



แบบเสนอผลงาน นวัตกรรม วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Bert Practices) หรือการนำนวัตกรรมไปใช้ ในการจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพ ตาม “๙ นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน”

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL)
ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย
รายวิชาวิทยาการคำนวณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนวัดเทพพิทักษ์



นางสาวณัฐริมา ทรายมณี
ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

โรงเรียนวัดเทพพิทักษ์

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

โรงเรียนวัดเทพพิทักษ์ ได้ส่งเสริมให้ครูได้พัฒนาศักยภาพตนเองในการจัดการเรียน การสอนเพื่อมุ่งผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนเป็นสำคัญ จึงได้จัดทำผลงานวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) รายวิชาวิทยาการคำนวณ (ว16101) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งได้รายงานถึงความเป็นมาของ Best Practice ความสำคัญ ของผลงาน วัตถุประสงค์และเป้าหมาย กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน การดำเนินงานตามกิจกรรม (ตามวงจร PDCA) อันประกอบด้วย ขั้นตอนเตรียมการ (Plan) ขั้นตอนดำเนินการ (Do) ขั้นตอนตรวจสอบและประเมินผลการพัฒนางาน (Check) และขั้นสรุปและรายงาน (Action) รวมทั้งได้รายงานผลการดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์ ประโยชน์ที่ได้รับ ปัจจัยความสำเร็จ บทเรียนที่ได้รับ เพื่อการปรับปรุงคุณภาพมุ่งพัฒนาต่อไป รวมถึงการเผยแพร่ การได้รับการยอมรับ รางวัลที่ได้รับ และภาพกิจกรรม เพื่อเป็นเอกสารประกอบกิจกรรมคัดเลือกผลงานที่มีวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ

ผู้นำเสนอหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารผลงานวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศฉบับนี้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รายวิชาวิทยาการคำนวณ (ว16101) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จะเป็นประโยชน์สำหรับโรงเรียนหรือผู้ที่สนใจ สามารถศึกษาเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนต่อไป

ณัฐธิมา หร่ายมณี

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ความสำคัญของผลงาน	1
วัตถุประสงค์และเป้าหมาย	2
กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน	3
ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ	7
ปัจจัยความสำเร็จ	8
บทเรียนที่ได้รับเพื่อการปรับปรุงคุณภาพมุ่งพัฒนาต่อไป	9
การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ	9
ภาคผนวก	

แบบเสนอผลงาน รูปแบบ/วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)
หรือการนำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพ
ตาม “ 9 นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน”
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

-
- ผลงานสถานศึกษา ผลงานผู้บริหารสถานศึกษา ผลงานครูและบุคลากรทางการศึกษา

1.ชื่อเรื่อง

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดเทพพิทักษ์

ประเด็นความสอดคล้องกับ “๙ นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน” (โปรดระบุเลือกเพียงข้อเดียว)

1. ก้าวด้วยคุณธรรม
- พระบรมราโชบายด้านการศึกษาของรัชกาลที่ 10 และปลูกฝังความรักในสถาบันหลักของชาติ
 - หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
 - ลูกเสือ
- 2.ก้าวนำเรียนเชิงรุก
- Active Learning
 - หลักสูตรท้องถิ่น
 - ประวัติศาสตร์
 - หน้าที่พลเมือง
 - ศิลธรรม
 - ประชาธิปไตย
 - งานสถานักเรียน
 - ชุมชน
3. ก้าวประยุกต์ Soft Power วิถีไทย
- Soft Power วิถีไทย ดนตรี กีฬา ศิลปะ แฟชั่น อาหาร ฯลฯ
4. ก้าวใส่ใจความปลอดภัยและสิ่งแวดล้อม
- ด้านความปลอดภัยในสถานศึกษา
 - ด้านสิ่งแวดล้อมในสถานศึกษา

5. ก้าวพร้อมพัฒนาปฐมวัย

- การจัดประสบการณ์ระดับปฐมวัย

6. ก้าวไกลเทคโนโลยี

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

7. ก้าวเสริมวิธี อ่าน เขียน คิด

- ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ และ RT/NT/O-NET และ PISA
- ส่งเสริมผู้เรียนด้านการอ่าน
- ส่งเสริมผู้เรียนด้านการเขียน
- ส่งเสริมผู้เรียนด้านการคิดคำนวณ

8. ก้าวพิชิตนวัตกรรม

- ด้านการบริหารจัดการสถานศึกษา
- ด้านการจัดการเรียนการสอน

9. ก้าวล้ำทักษะอาชีพ

- การสร้างรายได้ Learn to Earn
- ระบบแนะแนวการเรียน (Coaching)

แบบเสนอเพื่อรับรางวัลวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
ระดับเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี ปีการศึกษา 2568

ชื่อผู้ส่งเข้าประกวด	นางสาวณัฐธิมา หร่ายมณี
ประเภทสถานศึกษา	สถานศึกษาขนาดเล็ก
โรงเรียน	โรงเรียนวัดเทพพิทักษ์

ชื่อผลงาน การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดเทพพิทักษ์

1. ความสำคัญของผลงาน

1.1 ความสำคัญสภาพปัญหา

ปัจจุบันเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในหลายด้านรวมถึงด้านการศึกษา การนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้งานมีความสำคัญอย่างมากต่อการเรียนรู้ อีกทั้งกระทรวงศึกษาธิการยังเน้นให้ ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาที่จะนำไปสู่การแสวงหาความรู้ได้ด้วย ตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2554) และสถาบันส่งเสริมการสอน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี(สสวท.) ได้ตระหนักถึงความสำคัญของผู้เรียนให้สอดคล้องกับศตวรรษ ที่ 21 จึงได้ปรับหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสู่หลักสูตรวิทยาการคำนวณที่เน้นให้ ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์การแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ การคิดเชิงคำนวณ รวมถึงการรู้เท่าทันต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพื่อเป็นการเตรียมเยาวชนให้เป็น พลเมืองที่มีความพร้อมซึ่งจะเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศ (สถาบันส่งเสริมการสอน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2563: 2-3) ดังนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้เรียนจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจ และตระหนักถึงการใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์และมีประสิทธิภาพมากที่สุด ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560 ได้กำหนดสาระที่ 4 เทคโนโลยี มาตรฐาน ว4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและ เป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่าง มีประสิทธิภาพรู้เท่าทันและมีจริยธรรม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 5) จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ ครูผู้สอนจำเป็นที่จะต้องเน้นการจัดการเรียนรู้ตามสาระและมาตรฐานดังกล่าว

สภาพปัญหาในการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านมา พบว่า ผู้เรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัยต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และผลสัมฤทธิ์ยังต่ำกว่าเรื่อง อื่น ๆ ในรายวิชาวิทยาการคำนวณ เนื่องจากผู้เรียนขาดความรู้ความเข้าใจ และขาดความตระหนัก เกี่ยวกับการ

ป้องกันข้อมูลส่วนบุคคล การตั้งรหัสผ่านที่ปลอดภัย รวมถึงขาดการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล นอกจากนี้ ผู้เรียนบางส่วนยังมีพฤติกรรมที่เสี่ยงต่อการถูกคุกคามจากภัยไซเบอร์ เช่น การคลิกลิงก์ที่ไม่รู้แหล่งที่มาของข้อมูล หรือการเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวผ่านสื่อสังคมออนไลน์โดยไม่ระมัดระวัง ปัญหาเหล่านี้อาจส่งผลให้ผู้เรียนตกเป็นเป้าหมายของการโจมตีทางไซเบอร์ อาจโดนหลอกลวงผ่านโลกออนไลน์ โดนขโมยข้อมูลส่วนตัว หรือโดนละเมิดความเป็นส่วนตัว ซึ่งเป็นผลกระทบ ทางลบและอุปสรรคของผู้เรียน อันเนื่องมาจากผู้เรียนขาดทักษะการใช้งานเทคโนโลยีอย่างปลอดภัย

1.2 แนวทางการแก้ปัญหาและพัฒนา

ผู้วิจัยได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย จึงค้นพบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทความเป็นจริงของผู้เรียน คือการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) เนื่องจากเป็นกระบวนการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมให้ผู้เรียนลงมือกระทำด้วยตนเอง โดยมีผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกและคอยให้คำแนะนำ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดทักษะ ในการคิดวิเคราะห์ เกิดทักษะการคิดสร้างสรรค์ และมีความสุขในการเรียนเพิ่มขึ้น ตลอดจนเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานเป็นทีมของผู้เรียน (กฤษฎา กาญจนวงศ์, 2566) นอกจากนี้ ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) สามารถนำมาบูรณาการร่วมกับการใช้ Canva ได้ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และมีทักษะการใช้งานเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถนำทักษะไปปรับใช้ใน ชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

ผู้วิจัยจึงสนใจทำวิจัย เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชา วิทยาการคำนวณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดเทพพิทักษ์”

2. วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

2.1 วัตถุประสงค์

1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียน (Pre - test) กับหลังเรียน (Post - test) โดยจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชา วิทยาการคำนวณ

2.2 เป้าหมาย

- 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทุกคนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
- 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ อย่างน้อย ภาพรวมอยู่ในระดับมาก

3. กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 การออกแบบผลงาน/วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ/นวัตกรรม

การออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-based Learning (CBL) เรื่องการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ได้ศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน 5 ขั้นตอน ของ ดร.วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ และนำมาประยุกต์ใช้ร่วมกับ Canva โดยมีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ

ครูผู้สอนเริ่มต้นโดยการใช้สื่อข่าวจริงและข่าวลวงที่สร้างด้วย Canva เป็นกรณีศึกษา และตั้งคำถามเกี่ยวกับสถานการณ์ในกรณีศึกษา เช่น นักเรียนคิดว่าข่าวใดเป็นข่าวจริง ข่าวลวงมีผลกระทบอย่างไร ภัยคุกคามทางไซเบอร์คืออะไร ทำไมเราจึงต้องระมัดระวังการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในชีวิตประจำวัน และหากใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัยจะส่งผลได้อย่างไร เพื่อสร้างการอยากเรียนรู้อยากค้นหาคำตอบ และสนใจในการค้นหาความรู้ หลังจากนั้นครูผู้สอนอธิบายวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย

ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ

นักเรียนระบุปัญหาที่พบเจอในชีวิตประจำวันหรือระบุเรื่องที่สนใจอยากรู้ลงบนกระดานออนไลน์ Mentimeter ซึ่งเป็นตัวช่วยกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน โดยครูผู้สอนไม่ได้เป็นคนกำหนดคำถาม โดยปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นปัญหาที่นักเรียนสนใจใน เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย เมื่อนักเรียนระบุปัญหาหรือเรื่องที่สนใจครบทุกคนแล้ว ครูผู้สอนทำการแบ่งกลุ่มตามความสนใจของนักเรียนเอง

ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด

ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างเต็มที่และอิสระในการสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องที่กลุ่มตนเองสนใจ โดยครูผู้สอนเดินให้คำปรึกษาตามกลุ่มเวลาที่ผู้เรียนมีปัญหา โดยหลีกเลี่ยงการตัดสิน แนะนำให้ผู้เรียนรู้จักการกำหนดหัวข้อหลักและประเด็นสำคัญหาความรู้ได้ถูกแหล่ง รู้จักวิเคราะห์และ เลือกใช้

ข้อมูล เมื่อรวบรวมเนื้อหาครบตามที่ต้องการแล้ว นักเรียนแต่ละกลุ่มจะร่วมกันวางแผนการออกแบบชิ้นงานอย่างสร้างสรรค์เพื่อใช้ในการนำเสนอ โดยการประยุกต์ใช้ Canva

ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอ

นักเรียนนำเสนอผลงานที่ไปค้นคว้าและคิดออกมา ผ่าน Canva เมื่อนำเสนอจบ ให้เพื่อนร่วมชั้นแสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัยกับกลุ่มที่นำเสนอ และครูผู้สอนจะเป็นผู้ซักถามคนหลังสุด

ขั้นตอนที่ 5 ประเมิน

ครูผู้สอนประเมินพฤติกรรมรายบุคคล พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม และประเมินผลงานนักเรียน จากการสังเกต การตอบคำถาม การสร้างผลงาน และการนำเสนอ พร้อมให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะเพื่อให้นักเรียนทราบจุดบกพร่องหรือจุดที่ต้องพัฒนาให้ดีขึ้น

3.2 การดำเนินงานตามกิจกรรม (ตามวงจร PDCA)

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดเทพพิทักษ์ มีการดำเนินงานตามกิจกรรม (ตามวงจร PDCA) ดังนี้

ขั้นเตรียมการ (Plan)

1) วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดฯ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) และศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนวัดเทพพิทักษ์ กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รายวิชาวิทยาการคำนวณ เพื่อรวบรวมข้อมูลมาใช้ในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยศึกษาการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ จากเอกสารต่าง ๆ แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ศึกษาวิธีการออกแบบการจัดการเรียนรู้ และศึกษาวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล

2) วิเคราะห์ข้อมูลสำคัญและจัดเตรียมเนื้อหาสำหรับสร้างสื่อการสอน เอกสาร ประกอบการจัดการเรียนรู้และแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน (Pre - test) และหลัง เรียน (Post - test) เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ

3) ศึกษาแนวทางการจัดทำแบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล แบบสังเกตพฤติกรรม การทำงานกลุ่ม แบบประเมินผลงานนักเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ

ขั้นดำเนินการ (DO)

1) จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้สื่อการสอน เอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pre - test) และหลังเรียน (Post - test) แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม แบบประเมินผลงานนักเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญซึ่งประกอบด้วย ครูฝ่ายวิชาการ ครูที่มีความเชี่ยวชาญ และ ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดเทพพิทักษ์ ช่วยตรวจสอบความถูกต้อง โดยปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ และข้อเสนอแนะให้ดียิ่งขึ้น

2) ก่อนการดำเนินการจัดการเรียนรู้ ให้นักเรียนทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน (Pre - test) เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ แล้วบันทึกเป็นคะแนนสอบก่อนเรียน

3) ดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ขั้นตรวจสอบและประเมินผลการพัฒนางาน (Check)

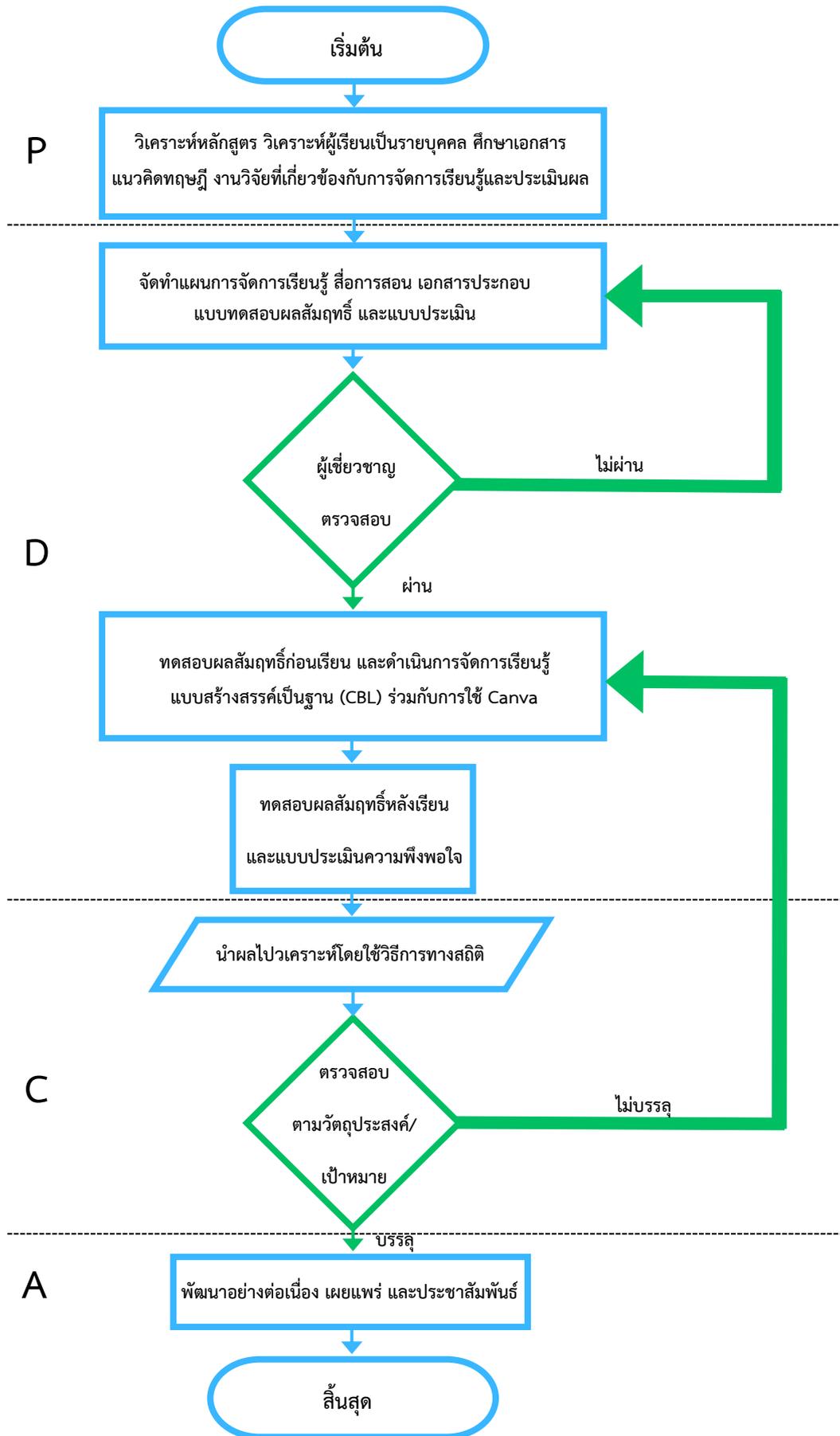
1) เมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ ให้นักเรียนทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน (Post - test) โดยแบบทดสอบเป็นชุดเดียวกันกับก่อนเรียน

2) นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดเทพพิทักษ์

ขั้นสรุปและรายงาน (Action)

1) ตรวจสอบแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน (Pre - test) และหลังเรียน (Post - test) และแบบสอบถามความพึงพอใจ นำผลที่ได้ไปวิเคราะห์โดยใช้วิธีการทางสถิติเพื่อสรุปผล

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดเทพพิทักษ์ มีการดำเนินงานตาม กิจกรรม (ตามวงจร PDCA)



3.3 ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

จากการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดเทพพิทักษ์ พบว่า นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีความตระหนัก เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย สามารถสร้างสื่อ นำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจและเข้าใจง่าย และมีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย นอกจากนี้ ยังสามารถเพิ่มประสิทธิภาพ การจัดการเรียนรู้ได้ทั้งยังช่วยให้นักเรียนมีทักษะ การคิดวิเคราะห์ ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการทำงาน เป็นทีม ที่สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ ในชีวิตประจำวันได้

3.4 การใช้ทรัพยากร

ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดเทพพิทักษ์ ครั้งนี้ได้คำนึงถึงความประหยัดและความคุ้มค่าในการ ดำเนินการจัดการเรียนรู้ โดยประยุกต์ใช้โปรแกรมและเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่สามารถจัดทำสื่อ และเอกสาร ประกอบการสอนให้กับนักเรียน และให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ Canva เนื่องจาก ใช้งานได้ฟรี ไม่มี ค่าใช้จ่าย สามารถออกแบบผลงานได้ง่าย ประหยัดเวลา และประหยัดการใช้ทรัพยากร ทั้งยังเป็นการส่งเสริม การใช้เทคโนโลยีให้เกิดความคิดสร้างสรรค์อีกด้วย

4. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

4.1 ผลที่เกิดตามวัตถุประสงค์

1) การวิเคราะห์ข้อมูลจากผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ แบบ สร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชา วิทยาการคำนวณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดเทพพิทักษ์ พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อน เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียน 6.15 ส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.57 ค่าเฉลี่ยหลังการเรียน 16.53 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.53 เมื่อทดสอบ ความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียน และหลังเรียนด้วยค่าร้อยละ มีค่าเพิ่มขึ้นเท่ากับ 51.91

2) การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยี สารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ พบว่า มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจในภาพรวมมีค่า 4.42 อยู่ ในระดับมาก

4.2 ผลสัมฤทธิ์ของการดำเนินงาน

1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน และสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็น ฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ในระดับมาก

3) ครูผู้สอนมีความสามารถในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva ที่ส่งผลต่อความรู้และความสามารถของผู้เรียน

4.3 ประโยชน์ที่ได้รับ

1) ครูผู้สอนมีแนวทางในการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้น

2) นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองได้ และมีความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัยมากยิ่งขึ้น ซึ่งสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

3) นักเรียนมีผลงานและได้นำเสนอข้อมูลในรูปแบบสร้างสรรค์ผ่านการออกแบบสื่อใน Canva ซึ่งช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดสร้างสรรค์

4) นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยี ในเชิงสร้างสรรค์และปลอดภัย ผ่านการ ใช้งาน Canva อย่างมีจุดมุ่งหมาย พร้อมทั้งปลูกฝังทัศนคติในการใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบและมี ความระมัดระวังในชีวิตประจำวัน

5. ปัจจัยความสำเร็จ

5.1 ผู้บริหารโรงเรียนวัดเทพพิทักษ์ ได้แก่ ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดเทพพิทักษ์ มีการให้การแนะนำ ส่งเสริมและสนับสนุนทรัพยากรต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับข้อกกับการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ

5.2 ได้รับคำแนะนำ คำปรึกษา ตลอดจนการช่วยเหลือดูแลปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย ในรายวิชาวิทยาการคำนวณ ให้มีประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญ

5.3 การมีส่วนร่วมของทุกฝ่าย ได้แก่ ผู้บริหารโรงเรียน คณะครู ที่ให้คำแนะนำ คำปรึกษา การร่วมคิด ร่วมทำ อย่างเป็นระบบ การมีส่วนร่วมของนักเรียนที่มีความมุ่งมั่น ตั้งใจในการเรียนการสอนและ นำผลที่ได้จากการวิจัยมาใช้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ให้กับนักเรียน จนนำไปสู่คุณภาพที่ยั่งยืนของผู้เรียน

6. บทเรียนที่ได้รับเพื่อการปรับปรุงคุณภาพมุ่งพัฒนาต่อไป

6.1 บทเรียนที่ได้รับ

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

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

3) ครูผู้สอนมีการพัฒนาศักยภาพของตนเองอยู่เสมอ เพื่อที่จะนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการสอนในเรื่องอื่น ๆ

6.2 การปรับปรุงคุณภาพมุ่งพัฒนาต่อไป

การเรียนรู้เทคนิคการสอน การติดตามเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษาเพิ่มเติม สามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้การสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ของตนเองอยู่เสมอ โดยวิเคราะห์ทั้งจุดแข็งและจุดที่ควรปรับปรุง พร้อมทั้งหาวิธีพัฒนาตนเองในด้านที่ยังขาดอย่างสม่ำเสมอ จะช่วยให้ครูเป็นผู้สอนที่มีคุณภาพและสามารถสร้างการเรียนรู้ที่มีความหมายและส่งผลต่ออนาคตของนักเรียนได้อย่างแท้จริง

6.3 ข้อควรพึงระวัง

- 1) ควรกำหนดขอบเขตของเนื้อหาในการเรียนรู้ หากให้นักเรียนศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง
- 2) การกำหนดระยะเวลาที่ชัดเจนในการทำกิจกรรมของนักเรียน

7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

7.1 การเผยแพร่

- 1) มีการเผยแพร่ให้กับคณะครูและบุคลากรทางการศึกษาภายในโรงเรียน

7.2 การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

- ครูผู้สอนนักเรียนได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง กิจกรรม การแข่งขันการสร้างเกมสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ ระดับชั้น ป.4 - ป.6

- รางวัลบทความระดับดีเด่น ในการประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 8

- รางวัลนำเสนอระดับดี ในการประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 8

ภาคผนวก

ภาพกิจกรรม การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการใช้ Canva เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดเทพพิทักษ์



ภาพกิจกรรม ครูผู้สอนยกตัวอย่างกรณีศึกษาเพื่อกระตุ้นความสนใจ



ภาพกิจกรรม นักเรียนนำเสนอผลงานที่ออกแบบสร้างสรรค์ไว้



ภาพกิจกรรม นักเรียนออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน

ตัวอย่างผลงานนักเรียน เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย รายวิชาวิทยาการคำนวณ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดเทพพิทักษ์



ผลงานนักเรียน เรื่อง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย



ผลงานนักเรียน เรื่อง เทคนิคการทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์อย่างปลอดภัย



ผลงานนักเรียน เรื่อง ปฏิบัติ 8 ข้อ รู้เท่าทันสื่อ



ผลงานนักเรียน เรื่อง ผลกระทบของข่าวลวง



โรงเรียนวัดเทพพิทักษ์

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ