



แบบนำเสนอผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ Best Practices /การวิจัย/นวัตกรรม

Lab School Symposium 2018

“39 ปี มัธยมวัดบึงทองหลางสร้างคนดี วิถีพุทธสู่มาตรฐานสากล”

ชื่อผลงานการปฏิบัติที่เป็นเลิศ : การพัฒนาบทเรียนออนไลน์โดยใช้การเรียนรู้แบบโครงงาน

ผ่านการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี

โรงเรียนมัธยมวัดบึงทองหลาง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 2

ผู้รับผิดชอบ นางสาวนพรัตน์ อีสานนท์

โทรศัพท์ - โทรศัพท์มือถือ 0867042668 e – Mail : nopparat@thonglang.ac.th

ความสำคัญของผลงาน (บริบทของโรงเรียนหรืองาน ระบุเหตุผล ความจำเป็น ปัญหา ความต้องการ ความท้าทาย ที่นำไปสู่ Best Practice แนวคิดหลักการสำคัญในการออกแบบผลงาน/ ภาพรวมของระบบงานที่ค้นพบ Best Practice นวัตกรรมที่นำเสนอ)

ความเป็นมาและสภาพปัญหา

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี โรงเรียนมัธยมวัดบึงทองหลาง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 2 จัดการเรียนการสอนตามกรอบตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ในสาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มาตรฐาน ง 3.1 ชั้น ม.4-6 ตัวชี้วัดที่ 7 พัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552, หน้า 28 และหน้า 44)

จากการวิเคราะห์หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี โรงเรียนมัธยมวัดบึงทองหลาง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 2 ได้จัดการเรียนการสอนในรายวิชาโครงงานคอมพิวเตอร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยมีการจัดการเรียนการสอน ในรูปแบบโครงงานคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนต้องมีการวางแผนค้นคว้าความรู้ และวางแผนการดำเนินงาน โดยการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล เป็นโครงงานคอมพิวเตอร์ประเภทพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษา ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนปฏิบัติจริง มีการสืบเสาะหาความรู้ มีกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ มีการวางแผนเพื่อแก้ปัญหา และดำเนินการทำงานตามที่แผนที่วางไว้ เป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้ลงมือปฏิบัติ แต่ในการทำโครงงานคอมพิวเตอร์นั้น นักเรียนไม่สามารถทำได้สำเร็จในห้องเรียน และต้องใช้ระยะเวลาในการทำโครงงาน ซึ่งนักเรียนอาจเกิดปัญหา และข้อสงสัยในระหว่างการทำโครงงาน ประกอบกับในภาคที่ 2 ของทุกปีการศึกษาเป็นภาคที่มีกิจกรรมต่าง ๆ และมิวฮุนตราการจำนวนมาก ทำให้มีเวลาเรียนไม่เพียงพอต่อการเรียนในชั้นเรียน ทำให้นักเรียนไม่ส่งงานต่อครูที่ปรึกษาโครงงาน

แนวทางแก้ปัญหาและพัฒนา

พัฒนาบทเรียนออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้แบบโครงงานผ่านการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เพื่อเป็นสื่อที่ช่วยตอบสนองให้ผู้เรียนสามารถศึกษา ทบทวนเนื้อหาในการทำโครงงาน เพื่อแก้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในการทำโครงงานของผู้เรียน และช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทำให้ผู้เรียนเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้แบบโครงงาน โดยมีบทเรียนออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้แบบโครงงานผ่านการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ช่วยในการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีความสะดวกและเรียนรู้ได้โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ โดยใช้ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ในการทำโครงงานคอมพิวเตอร์ อันเป็นพื้นฐานที่จะนำให้นักเรียนศึกษาเรียนรู้เรื่องที่ตนเองสนใจต่อไป

วัตถุประสงค์ (ระบุวัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงานอย่างชัดเจนสอดคล้องกับปัญหา ความต้องการจำเป็น)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาผลการจัดทำโครงงาน ที่เรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้แบบโครงงานผ่านการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

เป้าหมายของการดำเนินงาน

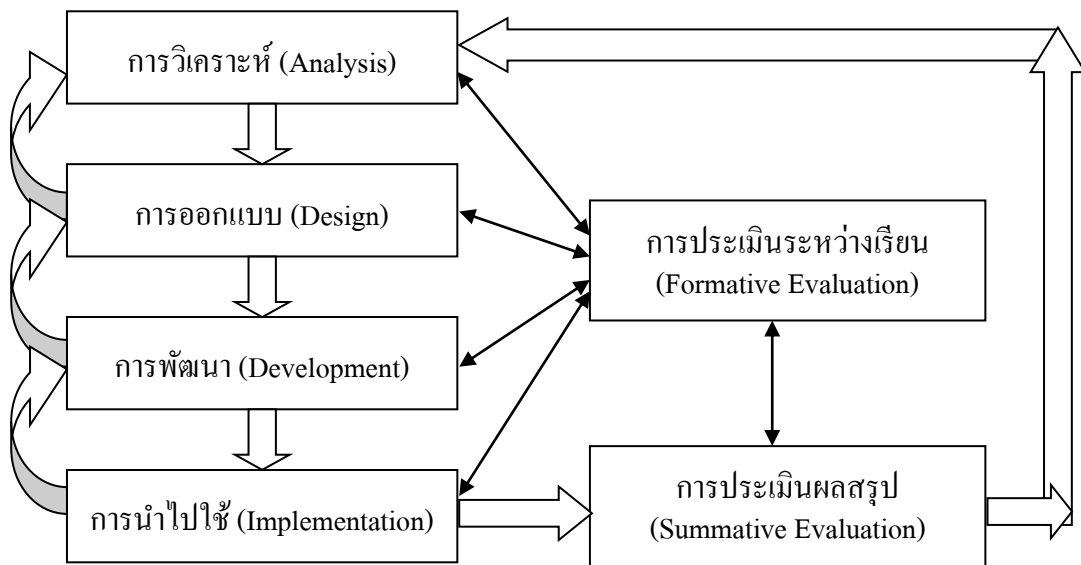
1. นักเรียนจัดทำโครงงานที่เรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์ โดยใช้การเรียนรู้แบบโครงงานผ่านการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดับดี

กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน

การออกแบบนวัตกรรม

การสร้างบทเรียนออนไลน์ร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือโดยใช้การเรียนรู้แบบโครงงานผ่านการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาบทเรียนออนไลน์ ตามหลักการออกแบบของ ADDIE Model ประกอบด้วยขั้นตอนการออกแบบ 5 ขั้นตอน ดังนี้



ภาพแสดงหลักการออกแบบของ ADDIE Model

ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์ (Analysis)

1. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้เรื่อง โครงงานคอมพิวเตอร์
2. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้แกนกลาง และผลการเรียนรู้ในรายวิชาโครงงานคอมพิวเตอร์
3. วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ รายวิชาโครงงานคอมพิวเตอร์ เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลเป็นแนวทางในการพัฒนาบทเรียนออนไลน์ร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือโดยใช้การเรียนรู้ แบบโครงงานผ่านการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบ (Design)

1. กำหนดรูปแบบของบทเรียนออนไลน์ร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือโดยใช้การเรียนรู้ แบบโครงงานผ่านการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งประกอบเนื้อหาด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้
 - 2.1 คำแนะนำในการเรียน
 - 2.2 ผลการเรียนรู้
 - 2.3 แบบทดสอบก่อนเรียน
 - 2.4 หน่วยการเรียนรู้
 - 2.4.1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 : ความรู้เกี่ยวกับโครงงาน
 - ความหมายของโครงงานคอมพิวเตอร์
 - ความสำคัญของการทำโครงงาน
 - ประเภทของโครงงานคอมพิวเตอร์
 - 2.4.2 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 : การพัฒนาโครงงาน

- คัดเลือกหัวข้อโครงการที่สนใจ
- ศึกษาค้นคว้าเอกสารและแหล่งข้อมูล
- จัดทำข้อเสนอโครงการ
- การลงมือทำโครงการ
- การเขียนรายงาน
- การนำเสนอและแสดงโครงการ

2.5 กิจกรรมการเรียนรู้

2.5.1 กิจกรรมที่ 1: คัดเลือกหัวข้อโครงการที่สนใจ

2.5.2 กิจกรรมที่ 2 : ศึกษาและค้นคว้าข้อมูล

2.5.3 กิจกรรมที่ 3 : จัดทำข้อเสนอโครงการ

2.5.4 กิจกรรมที่ 4 : การลงมือทำโครงการ

2.5.5 กิจกรรมที่ 5 : การเขียนรายงานโครงการ

2.5.6 กิจกรรมที่ 6 : นำเสนอโครงการ

2.6 แบบทดสอบหลังเรียน

2.7 กระดานสนทนา

2.8 แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม

2.9 ติดต่อครูผู้สอน

ขั้นตอนที่ 3 การพัฒนา (Development)

1. ศึกษาการสร้างบทเรียนออนไลน์โดยใช้ โปรแกรม google sites ซึ่งเป็นโปรแกรมของ google ที่ให้บริการสร้างเว็บไซต์ฟรี สามารถสร้างเว็บไซต์ได้ง่าย ปรับแต่งรูปลักษณะได้อย่างอิสระ และสามารถรวบรวมความหลากหลายของข้อมูลไว้ในที่เดียวกัน เช่น วิดีโอ ปฏิทิน เอกสารต่าง ๆ เป็นต้น ทำให้อำนวยความสะดวกได้เป็นอย่างมากในการแก้ไขหน้าเว็บ

2. สร้างบทเรียนออนไลน์ร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือโดยใช้การเรียนรู้ แบบโครงการผ่านการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

3. นำบทเรียนออนไลน์ที่พัฒนาขึ้นไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ และแนะนำ เพื่อแก้ไขให้ถูกต้องเหมาะสมที่จะสามารถนำไปใช้

4. นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ตรวจสอบประเมินคุณภาพบทเรียนออนไลน์ร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือโดยใช้การเรียนรู้แบบโครงการผ่านการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งได้ผลการประเมินคุณภาพบทเรียนออนไลน์มีคุณภาพดีมาก ($\bar{X} = 4.81$)

ขั้นตอนที่ 4 การทดลองใช้ (Implementation)

1. นำบทเรียนออนไลน์ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้สอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนมัธยมวัดบึงทองหลาง ปีการศึกษา 2559 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง
2. ปรับปรุงแก้ไขบทเรียนออนไลน์ให้เหมาะสม และนำไปใช้ในงานวิจัยต่อไป

ขั้นตอนที่ 5 การประเมินผล (Evaluation)

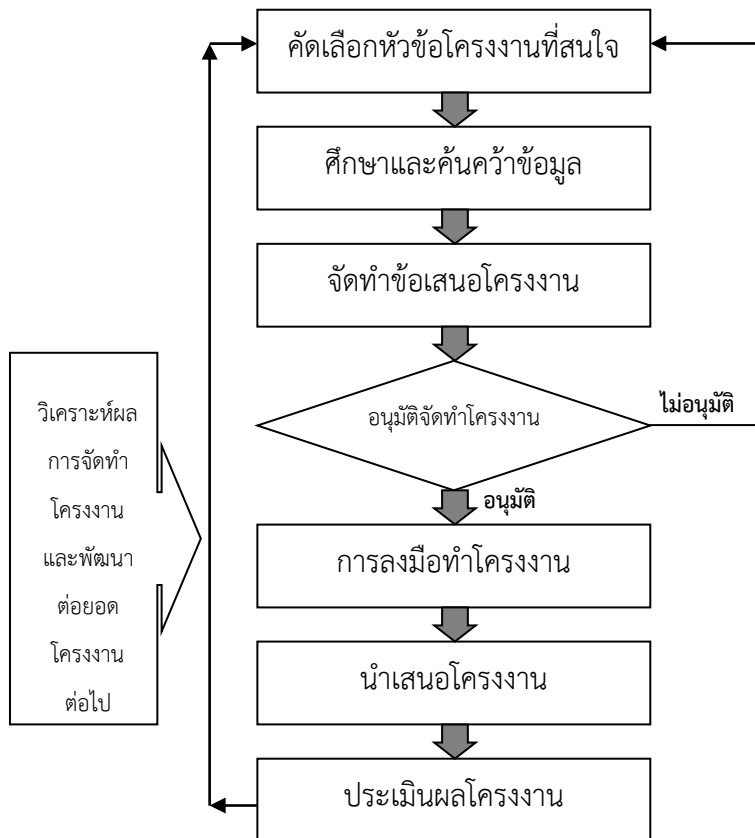
1. ผลการจัดทำโครงการคะแนนการปฏิบัติของนักเรียนด้านกระบวนการจัดทำโครงการ และด้านชิ้นงานในการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล

การดำเนินงานตามกิจกรรม

การวิจัยนี้ ผู้วิจัยดำเนินวิจัยเชิงทดลอง โดยพัฒนาบทเรียนออนไลน์ร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือโดยใช้การเรียนรู้ แบบโครงงานผ่านการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

1. จัดการเรียนการสอนในรายวิชาโครงงานคอมพิวเตอร์
2. ทดสอบก่อนเรียน (pretest) เมื่อกลุ่มตัวอย่างผ่านการแนะนำบทเรียนแล้ว ผู้สอนจะให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (pretest) เพื่อให้ทราบว่านักเรียนมีความสามารถอยู่ในระดับใด และทำการเก็บผลคะแนนจากการทดสอบของนักเรียนไว้
3. นักเรียนทุกคนศึกษาด้วยการเรียนรู้บทเรียนออนไลน์ โดยศึกษาเนื้อหา ดังนี้
 - 3.1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 : ความรู้เกี่ยวกับโครงงาน
 - ความหมายของโครงงานคอมพิวเตอร์
 - ความสำคัญของการทำโครงงาน
 - ประเภทของโครงงานคอมพิวเตอร์
 - 3.2 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 : การพัฒนาโครงงาน
 - คัดเลือกหัวข้อโครงงานที่สนใจ
 - ศึกษาค้นคว้าเอกสารและแหล่งข้อมูล
 - จัดทำข้อเสนอโครงงาน
 - การลงมือทำโครงงาน
 - การเขียนรายงาน
 - การนำเสนอและแสดงโครงงาน
 - 3.3 เมื่อนักเรียนศึกษาเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 และหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 แล้ว ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 4 คน แบบละความสามารถทำกิจกรรม โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning : PBL) โดยมีกิจกรรมการเรียนรู้และรูปแบบการเรียนรู้ ดังนี้
 - กิจกรรมที่ 1 : คัดเลือกหัวข้อโครงงานที่สนใจ
 - กิจกรรมที่ 2 : ศึกษาและค้นคว้าข้อมูล

- กิจกรรมที่ 3 : จัดทำข้อเสนอโครงการ
- กิจกรรมที่ 4 : การลงมือทำโครงการ
- กิจกรรมที่ 5 : การเขียนรายงานโครงการ
- กิจกรรมที่ 6 : นำเสนอโครงการ



ภาพแสดงรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน (Project Based Learning : PBL)

4. ผู้สอนประเมินผลการทำงาน
5. หาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยนักเรียนทดสอบหลังเรียน (posttest) หลังจากได้ศึกษาผ่านบทเรียนออนไลน์ และดำเนินการทำโครงการเสร็จแล้ว ให้กลุ่มตัวอย่าง ทุกคนทำแบบทดสอบหลังเรียน (posttest) เพื่อให้ทราบว่ากลุ่มตัวอย่างเกิดความรู้หลังจากศึกษาด้วยการเรียนรู้แบบเรียนออนไลน์เพิ่มขึ้นในระดับใด
6. รวบรวมข้อมูล นำผลการทดลองที่ได้ทั้งหมดไปวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติ

ประสิทธิภาพการดำเนินงาน

- นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ได้ศึกษาและทำกิจกรรม ผ่านบทเรียนออนไลน์ฯ สามารถพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ได้ และส่งผลให้แต่ละห้องเรียนคัดเลือกโครงการดีเด่น จัดแสดงและนำเสนอโครงการในกิจกรรมสร้างสรรค์โครงการ ประชันความคิด ผลผลิตต้นกล้าแห่งธรรม น้อมนำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

การใช้ทรัพยากร

- ใช้ทรัพยากรทางเทคโนโลยีในการออกแบบและพัฒนาสื่อการสอน โดยน้อมนำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ลดปริมาณการใช้กระดาษ โดยทำงานร่วมกันผ่านสื่อเทคโนโลยี

ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

ผลที่เกิดตามวัตถุประสงค์

จากวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดทำโครงการ ที่เรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้แบบโครงการผ่านการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ผลการจัดทำโครงการที่ได้จากด้วยการเรียนรู้จากบทเรียนออนไลน์โดยใช้การเรียนรู้แบบโครงการผ่านการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้แบบประเมินผลด้านกระบวนการทำโครงการ และด้านชิ้นงาน โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ดังนี้

ตารางแสดงผลการจัดทำโครงการด้วยการเรียนรู้จากโดยใช้บทเรียนออนไลน์โดยใช้การเรียนรู้แบบโครงการผ่านการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ผลการประเมิน
ด้านกระบวนการทำโครงการ			
การคัดเลือกหัวข้อโครงการที่สนใจ	3.80	0.45	ดีมาก
การศึกษาและค้นคว้าข้อมูล	3.40	0.55	ดี
การจัดทำข้อเสนอโครงการ	3.40	0.55	ดี
การลงมือทำโครงการ	3.40	0.55	ดี
การเขียนรายงานโครงการ	3.40	0.55	ดี
การนำเสนอโครงการ	3.80	0.45	ดีมาก
ด้านชิ้นงาน			
เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	3.80	0.45	ดีมาก
การติดต่อและการลำดับภาพ	3.40	0.55	ดี
การเรียบเรียงเนื้อหา	3.40	0.55	ดี
ความสมบูรณ์ของการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล	3.00	0.00	ดี

โดยภาพรวม	3.48	0.46	ดี
-----------	------	------	----

จากตารางแสดงให้เห็นว่าผลการจัดทำโครงการมีผลการประเมินอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.48 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.46

ผลสัมฤทธิ์

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการเรียนรายวิชาโครงงานคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนเรียนผ่านบทเรียนออนไลน์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับดีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ ๘๓.๑๕

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้บทเรียนออนไลน์โดยใช้การเรียนรู้แบบโครงงานผ่านการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีคุณภาพดี สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้
2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้นจากการเรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์โดยใช้การเรียนรู้แบบโครงงานผ่านการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ช่วยให้นักเรียนมีความสามารถในการทำโครงงานคอมพิวเตอร์
3. ผลการวิจัยเป็นแนวทางให้ครูผู้สอนสามารถนำไปปรับปรุงวิธีการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสภาพนักเรียน เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์เพิ่มมากขึ้น

ปัจจัยความสำเร็จ (ระบุบุคคล/หน่วยงาน/องค์กร/หรือวิธีการที่ช่วยให้งาน ประสบความสำเร็จตามจุดประสงค์ การดำเนินงาน มีประสิทธิภาพส่งผลต่อคุณภาพของผลงาน/นวัตกรรม)

๑. ได้รับการส่งเสริมสนับสนุนจากโรงเรียนให้จัดการเรียนรู้ตามนโยบายของโรงเรียนในด้านการจัดการเรียนรู้ Active Learning : AL
๒. ได้รับการสนับสนุนจากกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ในการจัดทำหลักสูตร กลุ่มสาระการเรียนรู้ ออกแบบการเรียนรู้และจัดการเรียนการสอนในใช้โครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning)
๓. ได้รับการส่งเสริมสนับสนุนจากโรงเรียนในการเปิดโอกาสให้นักเรียนจัดแสดงผลงานโครงงานคอมพิวเตอร์ ในกิจกรรมรณรงค์โครงงาน ประชันความคิด ผลผลิตต้นกล้าแห่งธรรม น้อมนำเศรษฐกิจพอเพียง
๔. สนับสนุนและส่งเสริมนักเรียนในการเข้าแข่งขันทักษะวิชาการ โดยเข้าแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียนระดับเขตพื้นที่การศึกษา และระดับภาคกลางและภาคตะวันออก

บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned) (ระบุข้อสรุป ข้อสังเกต ข้อเสนอแนะและข้อระมัดระวัง ที่เป็นแนวทางในการนำผลงานไปใช้/พัฒนาต่อ หรือดำเนินการให้ประสบความสำเร็จมากยิ่งขึ้นต่อไป)

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้บทเรียนออนไลน์ร่วมโดยใช้การเรียนรู้แบบโครงงานผ่านการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 นับว่าเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีความทันสมัย เลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาบทเรียน มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ตรงตามจุดประสงค์ของการออกแบบสื่อเพื่อการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสะดวกในการเรียนรู้ ในส่วนของกิจกรรมโครงงานผู้เรียนปฏิบัติ

กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานได้ตามขั้นตอน มีการรายงานผลคะแนนสอบ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและตั้งใจเรียนมากขึ้น

การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ (ระบุข้อมูลที่ทำให้เห็นร่องรอย หลักฐานการเผยแพร่ ผลงาน นวัตกรรมและการยกย่องชมเชย) (ถ้ามี)

การเผยแพร่

๑. เผยแพร่บทความ เรื่องผลการใช้บทเรียนออนไลน์ร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือโดยใช้การเรียนรู้แบบโครงงานผ่านการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ลงในวารสารเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง

๒. เผยแพร่บทเรียนออนไลน์ร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือโดยใช้การเรียนรู้แบบโครงงานผ่านการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ลงในเว็บไซต์ www.thonglang.ac.th

๓. เผยแพร่บทเรียนออนไลน์ร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือโดยใช้การเรียนรู้แบบโครงงานผ่านการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ในการประเมินวิทยฐานะชำนาญการ

การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

1. เป็นวิทยากรในการอบรมการสร้างบทเรียนออนไลน์ฯ
2. วิทยากรในการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC : Professional Learning Community) ณ โรงเรียนสกลนครพัฒนศึกษา จังหวัดสกลนคร
3. เป็นครูผู้ฝึกสอนนักเรียนให้ได้รับรางวัลเหรียญทอง ชนะเลิศ การแข่งขันการตัดต่อภาพยนตร์ ม.4-ม.6 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ 67 ประจำปีการศึกษา 2560
4. เป็นครูผู้ฝึกสอนนักเรียนให้ได้รับรางวัลเหรียญทอง ชนะเลิศ การแข่งขันการตัดต่อภาพยนตร์ ม.4-ม.6 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ 66 ประจำปีการศึกษา 2559
5. เป็นครูผู้ฝึกสอนนักเรียนให้ได้รับรางวัลเหรียญทองแดง การแข่งขันการตัดต่อภาพยนตร์ ม.4-ม.6 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับภาคกลางและภาคตะวันออก ครั้งที่ 67 ประจำปีการศึกษา 2560 จังหวัดนครนายก
6. เป็นครูผู้ฝึกสอนนักเรียนให้ได้รับรางวัลเหรียญเงิน การแข่งขันการตัดต่อภาพยนตร์ ม.4-ม.6 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับภาคกลางและภาคตะวันออก ครั้งที่ 66 ประจำปีการศึกษา 2559 จังหวัดจันทบุรี

ภาคผนวก

ตัวอย่างบทเรียนออนไลน์โดยใช้การเรียนรู้แบบโครงงาน
ผ่านการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6





ตัวอย่างบทเรียนออนไลน์โดยใช้การเรียนรู้แบบโครงงาน
ผ่านการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้

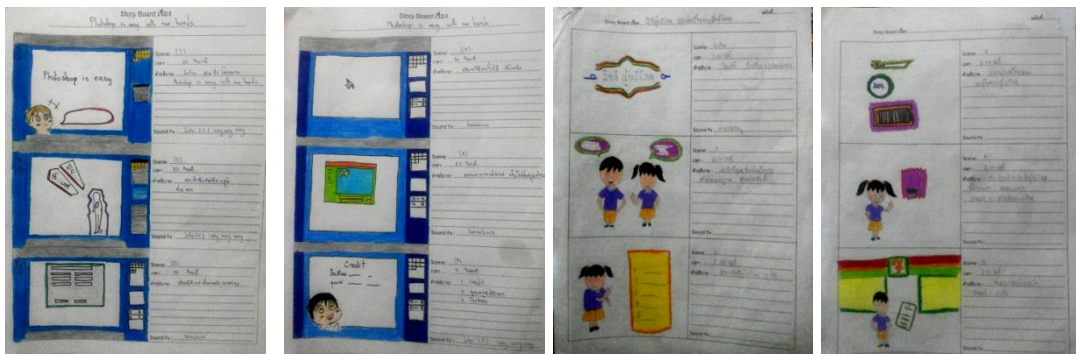




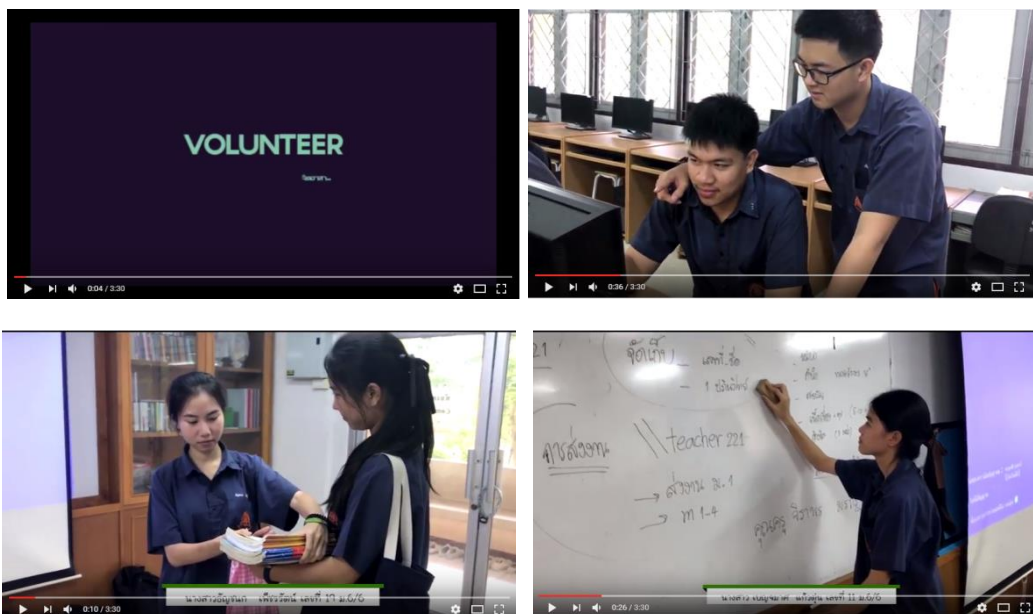
ตัวอย่างการใช้บทเรียนออนไลน์การเรียนรู้แบบโครงงานผ่านการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6



ตัวอย่างผลงานการเขียนสตอรี่บอร์ด



ตัวอย่างผลงานการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล



ตัวอย่างการนำเสนอโครงงานคอมพิวเตอร์



