



## รายงานวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best practice)

การขับเคลื่อนการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาทักษะดิจิทัลและการเรียนรู้  
ในศตวรรษที่ ๒๑ ภายใต้กระบวนการจัดการเรียนรู้ D-I-G-I-T Model  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓



**นายอนิวัตร กานูจน์วราธร**

ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ

**โรงเรียนวัดจำปา**

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ

## คำนำ

เอกสารฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการรายงานผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practices) สำหรับครูผู้สอน ด้านการขับเคลื่อนดิจิทัลในสถานศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ โรงเรียนวัดจำปา ซึ่งได้รายงานถึงความสำคัญและความเป็นมาของผลงาน วัตถุประสงค์ เป้าหมาย กระบวนการดำเนินงานของการขับเคลื่อนการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาทักษะดิจิทัลและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ภายใต้กระบวนการจัดการเรียนรู้ D-I-G-I-T Model ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ รวมไปถึงผลการดำเนินงาน ประโยชน์ที่ได้รับ ปัจจัยความสำเร็จ บทเรียนที่ได้รับ การเผยแพร่ รางวัลที่ได้รับ และข้อเสนอแนะ เพื่อเป็นเอกสารประกอบการคัดเลือกผลวิธีปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practices) หรือการนำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพตาม “ ๙ นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน ” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘

ผู้เสนอหวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารฉบับนี้คงจะช่วยอำนวยความสะดวกให้กับคณะกรรมการประเมินผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) และผู้ที่สนใจทุกท่านได้เป็นอย่างดี

อนิวัตร์ กาญจนวราธร  
ครู โรงเรียนวัดจำปา

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทนำ หลักการเหตุผล/ความเป็นมา	๑
วัตถุประสงค์	๓
เป้าหมาย	๓
วิธีการ/กระบวนการ/รูปแบบ/การดำเนินงาน/วิธีการปฏิบัติ	๓
ผลสำเร็จ	๗
บทสรุป	๙
การเผยแพร่และการได้รับการยอมรับ	๑๐
ภาคผนวก รูปภาพ และอื่นๆ	๑๑

แบบเสนอผลงาน รูปแบบ/วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)

หรือการนำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพ

ตาม “ ๙ นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน ”

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๘

\*\*\*\*\*

- ผลงานสถานศึกษา       ผลงานผู้บริหารสถานศึกษา       ผลงานครูและบุคลากรทางการศึกษา

๑. ชื่อเรื่อง การขับเคลื่อนการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาทักษะดิจิทัลและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ภายใต้กระบวนการจัดการเรียนรู้ D-I-G-I-T Model ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓

ประเด็นความสอดคล้องกับ “ ๙ นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน ” (โปรดระบุเลือกเพียงข้อเดียว)

๖. ก้าวไกลเทคโนโลยี

- การขับเคลื่อนดิจิทัลในสถานศึกษา  
 การนำ AI มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน  
 การเรียนการสอนทางไกลผ่านดาวเทียม (DLTV/DLIT)

๒. บทนำ หลักการเหตุผล/ความเป็นมา

ในโลกยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้ามามีบทบาทอย่างลึกซึ้งในทุกมิติของการดำรงชีวิต ทั้งด้านการทำงาน การประกอบอาชีพ การเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร และโดยเฉพาะอย่างยิ่งในกระบวนการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีอย่างรู้เท่าทันและมีประสิทธิภาพได้กลายเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ ความสามารถดังกล่าวครอบคลุมตั้งแต่การค้นหา วิเคราะห์ ประเมิน และประยุกต์ใช้ข้อมูล การสื่อสารและทำงานร่วมกันผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ การสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลที่มีคุณภาพ ไปจนถึงการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและมีจริยธรรม องค์กรระหว่างประเทศ เช่น UNESCO และ OECD ได้ยืนยันว่าทักษะดิจิทัล (Digital Literacy) เป็นปัจจัยสำคัญต่อการพัฒนาศักยภาพมนุษย์ในยุคดิจิทัล และเป็นเงื่อนไขสำคัญในการมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในสังคมแห่งความรู้ (Knowledge Society) นอกจากนี้กระทรวงศึกษาธิการไทยยังได้กำหนดใน หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ว่าผู้เรียนควรได้รับการพัฒนาให้มีความรู้ ความสามารถ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพในสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยในสาระการเรียนรู้กลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีได้เน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ การสื่อสาร และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และมีคุณธรรม สอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ที่ประกอบด้วย ๓Rs (Reading, Writing, Arithmetic) และ ๘Cs (Critical Thinking, Creativity, Cross-cultural Understanding, Collaboration, Communication, Computing, Career, Compassion) ซึ่งรวมถึงการใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาด

โรงเรียนวัดจำปา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒ เป็นสถานศึกษาขนาดกลางที่เปิดสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล ๒ ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ด้วยลักษณะโครงสร้างดังกล่าว การจัดการเรียนการสอนจึงต้องมีความยืดหยุ่นสูงและตอบสนองความต้องการของผู้เรียนอย่างเหมาะสมกับความแตกต่างระหว่างบุคคล แม้ผู้เรียนส่วนใหญ่จะมีอุปกรณ์ดิจิทัลส่วนตัว เช่น โทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ต และมีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต แต่การใช้อุปกรณ์เหล่านี้เพื่อการเรียนรู้ยังมีคุณภาพยังไม่แพร่หลายเท่าที่ควร การสำรวจของครูผู้สอนพบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่ใช้เทคโนโลยีเพื่อความบันเทิงมากกว่าการค้นคว้าหรือสร้างสรรค์ผลงานเพื่อการเรียนรู้ อีกทั้งยังขาดทักษะการสืบค้นเชิงลึก การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล การใช้เครื่องมือออนไลน์เพื่อทำงานร่วมกัน และยังไม่เข้าใจอย่างถ่องแท้เกี่ยวกับความปลอดภัยไซเบอร์และสิทธิในข้อมูลหรือทรัพย์สินทางปัญญา ซึ่งเป็นข้อจำกัดที่อาจส่งผลให้ผู้เรียนขาดความพร้อมในการเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมในอนาคต ในการนี้ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒ ได้จัดทำแนวทางการขับเคลื่อนนโยบายการพัฒนาคุณภาพการศึกษาด้วย “๙ นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน” เพื่อเป็นกรอบทิศทางให้สถานศึกษาในสังกัดสามารถกำหนดแนวทางการพัฒนาที่ชัดเจน สอดคล้องกับบริบทและศักยภาพของโรงเรียน และสามารถยกระดับคุณภาพผู้เรียนให้เต็มตามศักยภาพ ซึ่งหนึ่งในประเด็นสำคัญของนโยบายดังกล่าวคือการส่งเสริมและพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีของผู้เรียนให้เป็นไปตามมาตรฐานและเป้าหมายของการศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑

จากบริบทและความจำเป็นดังกล่าว โรงเรียนวัดจำปาจึงได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ D-I-G-I-T Model ซึ่งเป็นแนวทางการสอนที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ ครอบคลุมตั้งแต่ขั้น D – Discover (ค้นหาและสำรวจ), I – Integrate (บูรณาการ), G – Generate (สร้างสรรค์ผลงาน), I – Interact (ปฏิสัมพันธ์และทำงานร่วมกัน) และ T – Think Safe (คิดอย่างปลอดภัย) โดยมีการใช้เครื่องมือดิจิทัลหลัก ได้แก่ Google Classroom เพื่อบริหารจัดการบทเรียน มอบหมายงาน ติดตามความก้าวหน้า และให้ข้อเสนอแนะอย่างต่อเนื่อง, Padlet เพื่อเป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนความคิดเห็น รวบรวมและนำเสนอผลงานของผู้เรียน, Canva สำหรับการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลที่มีคุณภาพในขั้น Generate และ Integrate และ Kahoot! สำหรับการสร้างแบบทดสอบและเกมเชิงการเรียนรู้เพื่อกระตุ้นความสนใจและประเมินความเข้าใจในขั้น Discover, Interact และ Think Safe เครื่องมือเหล่านี้ช่วยให้การเรียนการสอนเป็นไปในลักษณะ Active Learning ที่มีความหลากหลายทั้งด้านเนื้อหาและรูปแบบการมีส่วนร่วม โมเดลนี้ไม่เพียงตอบสนองต่อเป้าหมายของ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ที่เน้นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้เท่านั้น แต่ยังสอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ที่ผู้เรียนต้องมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา สื่อสาร และสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีคุณภาพ การดำเนินงานนี้คาดว่าจะทำให้ผู้เรียนของโรงเรียนวัดจำปามีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีอย่างมั่นใจและปลอดภัย สามารถสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลที่มีคุณภาพ ใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังสามารถขยายผลไปสู่กลุ่มสาระอื่น ๆ และเผยแพร่เป็นแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศให้แก่โรงเรียนอื่น ๆ ในเครือข่าย ตลอดจนเป็นรากฐานสำคัญในการยกระดับคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนให้ก้าวทันสังคมดิจิทัลในปัจจุบันและอนาคต

แบบเสนอผลงาน รูปแบบ/วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) หรือการนำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพตาม

“ ๙ นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน ” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๔

### ๓. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อพัฒนาพัฒนาทักษะดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓
๒. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓
๓. เพื่อปลูกฝังเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาเทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓

### ๔. เป้าหมาย

#### เชิงปริมาณ

๑. นักเรียนร้อยละ ๘๐ มีทักษะดิจิทัลเพิ่มขึ้น
๒. นักเรียนร้อยละ ๘๐ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาเทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
๓. นักเรียนร้อยละ ๙๐ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาเทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ) อยู่ในระดับ “มาก”

#### เชิงคุณภาพ

๑. นักเรียนมีทักษะดิจิทัลเพิ่มขึ้น สามารถใช้เครื่องมือออนไลน์สร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลได้
๒. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ ภายใต้งบระบวนการจัดการเรียนรู้ “D-I-G-I-T Model” สูงขึ้น
๓. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาเทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ)

### ๕. วิธีการ/กระบวนการ/รูปแบบ/การดำเนินงาน/วิธีการปฏิบัติ

ข้าพเจ้าได้นำวงจรหรือแนวคิดการบริหารงานคุณภาพ PDCA มาใช้เป็นกรอบในการดำเนินการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ ภายใต้งบระบวนการจัดการเรียนรู้ “D-I-G-I-T Model” ซึ่งเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการการใช้เครื่องมือดิจิทัล ได้แก่ Google Classroom, Padlet, Canva และ Kahoot! เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ประกอบไปด้วยการวางแผน P (Plan) การลงมือปฏิบัติ D (Do) การตรวจสอบประเมินผล C (Check) และการพัฒนาปรับปรุงแก้ไข A (Action) โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานตามกระบวนการ PDCA ดังนี้

#### ขั้นการวางแผน P (Plan)

ในขั้นการวางแผน ได้ดำเนินการศึกษาบริบทและความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ โรงเรียนวัดจำปา เพื่อกำหนดแนวทางการพัฒนาทักษะดิจิทัลให้สอดคล้องกับเป้าหมายของ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และนโยบายของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒ ภายใต้งบ “๙ นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน” โดยมีการประชุมวางแผนร่วมกับคณะครูเพื่อกำหนดรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตาม D-I-G-I-T Model ซึ่งครอบคลุม ๕ ขั้นตอน คือ D – Discover (ค้นหาและสำรวจ), I – Integrate (บูรณาการ), G – Generate (สร้างสรรค์ผลงาน), I – Interact (ปฏิสัมพันธ์

และทำงานร่วมกัน) และ T – Think Safe (คิดอย่างปลอดภัย) ทั้งนี้ได้กำหนดเครื่องมือดิจิทัลที่จะใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ Google Classroom สำหรับการบริหารจัดการชั้นเรียน มอบหมายงาน และติดตามผลการเรียน, Padlet สำหรับการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและรวบรวมผลงาน, Canva สำหรับการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล และ Kahoot! สำหรับการจัดกิจกรรมเกมและแบบทดสอบเชิงโต้ตอบเพื่อกระตุ้นความสนใจและประเมินผลการเรียนรู้ นอกจากนี้ ยังได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ กำหนดตัวชี้วัดผลลัพธ์ที่คาดหวัง และเครื่องมือวัดประเมินทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ พร้อมทั้งกำหนดระยะเวลาการดำเนินโครงการ ทรัพยากรที่ใช้ และบทบาทหน้าที่ของครูผู้สอน เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างเป็นระบบ และสามารถติดตามความก้าวหน้าได้อย่างต่อเนื่อง

### ขั้นการลงมือปฏิบัติ D (Do)

ในขั้นการลงมือปฏิบัติ ได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนที่วางไว้ โดยนำกระบวนการ D-I-G-I-T Model มาบูรณาการเข้ากับการสอนในรายวิชาที่เกี่ยวข้อง เพื่อพัฒนาทักษะดิจิทัลของนักเรียนอย่างเป็นระบบ ดังนี้

#### ๑. D – Discover (ค้นหาและสำรวจ)

ครูดำเนินการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนใช้ Kahoot! ในการทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) เพื่อกระตุ้นความสนใจและสำรวจความรู้พื้นฐาน จากนั้นใช้ Google Classroom เป็นศูนย์กลางในการเข้าถึงเอกสาร วิดีโอ หรือแหล่งความรู้ดิจิทัล ให้ผู้เรียนค้นคว้าและแลกเปลี่ยนข้อมูลเบื้องต้นผ่าน Padlet

#### ๒. I – Integrate (บูรณาการ)

ผู้เรียนฝึกเชื่อมโยงข้อมูลจากการค้นหาเข้ากับความรู้ในบทเรียน โดยใช้ Google Classroom สำหรับการส่งงานและทำแบบฝึกหัด และใช้ Canva ในการออกแบบสื่อประกอบ เช่น อินโฟกราฟิก หรือสไลด์นำเสนอ เพื่อบูรณาการเนื้อหาเกี่ยวกับทักษะการสร้างสรรค์ดิจิทัล

#### ๓. G – Generate (สร้างสรรค์ผลงาน)

ผู้เรียนสร้างผลงานดิจิทัลจากความรู้ที่ได้เรียน เช่น โปสเตอร์ อินโฟกราฟิก หรือวิดีโอสั้น โดยใช้ Canva เป็นเครื่องมือหลัก ผลงานทั้งหมดถูกรวบรวมและนำเสนอผ่าน Padlet เพื่อเปิดโอกาสให้เพื่อนร่วมชั้นได้ให้ข้อเสนอแนะ

#### ๔. I – Interact (ปฏิสัมพันธ์และทำงานร่วมกัน)

จัดกิจกรรมกลุ่มย่อยให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันบน Google Docs/Slides ภายใน Google Classroom และใช้ Kahoot! ในการทำกิจกรรมเกมตอบคำถามแข่งขันแบบเรียลไทม์เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจและทักษะการสื่อสาร

#### ๕. T – Think Safe (คิดอย่างปลอดภัย)

ผู้เรียนเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและการรู้เท่าทันสื่อ ผ่านกิจกรรม Kahoot! Quiz และการอภิปรายใน Padlet เพื่อให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลและตัดสินใจใช้งานเทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบ

การดำเนินงานในขั้นนี้มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนทุกคน ผ่านกิจกรรมที่หลากหลายและสนุกสนาน ควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และการสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลที่มีคุณภาพ

### ขั้นการตรวจสอบประเมินผล C (Check)

ในขั้นการตรวจสอบประเมินผล ได้ดำเนินการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ตาม D-I-G-I-T Model โดยใช้เครื่องมือประเมินที่หลากหลาย เพื่อสะท้อนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพัฒนาการด้านทักษะดิจิทัลของนักเรียนอย่างรอบด้าน ทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ดังนี้

#### การประเมินเชิงปริมาณ

ดำเนินการวัดความรู้ของผู้เรียนด้วย Kahoot! ทั้งก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในแต่ละหัวข้อ ใช้ข้อมูลการส่งงานและคะแนนจาก Google Classroom ในการวิเคราะห์ความก้าวหน้าของผู้เรียน เก็บสถิติการมีส่วนร่วมและจำนวนผลงานที่นักเรียนสร้างด้วย Canva และเผยแพร่ผ่าน Padlet เพื่อวัดความถี่และคุณภาพของการใช้เครื่องมือดิจิทัล

#### การประเมินเชิงคุณภาพ

สังเกตพฤติกรรมการทำงานร่วมกันของผู้เรียนในกิจกรรม Interact และการใช้ Padlet เป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประเมินคุณภาพผลงานดิจิทัล (เช่น อินโฟกราฟิก, สไลด์, โปสเตอร์ หรือวิดีโอ) ด้วยเกณฑ์การประเมินที่กำหนดไว้ล่วงหน้า (Rubric) สอบถามความพึงพอใจและเจตคติของนักเรียนต่อการใช้เทคโนโลยีผ่านแบบสอบถามออนไลน์ใน Google Forms

#### การวิเคราะห์และสรุปผล

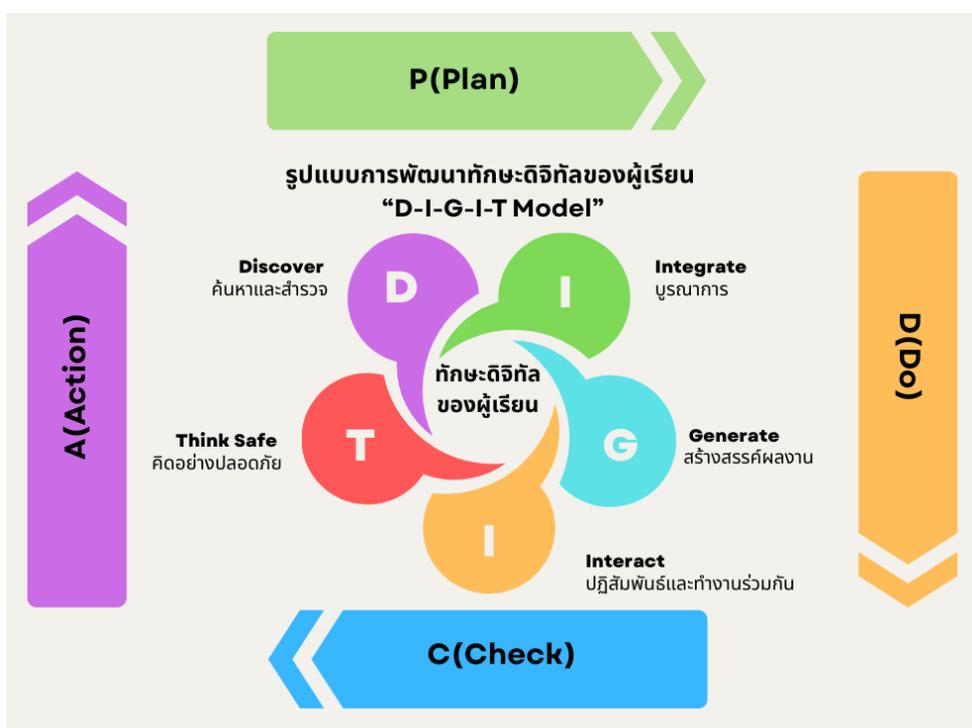
เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนและหลังการจัดการจัดกิจกรรมเพื่อตรวจสอบการพัฒนาทักษะดิจิทัลและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สรุปข้อค้นพบ จุดเด่น และจุดที่ควรพัฒนา เพื่อเป็นข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) สำหรับนำไปใช้ในขั้นการพัฒนาปรับปรุง (Action) การประเมินผลในขั้นนี้ช่วยให้สามารถติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ และรับรองได้ว่าการดำเนินงานตาม “D-I-G-I-T Model” สามารถบรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่กำหนดไว้

### ขั้นการพัฒนาปรับปรุงแก้ไข A (Action)

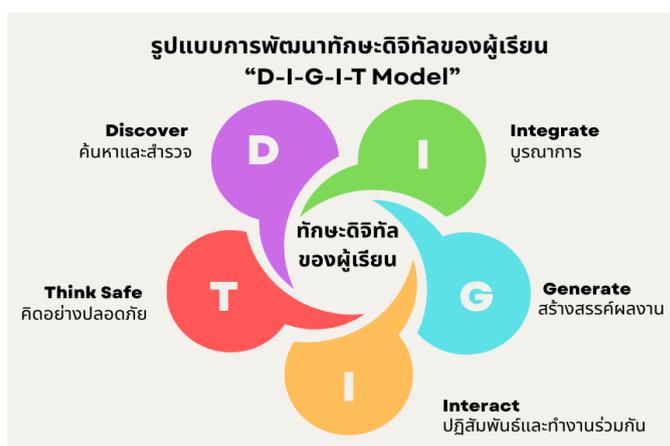
ในขั้นการพัฒนาปรับปรุงแก้ไข ได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลและผลการประเมินจากขั้น C (Check) เพื่อระบุจุดแข็งและจุดที่ต้องปรับปรุงของการจัดการเรียนรู้ตาม “D-I-G-I-T Model” จากนั้นนำข้อมูลดังกล่าวมาวางแผนพัฒนาต่อยอดกิจกรรมและปรับปรุงการใช้เครื่องมือดิจิทัลให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด เพิ่มความหลากหลายของกิจกรรมในแต่ละขั้นของ D-I-G-I-T Model เช่น เพิ่มกิจกรรม Kahoot! ที่เน้นการคิดวิเคราะห์เชิงลึก, จัด Workshop การออกแบบสื่อใน Canva ที่ซับซ้อนมากขึ้น หรือใช้ Padlet สำหรับโครงการกลุ่มระยะยาว บูรณาการเนื้อหาและทักษะดิจิทัลกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เช่น วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา และภาษาไทย เพื่อขยายผลการใช้โมเดลให้ครอบคลุมทั้งโรงเรียน ปรับปรุงเครื่องมือและเทคนิคการสอนโดยปรับโครงสร้างการใช้งาน Google Classroom ให้เป็นระบบมากขึ้น เช่น แบ่งหมวดหมู่เนื้อหาอย่างชัดเจน และเพิ่มการให้ Feedback แบบเฉพาะบุคคล ใช้ Padlet ในโหมดต่าง ๆ (Wall, Timeline, Map) ให้เหมาะสมกับ

กิจกรรม เพื่อกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ส่งเสริมการใช้ Canva แบบทีม (Collaborative Design) เพื่อฝึกการทำงานร่วมกัน ออกแบบแบบทดสอบ Kahoot! ให้มีรูปแบบเกมที่หลากหลาย เช่น True/False, Puzzle, Poll เพื่อตอบสนองรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน การสร้างระบบติดตามและประเมินต่อเนื่อง พัฒนาแบบประเมินผลตนเองของนักเรียน (Self-assessment) และการประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) ผ่าน Google Forms เพื่อสร้างการสะท้อนคิด (Reflection) จัดประชุม PLC (Professional Learning Community) ของครู เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์และปรับปรุงแนวทางการใช้ D-I-G-I-T Model อย่างต่อเนื่อง

รูปแบบการพัฒนาทักษะดิจิทัล ภายใต้กระบวนการจัดการเรียนรู้  
 “D-I-G-I-T Model” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓



D-I-G-I-T Model: รูปแบบการการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะทักษะดิจิทัล



แบบเสนอผลงาน รูปแบบ/วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) หรือการนำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพตาม “ ๙ นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน ” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๘

องค์ประกอบ	แนวทางการสอน	ตัวอย่างกิจกรรม
D – Discover (ค้นหาและสำรวจ)	เริ่มบทเรียนด้วยการกระตุ้นความสนใจให้นักเรียนค้นคว้าข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ หรือสื่อดิจิทัลที่ครูจัดเตรียมไว้ ใช้ Google Classroom ในการมอบหมายโจทย์ให้นักค้นหาและอัปโหลดคำตอบ	- ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับเทคโนโลยีใหม่ ๆ แล้วโพสต์ใน Padlet - ทำแบบทดสอบ Kahoot! เพื่อสำรวจความรู้เบื้องต้น
I – Integrate (บูรณาการ)	ช่วยให้นักเรียนเชื่อมโยงความรู้ที่ค้นพบกับความรู้เดิม และบูรณาการข้อมูลจากหลายแหล่งเข้าด้วยกัน จัดกิจกรรมใน Google Classroom พร้อมใช้ Canva หรือเครื่องมือออนไลน์อื่น ๆ ในการนำเสนอข้อมูลแบบผสมผสาน	- จัดทำ Infographic ใน Canva โดยบูรณาการข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ - นำเสนอแนวคิดผ่าน Google Slides ที่แชร์ใน Classroom
G – Generate (สร้างสรรค์ผลงาน)	ให้นักเรียนใช้ความรู้ที่ได้มาสร้างผลงานดิจิทัลหรือโครงการ โดยเน้นความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา ใช้ Padlet เป็นพื้นที่นำเสนอ และครูให้ข้อเสนอแนะออนไลน์	- สร้างสื่อแนะนำการใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา - ออกแบบสื่อดิจิทัล (โปสเตอร์, การ์ตูนช่อง) เพื่อรณรงค์ใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย
I – Interact (ปฏิสัมพันธ์และทำงานร่วมกัน)	ดกิจกรรมที่เน้นการสื่อสาร แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และทำงานร่วมกันแบบออนไลน์ เช่น การทำงานกลุ่มใน Padlet หรือการประชุมออนไลน์ ใช้ Kahoot! และกิจกรรมถาม-ตอบเพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วม	- ระดมสมองออนไลน์ (Brainstorm) ผ่าน Padlet - เล่นเกมตอบคำถาม Kahoot! เป็นทีม
T – Think Safe (คิดอย่างปลอดภัย)	สอดแทรกการเรียนรู้เกี่ยวกับความปลอดภัยด้านดิจิทัล จริยธรรมออนไลน์ และการใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบ ครูสามารถสร้างบทเรียนใน Google Classroom และให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบประเมินตนเอง	- สร้างโปสเตอร์ “กฎการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย” ใน Canva - ทำแบบทดสอบ Google Forms เรื่องความปลอดภัยบนโลกออนไลน์

## ๖. ผลสำเร็จ

จากการดำเนินงานโครงการพัฒนาทักษะดิจิทัลภายใต้ D-I-G-I-T Model ร่วมกับแนวคิด PDCA เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิชาวิทยาการคำนวณในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ – ๓ พบว่ามีผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

๑. การพัฒนาทักษะดิจิทัลของนักเรียน ผลการประเมินก่อนและหลังการจัดกิจกรรม พบว่าผู้เรียนมีความสามารถเพิ่มขึ้นในการค้นหา วิเคราะห์ และใช้ข้อมูลดิจิทัลอย่างปลอดภัย คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐ ของนักเรียนทั้งหมด โดยมีค่าเฉลี่ย ก่อนเรียน-หลังเรียนและผลการพัฒนา ดังตารางที่ ๑

ตารางที่ ๑ ตารางสรุปผลคะแนนการพัฒนากิจกรรมดิจิทัลของนักเรียน

ระดับชั้น	คะแนนทักษะดิจิทัล		ผลการพัฒนา
	ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน	ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน	
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑	๔.๔๔	๘.๒๒	+ ๓.๗๗
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒	๔.๕๔	๘.๓๐	+ ๓.๗๖
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	๓.๘๖	๘.๑๓	+ ๔.๒๖

แบบเสนอผลงาน รูปแบบ/วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) หรือการนำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพตาม

“ ๙ นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน ” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๔

จากตารางที่ ๑ สรุปผลคะแนนการพัฒนาทักษะดิจิทัลของนักเรียน ภายใต้กระบวนการจัดการเรียนรู้ “D-I-G-I-T Model” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ มีผลต่างคะแนนสอบเพิ่มขึ้นเท่ากับ ๓.๗๗ คะแนน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ มีผลต่างคะแนนสอบเพิ่มขึ้นเท่ากับ ๓.๗๖ คะแนน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ มีผลต่างคะแนนสอบเพิ่มขึ้นเท่ากับ ๔.๒๖ คะแนน

๒. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ ภายใต้กระบวนการจัดการเรียนรู้ “D-I-G-I-T Model” หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน คิดเป็นเปอร์เซ็นต์ ๘๑ ของนักเรียนทั้งหมด โดยมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียน ดังตารางที่ ๒

ตารางที่ ๒ ตารางสรุปผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ) ก่อนเรียนและหลังเรียน

ระดับชั้น	คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ)	
	ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน	ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑	๕.๗๗	๘.๒๒
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒	๕.๗๖	๘.๑๕
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓	๕.๒๖	๘.๑๓

๓. เจตคติที่ดีต่อการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ ผลจากการสำรวจความคิดเห็น นักเรียนร้อยละ ๙๐ มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี เห็นว่าเป็นวิธีการเรียนที่สนุก ทำท่าย และช่วยให้สามารถทำงานร่วมกับเพื่อนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังสะท้อนว่ามีความมั่นใจในการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ดังตารางที่ ๓

ตารางที่ ๓ ตารางสรุปผลการประเมินความพึงพอใจและเจตคติของนักเรียนต่อการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ ภายใต้กระบวนการจัดการเรียนรู้ “D-I-G-I-T Model” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
๑	ครูเตรียมกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม	4.75	0.32	มากที่สุด
๒	กิจกรรมการสอนสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	4.7	0.35	มากที่สุด
๓	ครูกระตุ้นให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณ	4.68	0.34	มากที่สุด
๔	นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง	4.72	0.33	มากที่สุด
๕	เนื้อหาที่สอนเชื่อมโยงกับสถานการณ์และชีวิตประจำวัน	4.65	0.36	มากที่สุด
๖	ครูใช้รูปแบบและสื่อการสอนที่หลากหลาย	4.69	0.34	มากที่สุด
๗	กิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจและดึงดูดความสนใจนักเรียน	4.71	0.33	มากที่สุด
๘	ครูใส่ใจ สนับสนุน และให้ความช่วยเหลือนักเรียนตลอดกิจกรรม	4.73	0.32	มากที่สุด
๙	นักเรียนรู้สึกสนุกสนานระหว่างการเรียนรู้	4.74	0.31	มากที่สุด
๑๐	นักเรียนมีความพึงพอใจและเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชา	4.76	0.3๐	มากที่สุด
รวม		๔.๗๑	๐.๓๓	มากที่สุด

จากตารางที่ ๒ พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ มีความพึงพอใจและมีเจตคติที่ดีต่อการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ อยู่ในระดับ มากที่สุด ( $\bar{X} = ๔.๗๑$ , S.D. = ๐.๓๓ )

## ๗. บทสรุป

จากผลการพัฒนาทักษะด้านการคิดคำนวณ ภายใต้กระบวนการจัดการเรียนรู้ “D-I-G-I-T Model” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ – ๓ ส่งผลให้เกิดประโยชน์กับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกภาคส่วน ดังนี้

**ผลงานส่งผลให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียน** นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ – ๓ โรงเรียนวัดจำปา มีทักษะดิจิทัลและทักษะการคิดเชิงคำนวณเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน สามารถค้นหา วิเคราะห์ ประเมิน และสร้างสรรค์ข้อมูลด้วยเครื่องมือดิจิทัลได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย ผู้เรียนมีความมั่นใจในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

**ผลงานส่งผลให้เกิดประโยชน์ต่อครูผู้สอน** ครูผู้สอนได้พัฒนาทักษะการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่บูรณาการเทคโนโลยี เช่น Google Classroom, Padlet, Canva และ Kahoot! ทำให้สามารถจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น อีกทั้งยังเสริมความสามารถในการประเมินผลออนไลน์ การติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียน และการปรับแผนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนแต่ละคน

**ผลงานส่งผลให้เกิดประโยชน์ต่อสถานศึกษา** สถานศึกษาได้ยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนการสอนสู่รูปแบบดิจิทัลมากขึ้น มีระบบติดตามและจัดเก็บข้อมูลการเรียนรู้ที่ชัดเจน สามารถนำผลลัพธ์ไปใช้วางแผนพัฒนาการเรียนการสอนในระดับโรงเรียน รวมถึงเป็นต้นแบบแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practices) ที่สามารถขยายผลไปยังกลุ่มสาระอื่น ๆ และโรงเรียนในเครือข่ายได้

**ผลงานส่งผลให้เกิดประโยชน์ต่อชุมชน** นักเรียนโรงเรียนวัดจำปา มีทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนต่อ การทำงาน หรือการประกอบอาชีพในอนาคต สร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่โรงเรียนและชุมชน อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีระหว่างโรงเรียนกับผู้ปกครองและองค์กรในท้องถิ่น

### บทเรียนที่ได้รับ

๑. การจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะดิจิทัล ภายใต้กระบวนการจัดการเรียนรู้ “D-I-G-I-T Model” (Discover – Integrate – Generate – Interact – Think Safe) ช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านการคิดเชิงวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลได้อย่างเป็นระบบ พร้อมทั้งสามารถใช้เทคโนโลยีอย่างมั่นใจและปลอดภัย อีกทั้งยังช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ของนักเรียน

๒. กิจกรรมสร้างแรงบันดาลใจให้ครูผู้สอนพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเครื่องมือดิจิทัล เช่น Google Classroom ในการจัดการบทเรียนและติดตามความก้าวหน้า Padlet ในการแลกเปลี่ยนและนำเสนอผลงาน Canva ในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ และ Kahoot! ในการสร้างกิจกรรมตอบโต้เชิงเกม (Game-based Learning) เพื่อเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุก ท้าทาย และส่งเสริมศักยภาพผู้เรียนได้อย่างเต็มที่

### ปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จ

๑. ผู้บริหารสถานศึกษาเป็นผู้อำนวยความสะดวก ให้คำปรึกษาและข้อเสนอแนะอย่างต่อเนื่องในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาทักษะดิจิทัลและการคิดเชิงคำนวณ ภายใต้กระบวนการ

“D-I-G-I-T Model” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ – ๓ พร้อมสนับสนุนทรัพยากรด้านเทคโนโลยีที่จำเป็นต่อการดำเนินงาน

๒. คณะครูผู้สอนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ – ๓ และครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาการคำนวณ ร่วมกันให้ข้อเสนอแนะ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และช่วยในการรวบรวมข้อมูลเพื่อปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรมชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) อย่างต่อเนื่อง

๓. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ – ๓ ให้ความร่วมมืออย่างดีในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ มีความสนใจ กระตือรือร้น และพร้อมเปิดรับการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือดิจิทัล เช่น Google Classroom, Padlet, Canva และ Kahoot! เพื่อพัฒนาทักษะของตนเอง

๔. ครูผู้สอนมีการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ทั้งในด้านการใช้เทคโนโลยีเพื่อการสอน การออกแบบกิจกรรม Active Learning และการประเมินผลผู้เรียน เพื่อให้ได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมที่สุดสำหรับผู้เรียน

๕. ผู้ปกครองมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนทั้งด้านกำลังใจและการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน รวมถึงส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีอย่างถูกต้องและปลอดภัย

#### ข้อเสนอแนะและแนวทางในการพัฒนา

ควรขยายการใช้ “D-I-G-I-T Model” ไปสู่รายวิชาอื่น ๆ เพื่อบูรณาการทักษะดิจิทัลกับสาระวิชาหลัก พร้อมพัฒนาศักยภาพครูผู้สอนในการใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น Google Classroom, Padlet, Canva และ Kahoot! อย่างมีประสิทธิภาพ ควรจัดระบบติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียนแบบออนไลน์ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองและชุมชนผ่านกิจกรรมแสดงผลงานดิจิทัล รวมทั้งประเมินและปรับปรุงรูปแบบอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีและความต้องการของผู้เรียนในอนาคต

#### การเผยแพร่

มีการเผยแพร่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านทางช่องทางออนไลน์ Facebook , แผ่นข่าวประชาสัมพันธ์ รวมไปถึงการนำเสนอผลการดำเนินกิจกรรมในการประชุมประจำเดือนของโรงเรียนวัดจำปา

#### รางวัลที่ได้รับ

๑. รางวัลชนะเลิศ การแข่งขันการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน (2D Animation) ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ ๗๑

๒. รางวัลชนะเลิศ การแข่งขันการสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ ๗๑

๓. รางวัลเหรียญทอง รองชนะเลิศ อันดับ ๑ การแข่งขันการออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ ๗๒

๔. รางวัลเหรียญทอง การแข่งขันสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ ๗๒

## ภาคผนวก

ภาพการจัดกิจกรรมการพัฒนาทักษะดิจิทัล ภายใต้กระบวนการจัดการเรียนรู้  
“C-R-E-A-T-E Model” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓



ครูจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและเครื่องมือออนไลน์เป็นหลัก เริ่มจากกระตุ้นความสนใจให้นักเรียนค้นคว้าข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตและสื่อออนไลน์ ส่งงานผ่าน Google Classroom เชื่อมโยงและบูรณาการความรู้จากหลายแหล่ง จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนสร้างผลงานดิจิทัลหรือโครงการ พร้อมนำเสนอผ่าน Padlet และรับข้อเสนอแนะจากครู มีการทำงานร่วมกันและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นออนไลน์ ใช้เครื่องมืออย่าง Kahoot! เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วม และสอดแทรกความรู้ด้านความปลอดภัย จริยธรรม และการใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบ พร้อมประเมินตนเองผ่านแบบทดสอบใน Google Classroom

เผยแพร่ผลงานตามป้ายประกาศ ช่องทาง เว็บไซต์ และ Facebook



การนำเสนอผลการดำเนินกิจกรรมในการประชุมประจำเดือนของโรงเรียนวัดจำปา



แบบเสนอผลงาน รูปแบบ/วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) หรือการนำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพตาม “ ๙ นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน ” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๔



# โรงเรียนวัดจำปา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ

