



รายงานการศึกษาปฏิบัติที่เป็นเลิศ (BEST PRACTICE) ตามนโยบาย เรียนดี มีความสุข



แอปพลิเคชัน “ห้องเรียนครูรัชชัย” เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียน วิชาวิทยาการคำนวณ วิชาการออกแบบและเทคโนโลยี ในรูปแบบออนไลน์ สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3



นายรัชชัย ตะโกนอก
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย



โรงเรียนบะฮีวิทยาคม
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสกลนคร
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

เอกสารฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อรายงานการศึกษาวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) แอปพลิเคชัน “ห้องเรียนครูรัชชัย” เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนวิชาการคำนวณ วิชาการออกแบบและเทคโนโลยีในรูปแบบออนไลน์ สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ตามนโยบาย เรียนดี มีความสุข (การเรียนรู้ เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา Anywhere Anytime ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล) โดยให้ความสำคัญกับการขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อ เทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน การพัฒนาสื่อ นวัตกรรม และสร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเผยแพร่ในระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) ในการจัดการเรียนรู้สำหรับคุณครู หรือผู้ที่สนใจได้นำไปประยุกต์ใช้งาน พร้อมสอดคล้องนโยบายส่งเสริมการเรียนรู้ เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime)

หวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารฉบับนี้จะช่วยอำนวยความสะดวกให้กับผู้ที่สนใจรายงานการศึกษาวิธีปฏิบัติเป็นเลิศ (Best Practice) ได้เป็นอย่างดี

นายรัชชัย ตะโกนอก

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
1. ชื่อ	1
2. ภูมิหลัง ความสำคัญและปัญหา	1
3. วัตถุประสงค์ของการดำเนินงาน	2
4. เป้าหมายการดำเนินงาน	2
5. วิธีการ/แนวทาง/กระบวนการ/กลยุทธ์/ในการดำเนินงาน	2
6. ผลเป็นไปตามวัตถุประสงค์และบรรลุเป้าหมาย	6
7. เจ็อนไขความสำเร็จ	6
8. ปัญหา	7
9. ข้อเสนอแนะ/ระดับปฏิบัติ/เชิงนโยบาย	7
10. ภาคผนวก	8

รายงานการศึกษาวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ Best Practice
ตามนโยบาย เรียนดี มีความสุข
(การเรียนรู้ เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา Anywhere Anytime ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล)

1. ชื่อ : แอปพลิเคชัน “ห้องเรียนครูวัชชัย” เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ วิชาการออกแบบและเทคโนโลยีในรูปแบบออนไลน์ สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

2. ภูมิหลัง ความสำคัญและปัญหา

การจัดการศึกษาในปัจจุบันได้เห็นความสำคัญของการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วของโลกยุคดิจิทัล จึงได้มีการจัดการศึกษาที่เน้นกระบวนการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการคิดแก้ปัญหา วิเคราะห์ สังเคราะห์ สร้างสรรค์ และนำความสามารถที่เกิดขึ้นจากการศึกษาไปประยุกต์ใช้จนเกิดการเรียนรู้ ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นฐานของการเรียนรู้ตลอดชีวิต การจัดการเรียนรู้ในแต่ละช่วงวัย ควรใช้รูปแบบและวิธีการที่หลากหลาย เน้นการจัดการเรียนการสอนตามสภาพจริง การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ร่วมกัน การเรียนรู้ จากธรรมชาติ การเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง และการเรียนรู้แบบบูรณา ผู้เรียนสามารถเกิดการพัฒนาตนเองได้ทุกที่ทุกเวลา

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้จัดทำแพลตฟอร์มคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center คือ ระบบคลังสื่อสำหรับให้บริการเผยแพร่เนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์แก่ผู้เรียน ครู ศึกษานิเทศ และบุคลากรทางการศึกษา รองรับการใช้งานเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ มีชุดโปรแกรมและแพลตฟอร์มการเรียนรู้ครบวงจรที่ครอบคลุมประเภทเนื้อหามากที่สุด และรองรับการใช้งานได้ทุกอุปกรณ์ ให้บริการเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อเป็นตัวช่วยในการ เรียนของผู้เรียน และเป็นตัวช่วยในการสอนของครู

การจัดเรียนการเรียนรู้ทางออนไลน์ในยุคดิจิทัล เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่เปลี่ยนแปลงวิธีเรียนที่เป็นอยู่เดิมเป็นการเรียนที่ใช้เทคโนโลยีที่ก้าวหน้าสำหรับการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ซึ่งการสอนแบบออนไลน์มีองค์ประกอบ ได้แก่ ผู้สอน ผู้เรียน เนื้อหา สื่อการเรียนและแหล่งเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ ระบบการติดต่อสื่อสาร ระบบเครือข่าย เทคโนโลยีสารสนเทศ การวัดและการประเมินผล โดยรูปแบบการเรียนการสอนมีหลากหลายวิธี ที่จะทำให้ผู้สอนและผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันได้ (การจัดการเรียนรู้ทางออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพในยุคดิจิทัล : ดร. เจริญ ภูวิจิตร)

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ข้าพเจ้าจึงได้ศึกษาเอกสาร ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ และร่วมกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ PLC จึงเล็งเห็นความสำคัญในการเรียนรู้ เพื่อเป็นการเพิ่มช่องทางและเพิ่มผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ เนื่องจากผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้แตกต่างกันผู้เรียนบางคนเรียนรู้ได้เร็ว ผู้เรียนบางคนเรียนรู้ได้ช้า จึงได้พัฒนาแอปพลิเคชัน “ห้องเรียนครูวัชชัย” เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ วิชาการออกแบบและเทคโนโลยีในรูปแบบออนไลน์ สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง แล้วสามารถทำแบบทดสอบเพื่อรับเกียรติบัตรเมื่อทำแบบทดสอบผ่าน ร้อยละ 70 ขึ้นไป ในแต่ละรายวิชาในระดับชั้นของผู้เรียนเอง จึงจะได้รับเกียรติบัตร ซึ่งเป็นการเสริมแรงผู้เรียนในการเรียนรู้ ซึ่งมีทั้งรูปแบบที่เป็นแอปพลิเคชัน และรูปแบบเว็บไซต์ พร้อมสอดคล้องนโยบายส่งเสริมการเรียนรู้ **เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime)**

3. วัตถุประสงค์ของการดำเนินงาน

3.1.1 เพื่อสร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center แอปพลิเคชัน “ห้องเรียนครูวัชชัย” เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ วิชาการออกแบบเทคโนโลยีในรูปแบบออนไลน์ สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 เพื่อสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา

3.1.2 เพื่อศึกษาประสิทธิภาพผลการใช้นวัตกรรมสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลแอปพลิเคชัน “ห้องเรียนครูวัชชัย” เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ วิชาการออกแบบและเทคโนโลยีในรูปแบบออนไลน์ สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

3.1.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้ออปพลิเคชัน “ห้องเรียนครูวัชชัย” เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ วิชาการออกแบบเทคโนโลยีในรูปแบบออนไลน์ สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

4. เป้าหมายการดำเนินงาน

4.1 เชิงปริมาณ

- ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ร้อยละ 100 ได้เรียนรู้ผ่านแอปพลิเคชัน “ห้องเรียนครูวัชชัย” เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ วิชาการออกแบบและเทคโนโลยีในรูปแบบออนไลน์ สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 สามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา

- แอปพลิเคชัน “ห้องเรียนครูวัชชัย” เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ วิชาการออกแบบและเทคโนโลยีในรูปแบบออนไลน์ สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 มีประสิทธิภาพสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถได้

4.2 คุณภาพ

- ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 มีความพึงพอใจในการใช้ออปพลิเคชัน แอปพลิเคชัน “ห้องเรียนครูวัชชัย” เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ วิชาการออกแบบและเทคโนโลยีในรูปแบบออนไลน์ สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 อยู่ในระดับ **มากที่สุด**

4.3 ระยะเวลาการดำเนินงาน

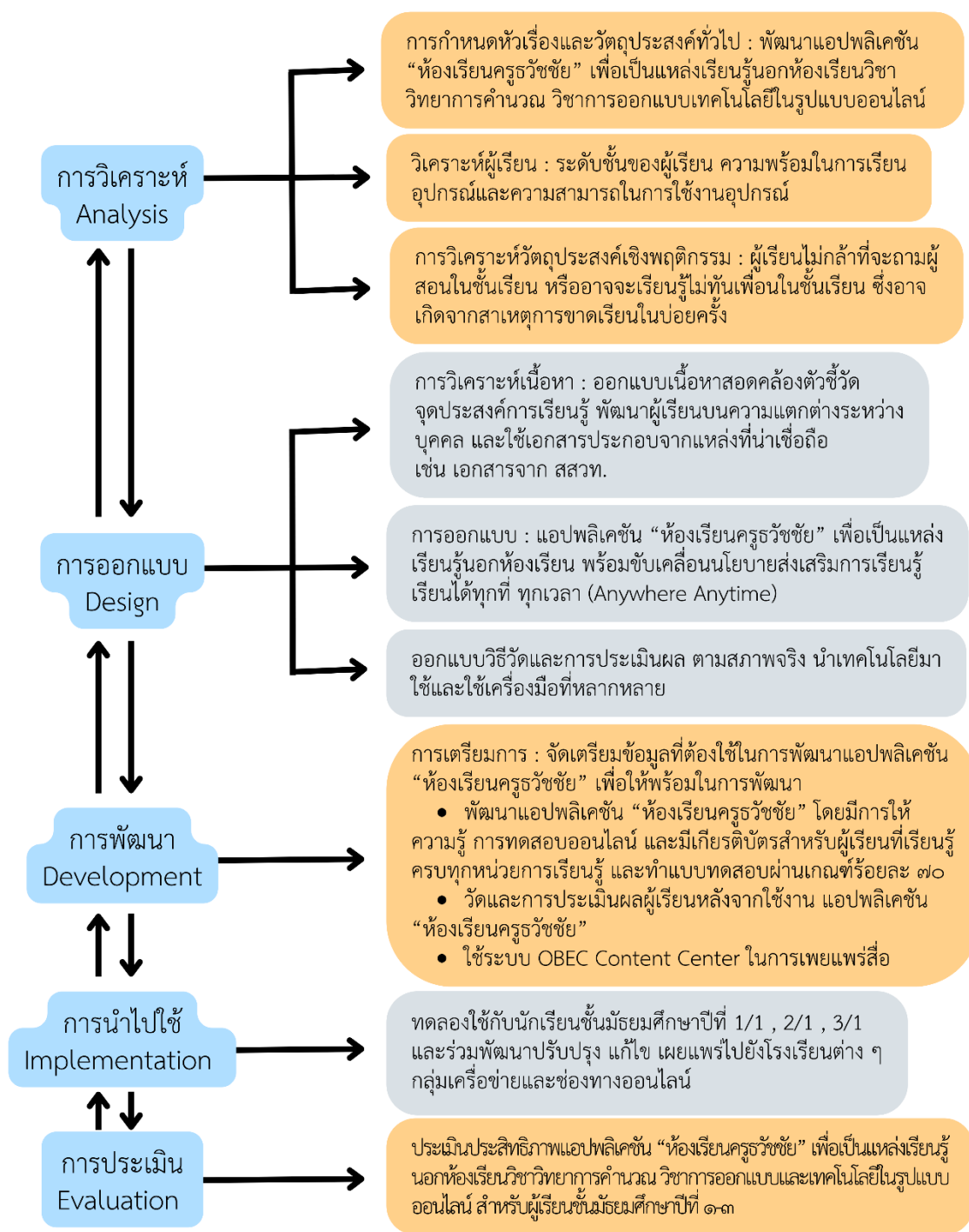
- ปีการศึกษา 2566 - 2567

5. วิธีการ/แนวทาง/กระบวนการ/กลยุทธ์/ในการดำเนินงาน

5.1 การวางแผนการสร้าง/พัฒนาสื่อ OBEC Content Center

มีการวางแผนการสร้างสื่อ OBEC Content Center โดยมีกระบวนการตามผังงาน (Flowchart) แสดงขั้นตอนการออกแบบการสร้างสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลแอปพลิเคชัน “ห้องเรียนครูวัชชัย” เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ วิชาการออกแบบเทคโนโลยีในรูปแบบออนไลน์ สำหรับพัฒนาทักษะการเรียนรู้ และเพิ่มช่องทางในการเรียนรู้ใน 2 รายวิชา ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ดังนี้

กระบวนการออกแบบสื่อใช้ ADDIE MODEL



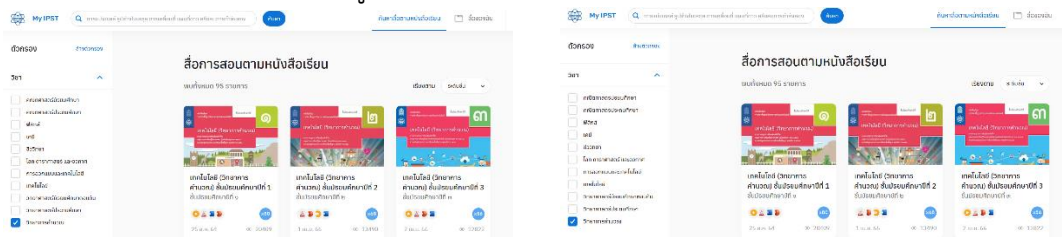
5.2 การสร้าง/พัฒนาสื่อ OBEC Content Center

5.2.1 การวิเคราะห์ มีการวิเคราะห์ปัญหาจากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา วิทยาการคำนวณ การออกแบบและเทคโนโลยี ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 พบว่าผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน และผู้เรียนบางคนสามารถเรียนรู้ได้เร็วและช้าต่างกันมาก จึงทำให้เกิดปัญหาผู้เรียนเรียนรู้บางคนเรียนรู้ได้ช้ากว่าเพื่อนในชั้นเรียน แล้วทำให้ผู้เรียนไม่กล้าที่แสดงออก ข้าพเจ้าจึงเล็งเห็นปัญหาจึงได้พัฒนาแอปพลิเคชัน “ห้องเรียนครูรัชชัย” เพื่อเป็นช่องทางในการเรียนรู้ และทบทวนความรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา



ภาพการจัดการเรียนรู้ภายในชั้นเรียน

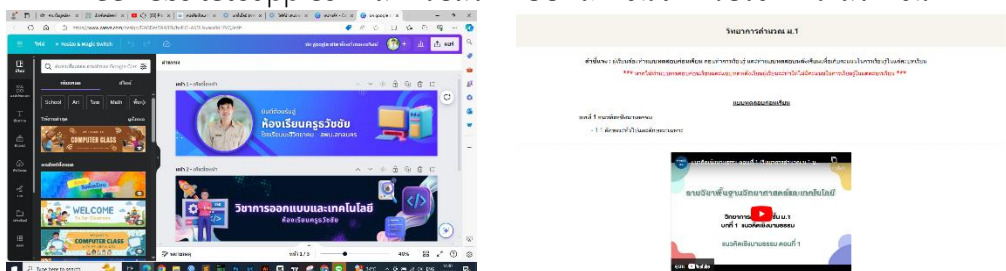
5.2.2 การออกแบบ มีการวิเคราะห์หัวข้อชีวิต จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาให้สอดคล้องกัน และตรวจสอบแหล่งข้อมูลที่จะนำมาใช้ที่ถูกต้อง โดยได้เน้นการใช้ข้อมูลเอกสารต่าง ๆ จากเว็บไซต์ สสวท. ออกแบบเมนูและเนื้อหาภายใน แอปพลิเคชัน “ห้องเรียนครูรัชชัย”



ภาพแหล่งสื่อที่นำมาใช้ในการพัฒนา : My IPST - คลังสื่อการสอนเพื่อครูโดย สสวท.

5.2.3 การพัฒนา มีการจัดเตรียมข้อมูลที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาแอปพลิเคชัน “ห้องเรียนครูรัชชัย” เพื่อให้ง่ายต่อการพัฒนา พร้อมทั้งจัดทำเกียรติบัตรออนไลน์ สำหรับผู้เรียนที่เรียนจบทุกบทเรียนแล้วสามารถทำแบบทดสอบได้คะแนนร้อยละ 70 ขึ้น จะได้รับเกียรติบัตร ว่าได้เรียนรู้ผ่าน แอปพลิเคชัน “ห้องเรียนครูรัชชัย” และทดสอบผ่านเกณฑ์เรียบร้อยแล้ว สำหรับผู้เรียนที่สอบไม่ผ่านสามารถทดสอบใหม่ได้จนกว่าจะทดสอบผ่านเกณฑ์ ซึ่งทางผู้พัฒนาได้พัฒนาในรูปแบบของแอปพลิเคชัน และรูปแบบของเว็บไซต์เพื่อให้ง่ายต่อการเรียนรู้ และมีการใช้ระบบคลังสื่อ OBEC Content Center เพื่อเผยแพร่และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับคุณครูท่านอื่น โดยใช้เครื่องมือ ดังนี้

- Google Site สำหรับสร้างเว็บไซต์การเรียนรู้
- Google Drive สำหรับเก็บข้อมูลสื่อต่าง ๆ
- Canva สำหรับออกแบบส่วนประกอบต่าง ๆ
- Google Form สำหรับทำแบบทดสอบของผู้เรียน
- Google Sheet สำหรับเก็บข้อมูลคะแนนของผู้เรียน
- Google Slide สำหรับทำเกียรติบัตร
- Cerfity'em เป็นส่วนเสริมใน Google Form สำหรับออกเกียรติบัตรให้ผู้เรียนที่ทำแบบทดสอบผ่านเกณฑ์
- www.freewebsitetoapp.com สำหรับสร้างแอปพลิเคชันจากเว็บไซต์ที่เราสร้างขึ้น



ภาพตัวอย่างการพัฒนาแอปพลิเคชัน “ห้องเรียนครูรัชชัย” บางขั้นตอน

5.2.4 การนำไปใช้ มีการนำแอปพลิเคชัน “ห้องเรียนครูวัชชัย” ไปทดลองใช้กับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 , 2/1 และ 3/1 ซึ่งผู้เรียนให้ความสนใจเป็นอย่างยิ่ง ผู้เรียนยังมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด เพราะสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา และมีการเผยแพร่ในกลุ่มเครือข่ายในช่องทางออนไลน์



ภาพการทดลองใช้งานแอปพลิเคชัน “ห้องเรียนครูวัชชัย” กับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1

5.2.5 การประเมิน มีการประเมินประสิทธิภาพแอปพลิเคชัน “ห้องเรียนครูวัชชัย” เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ วิชาการออกแบบและเทคโนโลยีในรูปแบบออนไลน์ สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ก่อนนำไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

5.3 การหาประสิทธิภาพ และประสิทธิผลของสื่อที่สร้าง/พัฒนา

5.3.1 การหาประสิทธิภาพ การหาประสิทธิภาพของแอปพลิเคชัน “ห้องเรียนครูวัชชัย” เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนวิชาวิทยาการคำนวณและวิชาการออกแบบและเทคโนโลยีในรูปแบบออนไลน์ สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จาก แหล่งเรียนรู้วิชาวิทยาการคำนวณ วิชาการออกแบบและเทคโนโลยีนอกห้องเรียน มีการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาประสิทธิภาพของกระบวนการต่อประสิทธิภาพ ของผลลัพธ์ของนวัตกรรม (E1/E1) โดยใช้เกณฑ์ประสิทธิภาพ E1/E1 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556 :10) หาได้จาก สมการ ดังนี้

ระดับชั้น มัธยมศึกษา	ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1)			ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2)		
	คะแนนเต็ม บทเรียน ย่อย	คะแนน เฉลี่ยรวม บทเรียน ย่อย	คิดเป็น ร้อยละ (E ₁)	คะแนนเต็ม หลังเรียน	คะแนน เฉลี่ยรวม หลังเรียน	คิดเป็น ร้อยละ (E ₂)
ม.1/1	10	6.72	67.2	10	7.1	71
ม.2/1	10	6.82	68.2	10	7.23	72.3
ม.3/1	10	6.9	69	10	7.26	72.6
รวม	10	6.81	68.1	10	7.19	71.9

ตารางที่ 1 แสดงประสิทธิภาพของแอปพลิเคชัน “ห้องเรียนครูวัชชัย”

จากตาราง แสดงประสิทธิภาพของแอปพลิเคชัน “ห้องเรียนครูวัชชัย” เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ วิชาการออกแบบและเทคโนโลยีในรูปแบบออนไลน์ สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 (E1/E2) พบว่าประสิทธิภาพของ กระบวนการต่อประสิทธิภาพของผลลัพธ์ของนวัตกรรม (E1/E2) เท่ากับ 68.1/71.9 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ แสดงถึงประสิทธิภาพของนวัตกรรมที่สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถได้ ตามเกณฑ์ที่กำหนด

5.3.2 การหาประสิทธิผล

ระดับความพึงพอใจของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 (จำนวน 161 คน) ในการใช้แอปพลิเคชัน “ห้องเรียนครูวัชชัย” เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนวิชาวิทยาการคำนวณและวิชาการออกแบบและเทคโนโลยีในรูปแบบออนไลน์ สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ค่าเฉลี่ยรวม 4.41 อยู่ในระดับ มากที่สุด

6. ผลเป็นไปตามวัตถุประสงค์และบรรลุเป้าหมาย

6.1 ผลที่เกิดขึ้นบรรลุตามกิจกรรม

6.1.1 สถานศึกษามีสื่อการเรียนการสอน รายวิชาวิทยาการคำนวณ วิชาการออกแบบและเทคโนโลยี ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 และแหล่งเรียนรู้ที่สามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลาสอดคล้องนโยบายส่งเสริมการเรียนรู้ เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime) ผ่านแอปพลิเคชัน เว็บไซต์ และผ่านระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน OBEC Content Center

6.1.2 ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ร้อยละ 100 ได้เรียนรู้ผ่านแอปพลิเคชัน “ห้องเรียนครูวัชชัย” เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ วิชาการออกแบบและเทคโนโลยีในรูปแบบออนไลน์ สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

6.1.3 แอปพลิเคชัน “ห้องเรียนครูวัชชัย” เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ วิชาการออกแบบและเทคโนโลยีในรูปแบบออนไลน์ สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 มีประสิทธิภาพของนวัตกรรมที่สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถได้

6.1.4 ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียน รายวิชาวิทยาการคำนวณ วิชาการออกแบบและเทคโนโลยี ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ในระดับ มากที่สุด

6.2 ประโยชน์ที่ได้รับ

6.2.1 ประสพการณ์เรียนรู้ทั้งในและนอกองค์กร ทำให้ข้าพเจ้าได้เปิดโลกทัศน์ใหม่ได้รับความรู้และได้สัมผัสกับสภาพจริง นอกจากการเรียนในชั้นเรียน ได้แลกเปลี่ยนมุมมอง ทักษะคิดและร่วมแชร์ความรู้ที่ได้รับ มีการเรียนรู้และขอคำปรึกษาจากคุณครูที่มีความสามารถเพื่อนำมาปรับให้เหมาะสมกับการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่น่าสนใจ เทคนิคการนำเสนอที่หลากหลายมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสื่อ

6.2.2 ประสพการณ์เรียนรู้ร่วมกันในองค์กร จากกิจกรรม PLC ทำให้มีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างแรงบันดาลใจ กระตุ้นให้มีความกระตือรือร้นที่จะพัฒนาศักยภาพตนเอง เพื่อนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนต่อไป

6.2.3 ประสพการณ์เรียนรู้ร่วมกันเฉพาะกลุ่ม/บุคคล ข้าพเจ้าได้มีการทดลองใช้สื่อนวัตกรรมกับกลุ่มผู้เรียนที่มีปัญหา และกลุ่มผู้เรียนที่มีความพร้อม ทำให้เห็นถึงปัญหาด้านเนื้อหา การเข้าถึงสื่อความเข้าใจในเนื้อหาที่ถ่ายทอดออกมาผ่านสื่อ นำมาปรับปรุงแก้ไขจนสมบูรณ์

7. เงื่อนไขความสำเร็จ

ในการสร้างและพัฒนาสื่อและเทคโนโลยี (OBEC Content Center) แอปพลิเคชัน “ห้องเรียนครูวัชชัย” เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ วิชาการออกแบบและเทคโนโลยีในรูปแบบออนไลน์ สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ข้าพเจ้ามีความภาคภูมิใจ ทั้งในส่วนของความร่วมมือร่วมใจในการสร้างและสื่อเทคโนโลยีประกอบการสอน โดยนำ “ADDIE MODEL” มาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบการพัฒนาสื่อ และ

เทคโนโลยี มุ่งเน้น เป็นแหล่งเรียนรู้ที่สามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลาสอดคล้องนโยบายส่งเสริมการเรียนรู้ เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime) ให้มีประสิทธิภาพ ร่วมกับการประเมินผลความพึงพอใจของผู้เรียน ซึ่งการพัฒนาสื่อและเทคโนโลยี ได้มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของบุคคลที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

ด้านผู้เรียน ผู้เรียนมีทักษะการใช้งานแอปพลิเคชัน “ห้องเรียนครูวัชชัย” เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ วิชาการออกแบบและเทคโนโลยีในรูปแบบออนไลน์ สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองในรายวิชาวิทยาการคำนวณ วิชาการออกแบบและเทคโนโลยี ด้วยรูปแบบออนไลน์ที่สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime)

ด้านครูผู้สอน ครูผู้สอนมีความรู้ความเข้าใจในการสร้างและพัฒนาสื่อและเทคโนโลยี (OBEC Content Center) เพิ่มขึ้น ได้ฝึกปฏิบัติมากขึ้น และมีเสริมแรงจูงใจ กระตุ้นความอยากรู้อยากเรียนภาคภูมิใจกับการสร้างและพัฒนาสื่อและเทคโนโลยี ที่เผยแพร่ผ่าน OBEC Content Center เพื่อนครู ผู้เรียน ให้การยอมรับ มีการดาวโหลด และเข้าชมอย่างต่อเนื่อง รวมถึงการได้นำความรู้ที่มีมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสื่อด้วย

ด้านผู้บริหาร การมีวิสัยทัศน์ที่กว้างไกลของผู้บริหาร ในด้านการสร้างสื่อนวัตกรรม ผู้บริหาร เห็นความสำคัญของการจัดการศึกษาในปัจจุบัน โดยให้คำแนะนำ การสนับสนุนในการส่งครูเข้ารับการอบรมจากแหล่งต่าง ๆ และมีการนิเทศกำกับติดตามแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อนำผลมาปรับปรุงพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

ด้านผู้ปกครอง การที่ผู้ปกครองให้ความร่วมมือและคอยสนับสนุนในการทำกิจกรรมของผู้เรียนทั้งการให้ความช่วยเหลือในการดูแลผู้เรียน และกำกับดูแลนอกเวลาเรียนด้านสถานศึกษา สถานศึกษามีสื่อและเทคโนโลยีประกอบการสอนที่มีประสิทธิภาพ มีการปรับปรุงพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เหมาะสมกับครูผู้สอนและผู้เรียน ที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน รวมไปถึงการทบทวนหรือการเรียนรู้ก่อนในนอกเวลาเรียน ได้อย่างสะดวก และสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลาผ่านรูปแบบออนไลน์

ซึ่งหากขาดส่วนใดส่วนหนึ่งอาจจะทำให้การพัฒนาแอปพลิเคชัน “ห้องเรียนครูวัชชัย” เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ วิชาการออกแบบและเทคโนโลยีในรูปแบบออนไลน์ สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 เกิดขึ้นไม่ได้ เพราะในการพัฒนาต้องอาศัยความเข้าใจ ความอดทน และการทดลองเพื่อปรับปรุงให้เหมาะสมกับผู้เรียนมากที่สุด

8. ปัญหา

ผู้เรียนบางคนไม่มีโทรศัพท์มือถือ หรือผู้เรียนบางคนไม่มีอินเทอร์เน็ตในการเข้าเรียนรู้ห้องเรียนออนไลน์ จึงเป็นข้อจำกัดในส่วนของห้องเรียนออนไลน์

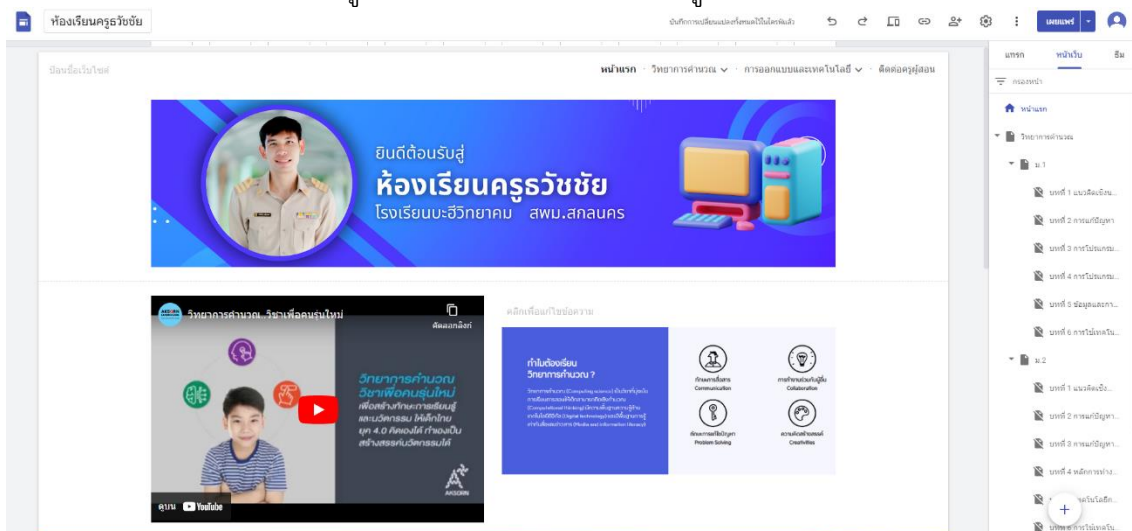
9. ข้อเสนอแนะ/ระดับปฏิบัติ/เชิงนโยบาย

ห้องเรียนออนไลน์เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ควรมี เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ควรมีในทุกรายวิชาที่มีการจัดการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน เข้าถึงง่าย เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และสามารถกลับมาเรียนย้อนหลังได้

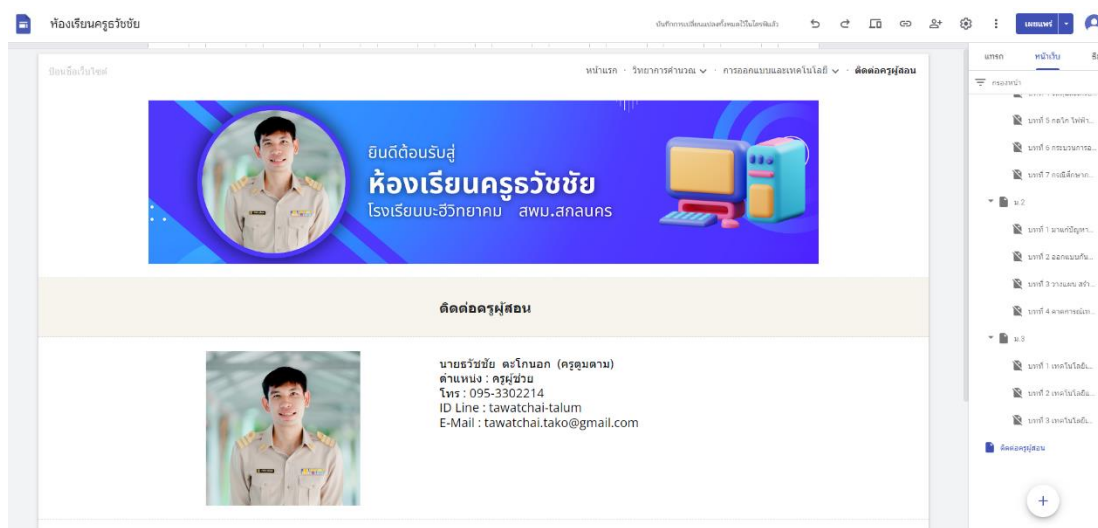
10. ภาคผนวก

ขั้นตอนการพัฒนา

- **ขั้นตอนที่ 1** Google Site สำหรับสร้างเว็บไซต์การเรียนรู้ โดยออกแบบแยกรายวิชาอีกเป็น 2 ส่วน และในแต่ละรายวิชาแยกการเรียนรู้เป็นบทเพื่อให้ง่ายต่อการเรียนรู้ **รวมหน้าเว็บทั้งหมด จำนวน 39 หน้า**



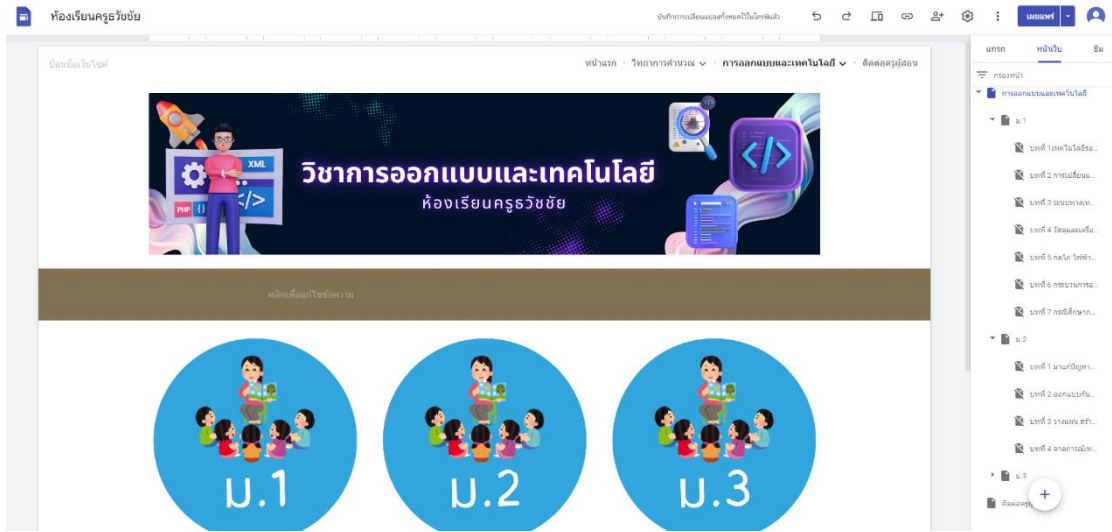
ภาพหน้าหลัก



ภาพหน้าติดต่อครูผู้สอน



ภาพหน้ารายวิชาวิทยาการคำนวณ

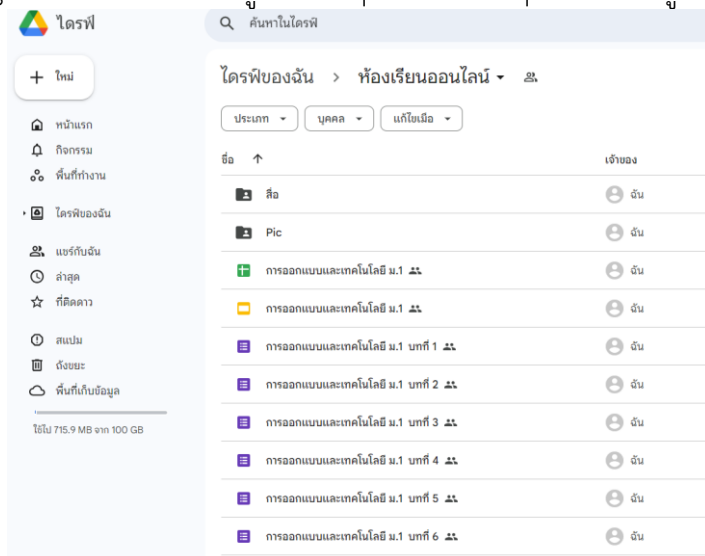


ภาพหน้ารายวิชากรออกแบบและเทคโนโลยี



ภาพหน้าเนื้อหาในแต่ละบท

- ขั้นตอนที่ 2 Google Drive สำหรับเก็บข้อมูลสื่อต่าง ๆ เช่น ภาพต่าง ๆ รวมไปถึงข้อมูลเนื้อหาที่จำเป็น

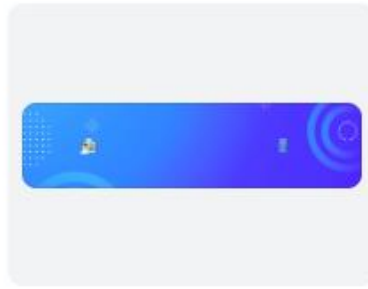


ภาพพื้นที่ Google Drive สำหรับจัดเก็บข้อมูลต่าง ๆ

- **ขั้นตอนที่ 3** Canva สำหรับออกแบบส่วนประกอบต่าง ๆ เพื่อให้มีความน่าสนใจ เช่น ปกเว็บไซต์ เกียรติบัตร และงานออกแบบส่วนอื่น ๆ



คู่มือการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
เอกสาร (A4)



ปก google site ห้องเรียนออนไลน์...
ส่วนหัวของ Google Classroom



Obec
Facebook โฟสต์



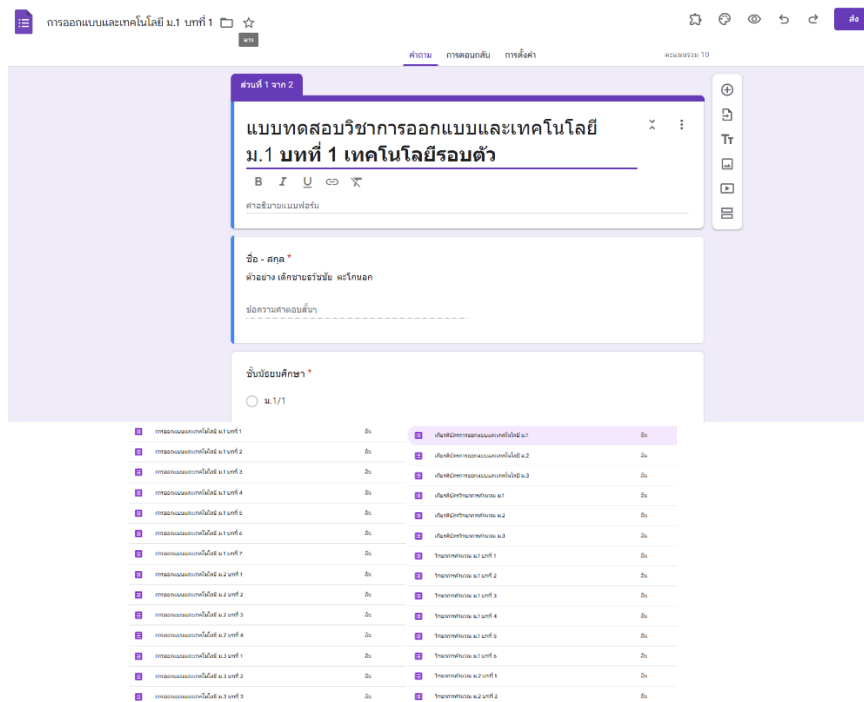
เกียรติบัตร
A4 (แนวนอน)



กระบวนการออกแบบสื่อใช้ AD...
ใบปลิว (A4)

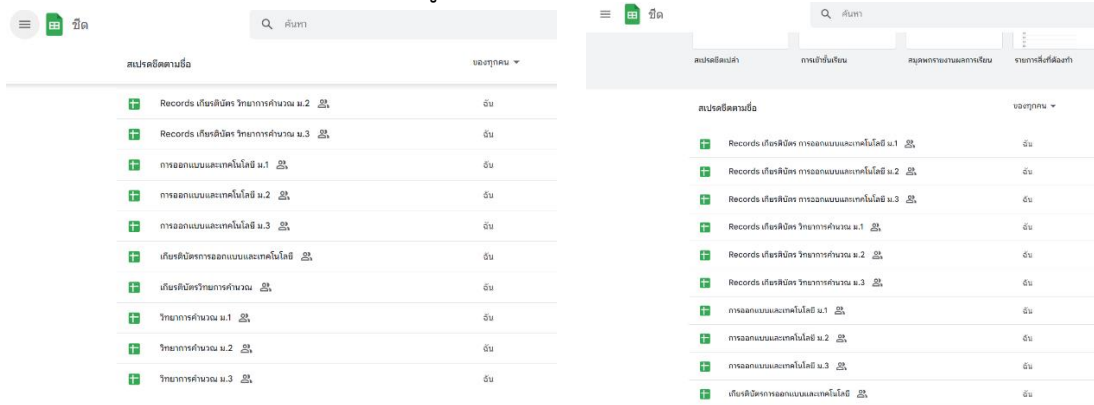
ภาพส่วนต่าง ๆ ที่ออกแบบโดยใช้ Canva

- **ขั้นตอนที่ 4** Google Form สำหรับทำแบบทดสอบของผู้เรียน แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน ในแต่ละบทเรียน รวมไปถึงแบบทดสอบสำหรับรับเกียรติบัตร แบบทดสอบทั้งหมด 38 ไฟล์



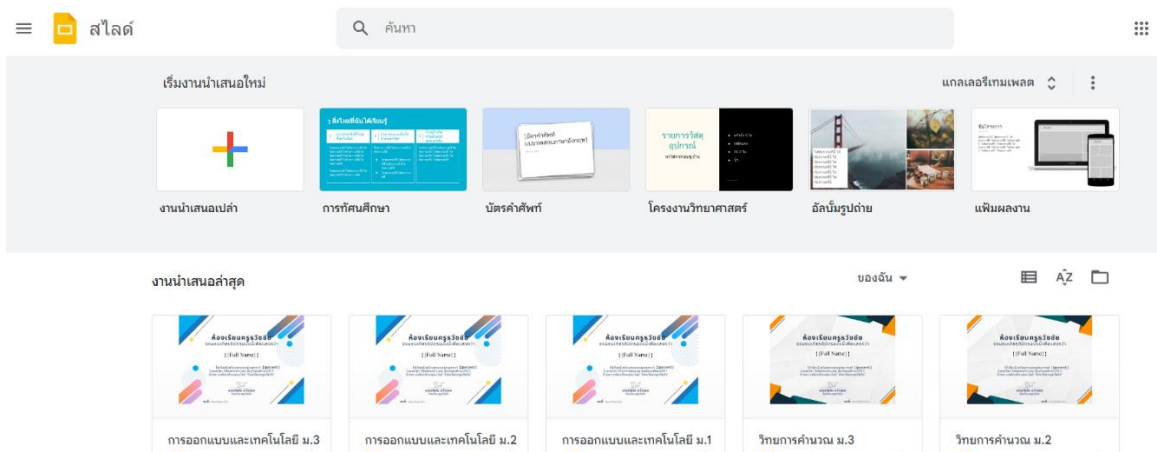
ภาพแบบทดสอบแต่ละบทเรียน รวมถึงแบบทำสอบสำหรับรับเกียรติบัตร

- **ขั้นตอนที่ 5** Google Sheet สำหรับเก็บข้อมูลคะแนนของผู้เรียน และเป็นฐานข้อมูลผู้เรียนที่ได้ทำแบบทดสอบ และเพื่อเป็นคะแนนเก็บสำหรับผู้เรียน



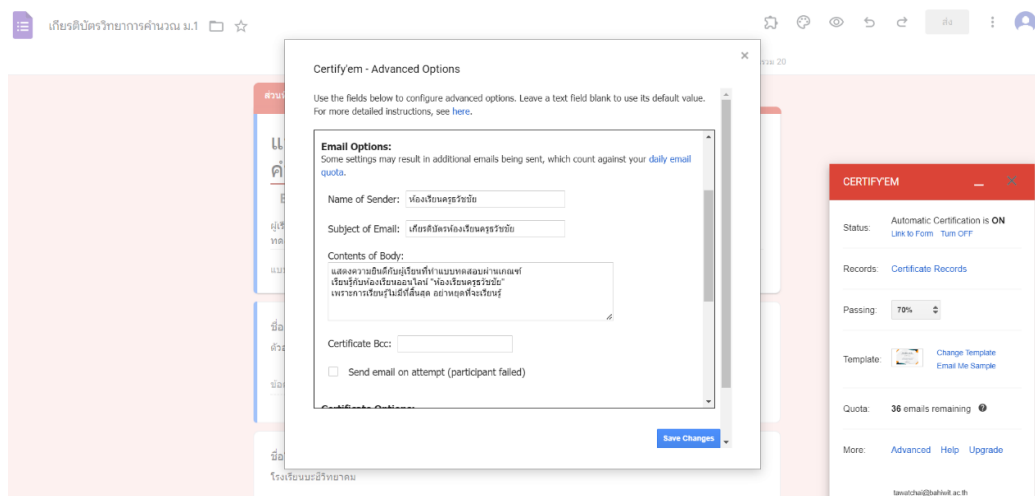
ภาพ Google Sheet สำหรับเก็บข้อมูลคะแนนของผู้เรียน

- **ขั้นตอนที่ 6** Google Slide สำหรับทำเกียรติบัตร เพื่อออกเกียรติบัตรสำหรับผู้เรียนที่ทำแบบทดสอบผ่านเกณฑ์



ภาพ Google Slide สำหรับทำเกียรติบัตร จำนวน 6 รายการ

- **ขั้นตอนที่ 7** Certify'em เป็นส่วนเสริมใน Google Form สำหรับออกเกียรติบัตรให้ผู้เรียนที่ทำแบบทดสอบผ่านเกณฑ์



ภาพส่วนเสริม Certify'em สำหรับสร้างเงื่อนไขสำหรับออกเกียรติบัตรออนไลน์

- ขั้นตอนที่ 8 www.freewebsitetoapp.com สำหรับสร้างแอปพลิเคชันจากเว็บไซต์ที่เราสร้างขึ้น

FREE WEBSITE TO APP Home Services Pricing Reseller About Us Contact Us Convert Website To App For Free

Step 1 of 2

50%

App Name (Required) Website Link (Include http or https) (Required)

เลือกไฟล์ ไม่มีไฟล์ที่เลือก Pick color

Accepted file types: jpg, jpeg, png, Max. file size: 1 MB.

Splash Screen (Required)

Select

We Are Here!

ภาพการทำเว็บไซต์ให้อยู่ในรูปแบบของแอปพลิเคชัน

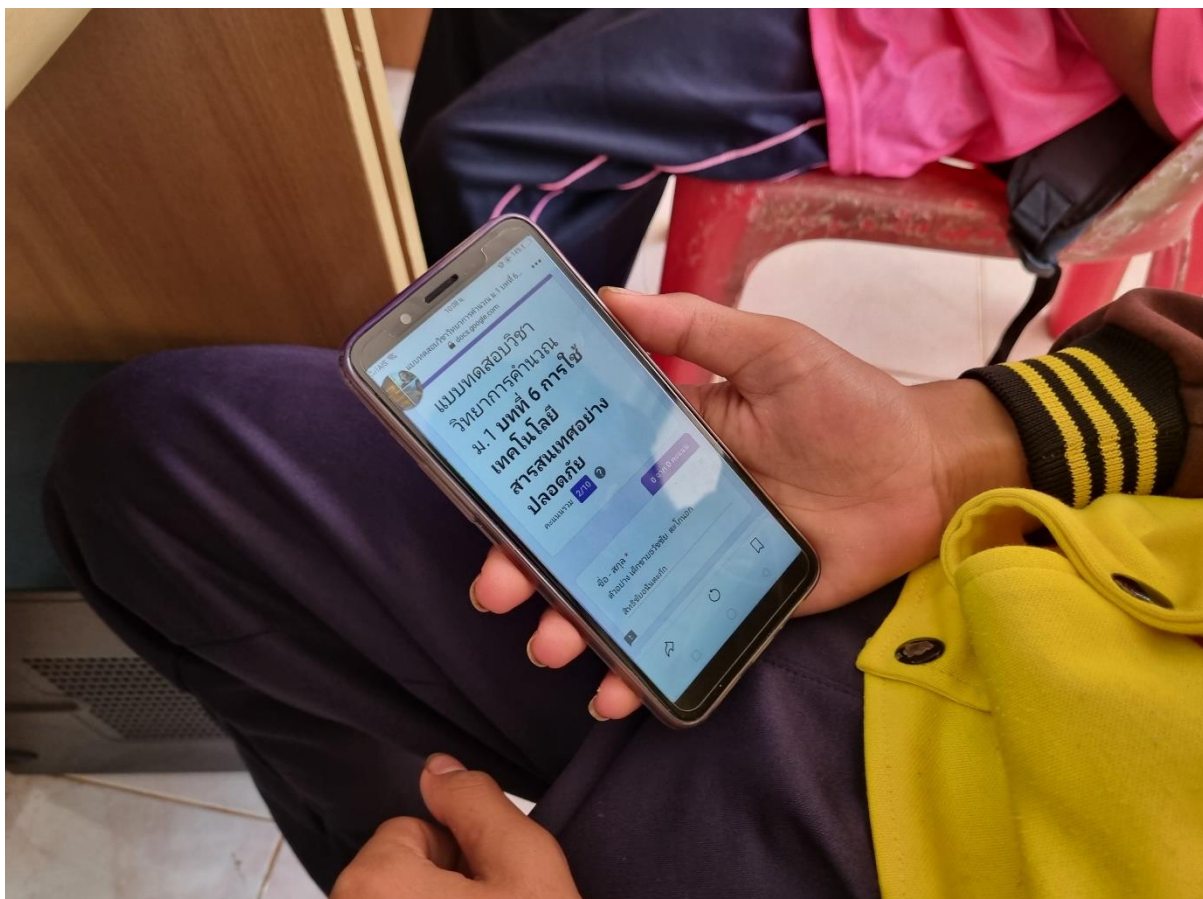


ภาพการทดลองใช้งานแอปพลิเคชัน “ห้องเรียนครูรัชชัย” กับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปี 1/1



ภาพเกียรติบัตรหากทดสอบผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 70 ขึ้นไป





“ห้องเรียนครูวัชชัย” การใช้งานผ่าน SMARTPHONE



1. ลงชื่อเข้าใช้งาน
OBEC CONTENT
CENTER



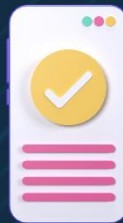
2. ค้นหาในช่องค้นหา
“ห้องเรียนครูวัชชัย”



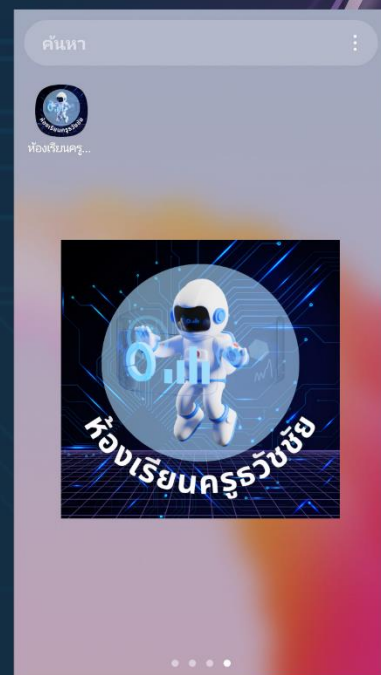
3. เลือกที่ดาวโหลด
แอปพลิเคชัน



4. จะได้ไฟล์ .APK
สำหรับติดตั้ง



5. ติดตั้งเรียบร้อยแล้ว



การใช้งาน “ห้องเรียนครูวัชชัย”

“ห้องเรียนครูวัชชัย” การใช้งานผ่าน WEBSITE



1. ลงชื่อเข้าใช้งาน
OBEC CONTENT
CENTER



2. ค้นหาในช่องค้นหา
“ห้องเรียนครูวัชชัย”



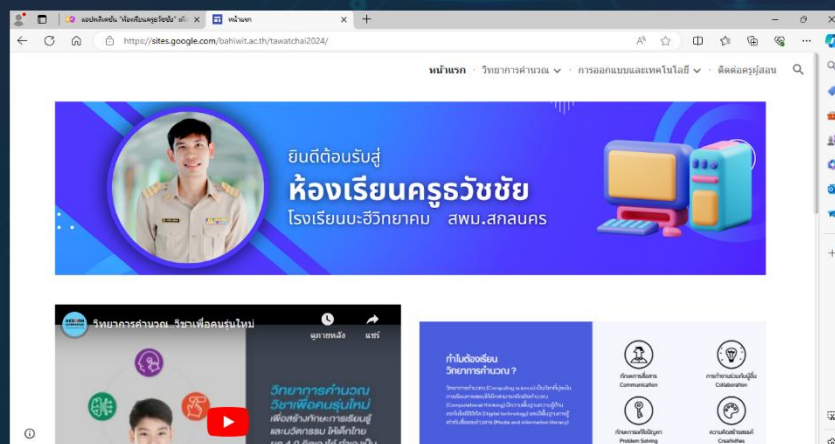
3. คัดลอกลิงก์
ในส่วนของรายละเอียด



4. นำลิงก์มาวาง
ที่เบราว์เซอร์ก็ได้เลย



5. ใช้งานได้เรียบร้อย



การใช้งาน “ห้องเรียนครูวัชชัย”



ห้องเรียนครูรัชชัย
ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้เพื่อแสดงว่า

ได้เรียนรู้ พร้อมทดสอบผ่านเกณฑ์
ในรายวิชา วิทยาการคำนวณ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
ด้วยระบบห้องเรียนออนไลน์ "ห้องเรียนครูรัชชัย"


นายรัชชัย ตะโกนอก
ห้องเรียนครูรัชชัย

เลขที่ :

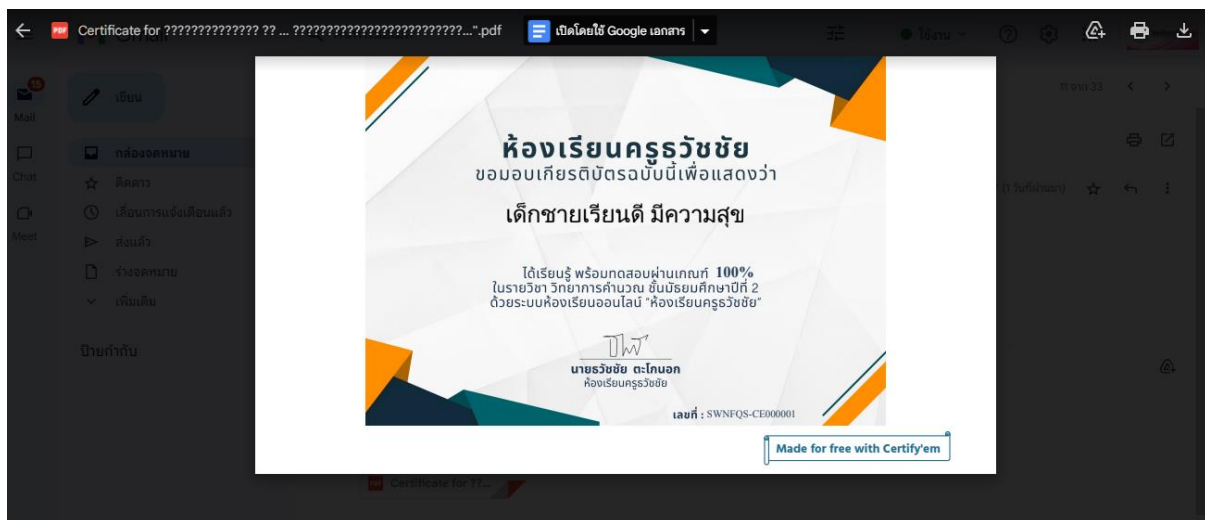
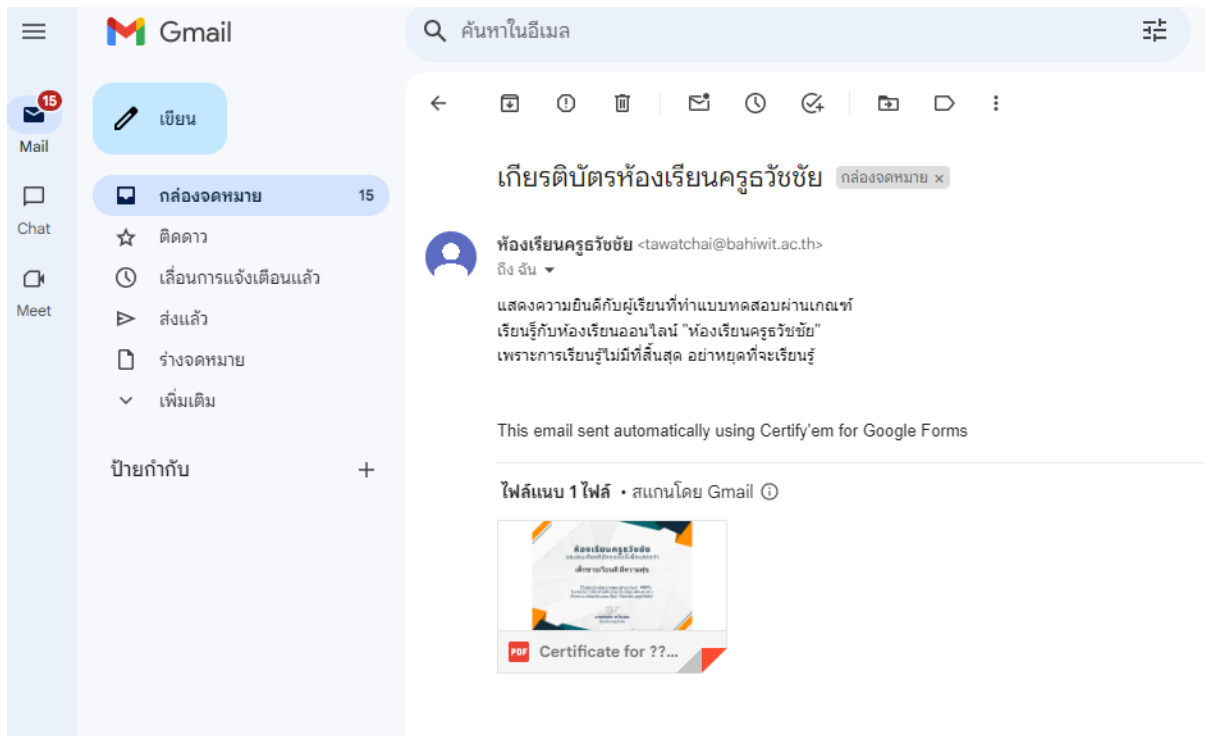


ห้องเรียนครูรัชชัย
ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้เพื่อแสดงว่า

ได้เรียนรู้ พร้อมทดสอบผ่านเกณฑ์
ในรายวิชา วิทยาการคำนวณ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
ด้วยระบบห้องเรียนออนไลน์ "ห้องเรียนครูรัชชัย"


นายรัชชัย ตะโกนอก
ห้องเรียนครูรัชชัย

เลขที่ :



CMS OBEC Content Management System นายรัชชัย ตะโกนอก

บริหารจัดการเนื้อหา

เนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์

ข้อสอบ




เครื่องมือตัดรูปภาพ

ทั้งหมด x


กรอกข้อมูลไม่ครบ

ไม่มีรูปปก ไม่มีรูปตัวอย่าง ไม่มีข้อมูลระดับชั้น ไม่มีข้อมูลกลุ่มสาระการเรียนรู้

แสดงข้อมูล 25 รายการ ค้นหา: พิมพ์คำค้นหาที่นี่...

#		ชื่อเนื้อหา	ประเภท	ชื่อผู้จัดทำ	วันที่เผยแพร่	สถานะ	จัดการ
1		แอปพลิเคชัน "ห้องเรียนครูรัชชัย" เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ วิชาการออกแบบและเทคโนโลยีในรูปแบบออนไลน์ สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3	แอปพลิเคชัน	รัชชัย ตะโกนอก	11 มิ.ย. 2567 00:00 น.	ใช้งาน	 








เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา (ANYWHERE ANYTIME)

แอปพลิเคชัน

แอปพลิเคชัน "ห้องเรียนครูรัชชัย" เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนวิชาวิทยาการคำนวณ วิชาการออกแบบและเทคโนโลยีในรูปแบบออนไลน์ สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

สนับสนุน  

คะแนน  ผู้เยี่ยมชม : 2 ดาวโหลด : 0

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

ข้อมูลทั่วไป

ผู้จัดทำ รัชชัย ตะโกนอก

หน่วยงาน/สำนักพิมพ์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

