



Best Practice

การพัฒนาทักษะการเขียนโปรแกรม CODING
ภาษา Scratch ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning
รูปแบบสืบเสาะค้นหาความรู้ 5E



นายนิรันดร์ โอ่ทอง

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนวัดสมหวัง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ



แบบรายงานนวัตกรรม
“นวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดสุราษฎร์ธานี”
ประเภทครู

ชื่อนวัตกรรม “การพัฒนาทักษะการเขียนโปรแกรม Coding ภาษา Scratch ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning รูปแบบสืบเสาะค้นหาความรู้ 5E”

ชื่อ - นามสกุล นายนิรันดร์ โอ่ทอง

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

โรงเรียน วัดสมหวัง **สังกัด** สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1

E-mail address : krunirun@watsomwang.ac.th **เบอร์มือถือ** 086-9432076

ตอบสนองวัตถุประสงค์ของพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562

- ☒ คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น
- ☐ ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา
- ☐ กระจายอำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
- ☐ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ประเภทนวัตกรรม

- ☐ นวัตกรรมด้านระบบ/รูปแบบการจัดการศึกษา
- ☐ นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- ☒ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- ☐ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา
- ☐ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- ☐ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ☐ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- ☐ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ/การพัฒนาการปฏิบัติงาน/การพัฒนาองค์กร

โรงเรียนวัดสมหวัง

กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	รายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ)	รหัสวิชา ว21104	หน่วย
การเรียนรู้ที่ 4 การเขียนโปรแกรมด้วย Scratch		จำนวน 6	ชั่วโมง
แผนการเรียนรู้ที่ 15 เรื่อง คำสั่งวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข		จำนวน 1	ชั่วโมง
วันที่ 26 เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2566		ครูผู้สอน	นายนิรันดร์ โอทอง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

ว4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้การทำงานและการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

2. ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัด ม.1/2 ออกแบบและเขียนโปรแกรมอย่างง่ายเพื่อแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์หรือวิทยาศาสตร์

3. จุดประสงค์รายวิชา

1. นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับการเขียนโปรแกรม คำสั่งวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข (K)
2. นักเรียนมีทักษะการเขียนโปรแกรม คำสั่งวนซ้ำแบบมีเงื่อนไขได้ (P)
3. นักเรียนเห็นความสำคัญของการใช้งานและดูแลรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ (A)

4. สาระสำคัญ

สามารถใช้โปรแกรม Scratch ในการเขียนโปรแกรมเพื่อแก้ไขปัญหาทางคณิตศาสตร์หรือวิทยาศาสตร์ โดยใช้เครื่องมือต่าง ๆ ของภาษา Scratch รวมถึงการใช้งาน Operators หรือตัวดำเนินการที่ใช้ในการคำนวณทางคณิตศาสตร์ เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ ได้อย่างถูกต้อง

5. สาระการเรียนรู้

การเขียนโปรแกรม **Scratch** เพื่อแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ หรือวิทยาศาสตร์ โดยการใช้คำสั่งวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข โดยใช้เครื่องมือต่าง ๆ ของภาษา **Scratch** รวมถึงการใช้งาน **Operators** หรือตัวดำเนินการที่ใช้ในการคำนวณทางคณิตศาสตร์ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ตามต้องการ

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย หมายถึง แต่งกายถูกต้องตามกฎระเบียบของโรงเรียน เข้าเรียนตรงเวลา ปฏิบัติตนตามข้อตกลงกฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับของครอบครัวโรงเรียน และสังคมเป็นปกติวิสัย ไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น
2. ใฝ่เรียนรู้ หมายถึง ตั้งใจเรียน นำสมุดและหนังสือมาเรียนทุกคาบ แสดงออกถึงความตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสม่ำเสมอ
3. มุ่งมั่นในการทำงาน หมายถึง แสดงออกถึงความตั้งใจปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายด้วยความเพียรพยายาม ตั้งใจในการทำงาน ส่งงานครบ ปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ให้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายที่กำหนด

7. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร หมายถึงสื่อสารกับผู้อื่นในรูปแบบต่าง ๆ ได้
2. ความสามารถในการแก้ปัญหา หมายถึงแก้ปัญหาต่าง ๆ ในขณะทำงานได้ด้วยตนเอง
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี หมายถึงสามารถใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์งานได้

8. ภาระชิ้นงาน

1. ใบกิจกรรมเรื่อง การใช้คำสั่งวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข (คะแนน) คำสั่งรอจนกระทั่ง (wait until)
2. ใบกิจกรรมเรื่อง การใช้คำสั่งวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข (เวลา) คำสั่งทำซ้ำจน (repeat until)
3. ผลงานนักเรียน

9. กิจกรรมการเรียนรู้

กระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้วิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Method : 5E)

ขั้นสร้างความสนใจ (engagement : E1)

- 1 ทักทายนักเรียน ทวนความรู้เดิม เรื่องการบังคับทิศทางของตัวละคร (sprite)

ตัวละครไปทางด้านขวา ใช้คำสั่ง

(แนวการตอบ เมื่อกดปุ่ม ลูกศรชี้ขวา, เปลี่ยน x ที่ละ 10)

ตัวละครไปทางซ้าย ใช้คำสั่ง

(แนวการตอบ เมื่อกดปุ่ม ลูกศรชี้ทางซ้าย, เปลี่ยน x ที่ละ -10)

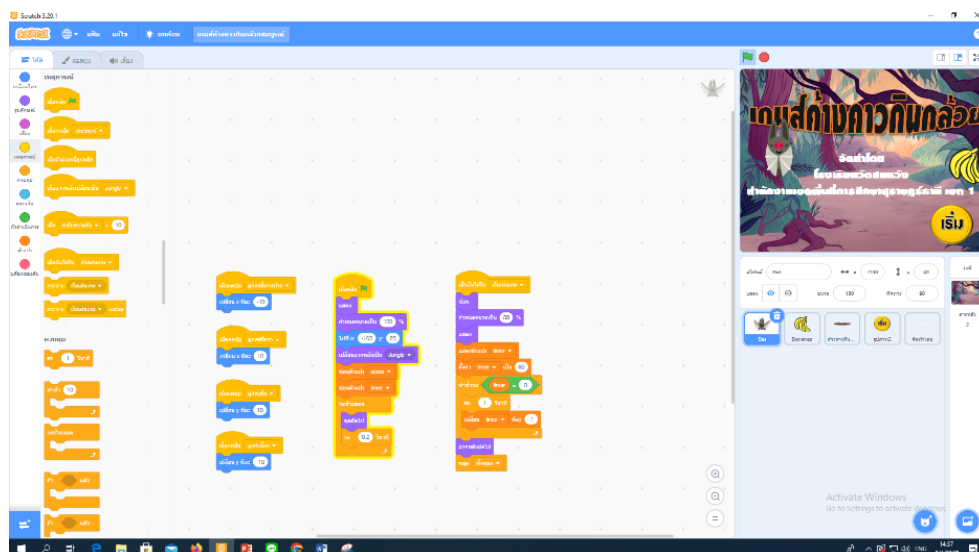
ตัวละครขึ้นบน

(แนวการตอบ เมื่อกดปุ่ม ลูกศรชี้ขึ้น, เปลี่ยน y ที่ละ 10)

และการกำหนดตัวแปร การตั้งค่าตัวแปร และการเปลี่ยนแปลงค่าตัวแปร ให้กับตัวแปร score และ ตัวแปร timer

ตัวแปรที่สร้างเมื่อสัปดาห์ที่แล้วมีกี่ตัวอะไรบ้าง

(แนวการตอบ ตัวแปร Score เอาไว้เก็บ คะแนน ตัวแปร timer เอาไว้เก็บเวลา)



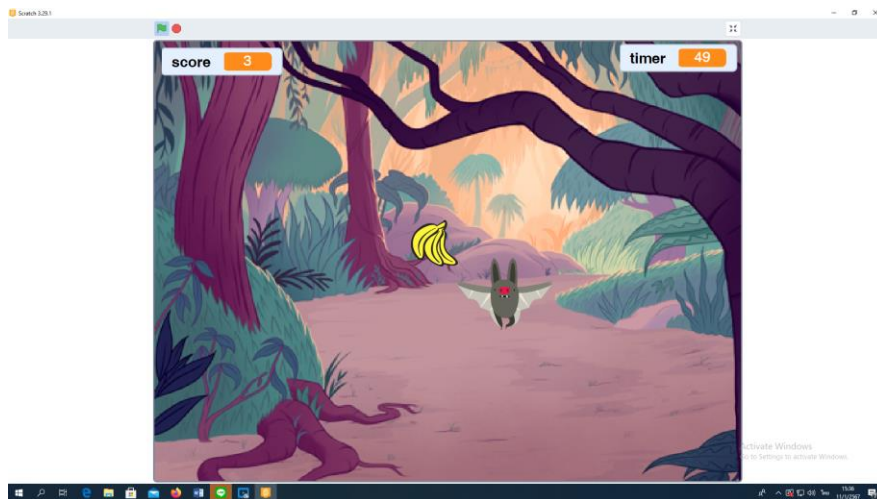
ตัวแปรคืออะไร (แนวการตอบ การตั้งชื่อไว้เก็บสิ่งใดสิ่งหนึ่ง)

2. จากตัวอย่างเกมสัปดาหที่แล้ว ค้างควากินกล้วย นักเรียนคิดว่ายังขาดส่วนใดบ้าง

(แนวการตอบ ขาดคะแนน และเวลา)

3. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ เกี่ยวกับการการทำงานวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข คือ คำสั่ง รอจนกระทั่ง (wait until) และคำสั่ง ทำซ้ำจน (repeat until)

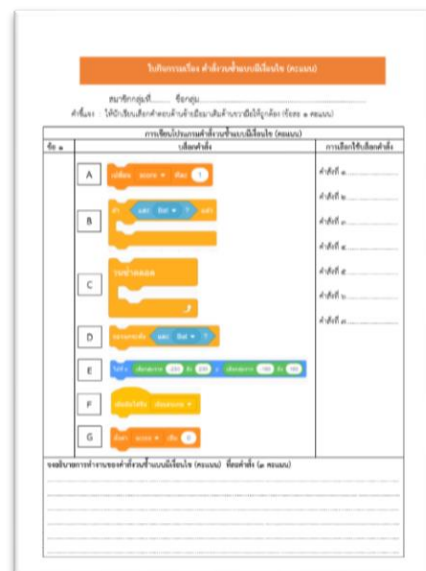
4. เปิดตัวอย่างเกม ค้างควากินกล้วย จากนั้นถามนักเรียนว่า เมื่อตัวค้างควาชนกับกล้วย เกิดอะไรขึ้น และอะไรกำลังลดลง (แนวการตอบ คะแนนเพิ่มขึ้น, เวลาลดลง)



ขั้นสำรวจและค้นหา (exploration : E2)

5. ครูแจกชุดกิจกรรมการเรียนรู้ การสร้างเกมด้วยภาษา Scratch ชุดที่ 5 เรื่อง คำสั่งวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข (การกำหนดเงื่อนไขของคะแนนและการกำหนดเงื่อนไขของเวลา) ให้กับนักเรียนแต่ละกลุ่ม เพื่อใช้ประกอบการเขียนโปรแกรมสร้างเกม ด้วยภาษา Scratch โดยแต่ละกลุ่มจะมีสมาชิก 2 – 3 คน คละเพศ คละความสามารถ เด็กเก่ง เด็กปานกลาง และเด็กอ่อน

6. ครูให้เวลานักเรียนแต่ละกลุ่มได้เรียนรู้และหาคำตอบด้วยตนเองประมาณ 5 นาที โดยครูจะคอยให้คำแนะนำ กระตุ้นนักเรียน เพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียน



7. เมื่อผ่านไปประมาณ 4 นาที ครูแจกใบกิจกรรมเรื่อง คำสั่งวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข (คะแนน) ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มได้ช่วยกันทำใบกิจกรรม ซึ่งครูจะคอยให้คำแนะนำ

8. เมื่อผ่านไปประมาณ 5 นาที ครูจะสอบถามนักเรียนว่าเสร็จแล้วหรือยัง ถ้าทุกกลุ่มเสร็จเรียบร้อยแล้ว ครูจะสุ่มให้แต่ละกลุ่มนำเสนอคำตอบของตนเอง ประมาณ 2 – 3 กลุ่ม เมื่อนักเรียนนำเสนอครบตามจำนวนกลุ่มที่กำหนด

(แนวการตอบ ตอนที่ 1 คำสั่งที่ 1 F คำสั่งที่ 2 G คำสั่งที่ 3 C
 คำสั่งที่ 4 E คำสั่งที่ 5 D คำสั่งที่ 6 B คำสั่งที่ 7 A

ตอนที่ 2

1. เมื่อนั้นได้รับ “เริ่มเล่นเกม”
2. ตั้งค่าตัวแปร score เป็น 0
3. คำสั่งวนซ้ำตลอด
4. ให้ตัวละครกล้วยซุ่มเกิดตามตำแหน่งกำหนด
5. รอจนกระทั่ง แตะกับตัวละคร Bat (ค้างคา)
6. ถ้าแตะกับตัวละคร Bat (ค้างคา) แล้ว
7. ให้เปลี่ยนค่าตัวแปร “score” เพิ่มขึ้นทีละ 1)

9. ครูแจกใบกิจกรรมเรื่อง คำสั่งวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข (เวลา) ให้กับนักเรียนทำเป็นรายบุคคล

10. นักเรียนแต่ละคนทำใบกิจกรรมเรื่อง คำสั่งวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข (เวลา) ใช้เวลาประมาณ 5 นาที

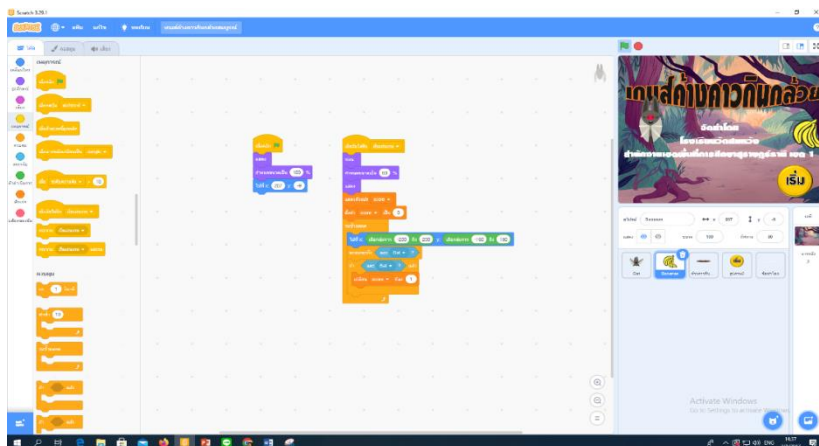
ใบกิจกรรมเรื่อง คำสั่งวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข (เวลา)		
ชื่อ - สกุล..... ห้อง.....		
คำชี้แจง : ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องตามข้อคำถามตามจำนวนข้อที่กำหนด (ข้อละ ๑ คะแนน)		
การเขียนโปรแกรมคำสั่งวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข (เวลา)		
ข้อ	บล็อกคำสั่ง	การเลือกคำตอบคำสั่ง
ข้อ ๑	เปลี่ยน timer -> เวลา -> 1 หยุด -> 1 วินาที ค่าตัวแปร timer = 0 วนซ้ำ -> เป็น 60 รอ 1 วินาที เปลี่ยน timer เป็นค่าเดิม + 1 เปลี่ยน timer -> เวลา -> 1	คำสั่งที่ ๑..... คำสั่งที่ ๒..... คำสั่งที่ ๓..... คำสั่งที่ ๔..... คำสั่งที่ ๕..... คำสั่งที่ ๖..... คำสั่งที่ ๗.....
จงอธิบายการทำงานของคุณคำสั่งวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข (เวลา) ที่ละคำสั่ง (๑ คะแนน)		

11. ครูจะเป็นผู้ชี้แนะ และคอยให้กำลังใจนักเรียน ขณะนักเรียนทำใบกิจกรรม เมื่อครบเวลาประมาณ 5 นาที ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาของคำสั่ง วนซ้ำแบบมีเงื่อนไข (คะแนน) คือคำสั่งระจนกระทั่ง และคำสั่ง วนซ้ำแบบมีเงื่อนไข (เวลา) คือคำสั่ง ทำซ้ำจน

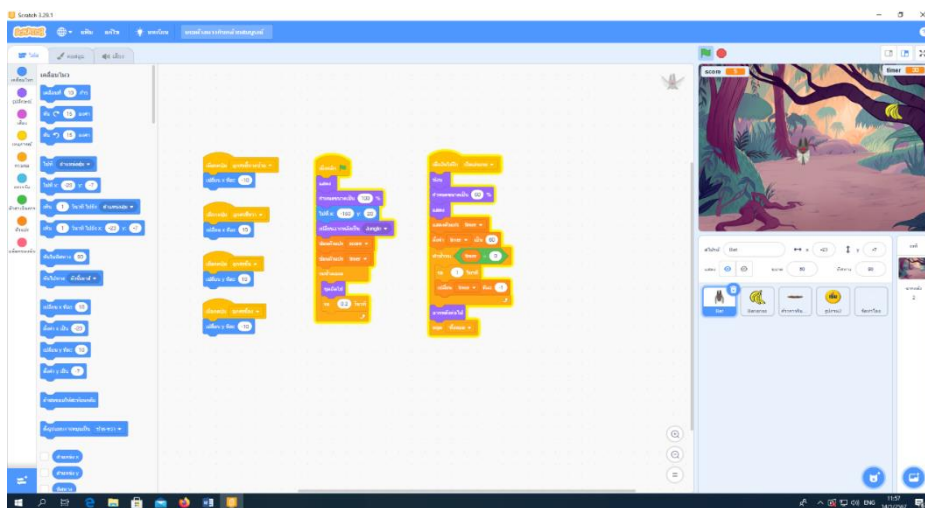
ชั้นอธิบายความรู้และสรุป (elaboration : E3)

12. ครูให้นักเรียนปฏิบัติด้วยการเขียนโปรแกรมกับคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Scratch 3 ด้วยการนำคำสั่งวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข (คะแนน) คือคำสั่งรอกจนกระทั่ง และคำสั่งวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข (เวลา) คือ คำสั่งทำซ้ำจน ที่ตนได้เรียนรู้มาประยุกต์ให้เข้ากับเกมของกลุ่มของตนเองสร้าง จากนั้นทดสอบโปรแกรมว่าเป็นไปตามที่เงื่อนไขที่กลุ่มของตนเองคิดเอาไว้หรือไม่ สามารถใช้งานได้หรือไม่ (ใช้เวลาประมาณ 20 นาที)

13. ครูคอยให้คำแนะนำเพิ่มเติมในแต่ละกลุ่ม และช่วยชี้แนะแนวทางในการแก้ปัญหา พร้อมทั้งให้กำลังใจกับนักเรียน



14. เมื่อครบเวลาประมาณ 20 นาที ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปความรู้ที่ได้รับจากการปฏิบัติลงคอมพิวเตอร์ ในการเขียนโปรแกรมคำสั่งวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข (คะแนน) คือคำสั่งรอกจนกระทั่ง และคำสั่งวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข (เวลา) คือคำสั่งทำซ้ำจน เพื่อให้ นักเรียนมีความเข้าใจมากยิ่งขึ้น



ชั้นขยายความรู้ (elaboration : E4)

15. ครูเปิดประเด็นเกี่ยวกับตอนจบของเกมค้างคาวกินกล้วย ว่าเกมของนักเรียนจะสนุกมากขึ้น ถ้ามีเสียงประกอบ และมีฉากจบเกมหรือคำว่า **Game Over** ปรากฏขึ้น

16. จากนั้นให้เวลากับนักเรียนประมาณ 5 นาที ให้นักเรียนได้ทดลองปฏิบัติ โดยการศึกษาเรื่องการใส่เสียง และการทำฉากจบ เพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจ และเพื่อให้นักเรียนเกิดการทดลองใช้คำสั่งเกี่ยวกับเสียง เพื่อเพิ่มความสนุกสนานและความน่าสนใจในตัวเกมของกลุ่มของนักเรียน

17. ครูให้นักเรียนบันทึกงาน เป็นชื่อเกมของกลุ่มของนักเรียนและนางานของกลุ่มของนักเรียนขึ้นไปเก็บไว้บน google drive ที่กำหนด

ชั้นประเมิน (evaluation : E5)

18. ครูให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายการเขียนโปรแกรม Scratch ด้วยคำสั่งวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข (คะแนน) คือคำสั่งรอจนกระทั่ง และคำสั่งแบบมีเงื่อนไข (เวลา) คือคำสั่งทำซ้ำจน

19. ใบกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คำสั่งวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข (คะแนน) คำสั่งรอจนกระทั่ง (wait until)

20. ใบกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง คำสั่งวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข (เวลา) คำสั่งทำซ้ำจน (repeat until)

21. ครูประเมินนักเรียนจากผลงานของนักเรียน

10. วัสดุอุปกรณ์ /สื่อ /แหล่งเรียนรู้

1. สื่อการเรียนรู้

1. เกม ค้างคาวกินกล้วย
2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ การสร้างเกมด้วยภาษา Scratch ชุดที่ 5 เรื่อง คำสั่งวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข (คะแนนและเวลา)
3. ใบกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องคำสั่งวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข (คะแนน) คำสั่งรอจนกระทั่ง (wait until)
4. ใบกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องคำสั่งวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข (เวลา) คำสั่งทำซ้ำจน (repeat until)
5. คอมพิวเตอร์
6. อินเทอร์เน็ต
7. google drive

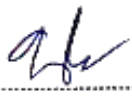
2. แหล่งเรียนรู้

1. ห้องคอมพิวเตอร์

11. การวัดและการประเมินผล (วัดอะไร/เครื่องมือ/วิธีการ/เกณฑ์)

สิ่งที่ต้องวัด	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ การประเมิน	เกณฑ์ประเมิน
1. ด้านความรู้ (Knowledge K)			
1. นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำสั่งการทำงานวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข ทำซ้ำจน (repeat until (K)	ตรวจใบกิจกรรมการเรียนรู้ การสร้างเกมด้วยภาษา Scratch เรื่อง คำสั่งวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข	ใบกิจกรรมการเรียนรู้ การสร้างเกมด้วยภาษา Scratch เรื่อง คำสั่งวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข ทำซ้ำจน (repeat until)	นักเรียนทำใบกิจกรรมผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70
2. นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำสั่งการทำงานวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข รอจนกระทั่ง wait until	ตรวจใบกิจกรรมการเรียนรู้ การสร้างเกมด้วยภาษา Scratch เรื่อง คำสั่งวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข	ใบกิจกรรมการเรียนรู้ การสร้างเกมด้วยภาษา Scratch เรื่อง คำสั่งวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข รอจนกระทั่ง (wait until)	นักเรียนทำใบกิจกรรมผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70
2. ด้านกระบวนการ (process P)			
3. นักเรียนสามารถใช้บล็อกคำสั่งคำสั่งการทำงานวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข ทำซ้ำจน (Repeat Until) และ รอจนกระทั่ง Wait Until (P)	ตรวจผลงานนักเรียนเกี่ยวกับคำสั่งวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข (คะแนน) รอจนกระทั่ง (Wait Until) และ คำสั่งวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข (เวลา) ทำซ้ำจน (Repeat Until)	- แบบบันทึกกิจกรรม เรื่อง คำสั่งวนซ้ำแบบมีเงื่อนไข - แบบประเมินผลการผลการทำงานกลุ่ม	นักเรียนสามารถปฏิบัติงานตามภารกิจที่ได้รับผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70
3.ด้านเจตคติ (Attitude: A)			
4. นักเรียนเห็นความสำคัญของการใช้งานและดูแลรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ (A)	สังเกตพฤติกรรม การใช้งานและดูแลรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในระหว่างเรียน	แบบสังเกตพฤติกรรมการใช้งานและดูแลรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	ผลการประเมินอยู่ในระดับดีขึ้น
สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน			
- ความสามารถในการสื่อสาร - ความสามารถในการแก้ปัญหา - ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	สังเกตคุณลักษณะ จากการทำกิจกรรม ในชั้นเรียน	แบบประเมิน สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	นักเรียนมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีขึ้น

สิ่งที่ต้องวัด	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ การประเมิน	เกณฑ์ประเมิน
คุณลักษณะอันพึงประสงค์			
1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน	- สังเกตพฤติกรรม ระหว่างเรียน และการทำงานกลุ่ม	- แบบประเมิน คุณลักษณะอัน พึง ประสงค์	- นักเรียนมีคุณภาพ โดยรวมอยู่ในระดับดีขึ้นไป

ลงชื่อ.....
(นายนิรันดร์ โอทอง)
ครูผู้สอน
วันที่...../...../.....

ความคิดเห็นหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ เน้นโครงองค์ประกอบ/ ทักษะ
จุดประสงค์วัดจากสื่อคลัง สืบ กิจกรรมในงาน น่าสนใจมาก

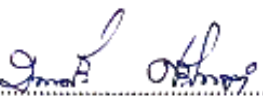
ลงชื่อ.....
(นางริญนุภัสร์ ชัยรัตน์รังสี)

หัวหน้ากลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

วันที่ 18 / ธันวาคม / 2566

ความคิดเห็นหัวหน้ากลุ่มงานบริหารวิชาการ

แผนการจัดการเรียนรู้ สืบ กิจกรรมในงาน น่าสนใจมาก
งานของครูและอาจารย์ผู้สอน

ลงชื่อ.....
(นางมารศรี ศรีสมบัติ)

หัวหน้ากลุ่มงานบริหารงานวิชาการ

วันที่ 18 / ธันวาคม / 2566

11. ความเห็นของหัวหน้าสถานศึกษา/ผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ได้ทำการตรวจแผนการจัดการเรียนรู้แล้วมีความเห็นดังนี้

1. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่

- ☒ ดีมาก
☐ ดี
☐ พอใช้
☐ ควรปรับปรุง

2. การจัดกิจกรรมได้นำเอากระบวนการเรียนรู้ที่

- ☒ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญใช้ในการสอนได้อย่างเหมาะสม
☐ ยังไม่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ควรปรับปรุงพัฒนาต่อไป

3. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่

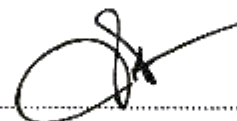
- ☒ นำไปใช้ได้จริง
☐ ควรปรับปรุงก่อนนำไปใช้

4. ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....



(นายสาธิต สร้างสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดสมหวัง

ผลงานนักเรียน



[illegible]



แบบบันทึกผลการพัฒนาคุณภาพการศึกษาโรงเรียน
โรงเรียน วัดสมรภม อ.บ้าน เมืองสุราษฎร์ธานี จังหวัด สุราษฎร์ธานี
สังกัด สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
สถานศึกษา โรงเรียน วัด 1
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567
ชั้น 3/2 ระดับชั้น ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
แผนการเรียน ทั่วไป
ผู้ดูแลเรียนการสอน วิชาภาษาอังกฤษและคณิตศาสตร์
นางสาว นิลาภรณ์ ธรรม 1
นางสาว 28 ฟ้าเต็มตาธรรม
ครูผู้สอน นายอภิเดช โสภณ
ครูประจำชั้น นางสาว อธิภา ทุ่งละมัย นาย อภิเดช โสภณ

จำนวนนักเรียน ทั้งหมด	สรุปผลการพัฒนาคุณภาพ										หมายเหตุ
	จำนวนนักเรียนที่ได้รับการพัฒนา										
21	7	3	4	2	1	0	0	0	2	0	
คิดเป็นร้อยละ	33.33	14.29	20.57	9.52	4.76	0.00	0.00	0.00	9.52	0.00	

หมายเหตุจำนวนนักเรียนที่ได้รับการพัฒนา (21) เป็น 19.59

ผลการประเมิน	ผลการประเมินโดยคณะครูผู้สอน				ผลการประเมินโดย ส.ก. โรงเรียน และผู้ปกครอง			
	ดีเยี่ยม	ดี	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ดีเยี่ยม	ดี	ผ่าน	ไม่ผ่าน
จำนวนนักเรียน	0	32	1	0	10	10	1	0
คิดเป็นร้อยละ	38.10	37.34	4.76	0.00	47.62	47.62	4.76	0.00

ส.ก. ครูผู้สอน

ส.ก. หัวหน้างานและนางสาวนิลาภ

ส.ก. หัวหน้าคณะกรรมการผู้ดูแล

ส.ก. หัวหน้างานวิชาการ

เขียนโดยนายอภิเดชธรรม

..... ☐ นายอภิเดช ☐ นายอภิเดช

..... ☐ นายอภิเดช ☐ นายอภิเดช

(นางสาวนิลาภ ธรรม)

การพิจารณาโดยผู้ปกครอง

..... ☐ นายอภิเดช ☐ นายอภิเดช

..... ☐ นายอภิเดช ☐ นายอภิเดช

(นางสาวนิลาภ ธรรม)

31 สิงหาคม 2568

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชาวิทยาการคำนวณ 1

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

[illegible]

ชุดกิจกรรมการเขียนรู้
รายวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์
เนื้อหา การรู้ความหมายของตัวอักษร
โดยคุณกนกวิทย์
ชุดที่ ๒



โดยนายปริญญ์ โอทอง
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

ผู้ดูแลระบบ: ปริญญ์ โอทอง
ผู้จัดทำ: ปริญญ์ โอทอง

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
รายวิชาวิทยาการคำนวณ ๑
เรื่อง ศีลธรรมเข้าแบบมีเงื่อนไข
ขึ้นตอนศึกษาปีที่ ๑
ชุดที่ ๔

สวัสดีครับ

คุณธรรมการเรียนรู้วิชาศาสนาและเทคโนโลยี
โรงเรียนโพนทราย
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 1
ปีการศึกษาและงบประมาณการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๓
นางสาวสุภาวดี งาม

ภาพกิจกรรมการเรียนรู้



นักเรียนแต่ละกลุ่มสร้างปเกมของกลุ่มตนเอง



นักเรียนแต่ละกลุ่มเรียนรู้การเขียนโปรแกรม Coding ของกลุ่มตนเอง



แสดงผลงานเกมของแต่ละกลุ่ม