวิต และสิ่งไม่มีชีวิต รวมทั้งจำแนกกลุ่มสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิตได้ถูกต้อง

3. นักเรียนมีความรู้เกิดทักษะ

นักเรียนมีทักษะสังเกต ทักษะการจำแนกประเภท ทักษะการจัดกระทำและสื่อความหมายข้อมูล ทักษะการลงความเห็นจากข้อมูล และทักษะการตีความหมายและลงข้อสรุปได้ถูกต้อง

4. นักเรียนเกิดเจตคติ

นักเรียนมีเจตคติสอดคล้องกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ และนักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่มระหว่างกลุ่มอย่างสนุกสนาน

9.2 ปัญหา/อุปสรรค/แนวทางแก้ไข

นักเรียนบางคนยังไม่เข้าใจในกิจกรรมที่ต้องทำ จึงต้องอธิบายนักเรียนซ้ำๆ เพื่อให้ นักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรมอย่างถูกต้องและสนุกสนาน

9.3 เสนอแนะ

ในการจัดการเรียนรู้ครั้งถัดไป สามารถนำของรางวัลเช่น ขนม มาแทนคะแนนเพื่อให้นักเรียนตื่นตัวและสนุกสนานในการเล่นเกมนBINGO สิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิตมากยิ่งขึ้น

ลงชื่อ.....

(นางสาวพรกนก ชุ่มศรี)

ครูผู้สอน

ความเห็นของผู้อำนวยการ

ได้ทำการตรวจแผนการจัดการเรียนรู้ของ..นางสาวพรกนก...ชุมศรี...แล้วมีความคิดเห็นดังนี้

1. องค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้
 - ☒ ครบถ้วนและถูกต้อง
 - ☐ ยังไม่ครบถ้วนหรือไม่ถูกต้อง ควรปรับปรุงพัฒนาต่อไป
2. ความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้กับหลักสูตรสถานศึกษา
 - ☒ สอดคล้อง
 - ☐ ยังไม่สอดคล้อง ควรปรับปรุงพัฒนาต่อไป
3. รูปแบบของการจัดการเรียนรู้
 - ☒ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
 - ☐ ยังไม่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ควรปรับปรุงพัฒนาต่อไป
4. สื่อการเรียนรู้
 - ☒ เหมาะสมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้และความหลากหลาย
 - ☐ ยังไม่เหมาะสม ควรปรับปรุงพัฒนาต่อไป
5. การประเมินผลการเรียนรู้
 - ☒ ครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้
 - ☐ ยังไม่ครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้ ควรปรับปรุงพัฒนาต่อไป
6. ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

ไม่มี

ลงชื่อ.....

(นางวาสนา ไชยทองคง)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านห้วยไผ่

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

วิชาวิทยาศาสตร์ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินเขียนคะแนนลงในช่องรายการประเมิน

ที่	ชื่อ - สกุล	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน					สรุปผล	
		1. ความสามารถในการสื่อสาร	2. ความสามารถในการคิด	3. ความสามารถในการแก้ปัญหา	4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต	5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	รวมคะแนน	ผ่าน/ไม่ผ่าน
1	เด็กชายลอน พม่า	2	2	2	3	2	11	ผ่าน
2	เด็กชายเอวี่ซอเพียว พม่า	3	3	3	3	2	14	ผ่าน
3	เด็กชายสมชาย พม่า	3	2	3	3	2	13	ผ่าน
4	เด็กชายไซจัย พม่า	4	4	3	3	2	16	ผ่าน
5	เด็กชายมินทะเอวี่ พม่า	3	3	3	3	2	14	ผ่าน
6	เด็กชายรพีภัทร กระป๋นน้อย	2	3	2	3	2	12	ผ่าน
7	เด็กชายณัฐธิดา นาคสุวรรณ	4	4	3	3	2	16	ผ่าน
8	เด็กหญิงภักดิ์ทิรา สายกัน	4	4	3	3	2	16	ผ่าน
9	เด็กหญิงปลายฟ้า กระป๋นน้อย	2	2	2	3	2	11	ผ่าน
10	เด็กชายกาญจน์ พม่า	4	4	3	3	2	16	ผ่าน
11	เด็กหญิงเจน พม่า	4	4	3	3	2	16	ผ่าน

สรุปการประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ผ่าน จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 100
- ไม่ผ่าน จำนวน 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0

ลงชื่อ.....

(นางสาวพรกนก ชุมศรี)

ผู้ประเมิน

เกณฑ์การประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

การประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนเพื่อพัฒนานักเรียนให้เกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษา ถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร
2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่างๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคม
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเป็นความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีด้านต่างๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี

เกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละสมรรถนะ

ระดับคุณภาพ	พฤติกรรมบ่งชี้	เกณฑ์การตัดสิน	ผลคะแนน
ดีมาก	พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอเป็นประจำ	ปฏิบัติได้ในระดับ 80% ขึ้นไป	4
ดี	พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง	ปฏิบัติได้ในระดับ 60-80% ขึ้นไป	3
พอใช้	พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง	ปฏิบัติได้ในระดับ 40-60% ขึ้นไป	2
ปรับปรุง	ไม่เคยปฏิบัติพฤติกรรม	ปฏิบัติได้ในระดับ 0%	1

เกณฑ์การรวมคะแนนและสรุปผล

ระดับคุณภาพ	รวมคะแนน	สรุปผลการประเมิน
ดีมาก	16-20 คะแนน	ผ่าน
ดี	11-15 คะแนน	ผ่าน
พอใช้	6-10 คะแนน	ผ่าน
ปรับปรุง	0-5 คะแนน	ไม่ผ่าน



รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
ประเภท ครูผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีระบบ (OBEC Content Center)
ประจำปี พ.ศ. 2567

การพัฒนาการเรียนการสอนด้วยกิจกรรม Unplugged Coding ร่วมกับการใช้สื่อ
เทคโนโลยี OBEC Content Center เรื่องสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยไผ่

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 2
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ