

รายงานผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในยุคดิจิทัล เพื่อพัฒนาผู้เรียนในยุคดิจิทัล

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางสาวละอองดาว ยี่วงศ์
๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ การใช้กิจกรรมเกมบิงโกเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องอัลกอริทึมในการทำงาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓
๓. ระยะเวลาดำเนินการ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

การพัฒนาทักษะกระบวนการแนวคิดเชิงคำนวณที่ดีขึ้น ครูผู้สอนจึงใช้กิจกรรมเกมบิงโก เข้ามาช่วยในการจัดการเรียนรู้และให้ผู้เรียนฝึกกระบวนการคิด การแสดงลำดับการแก้ปัญหาที่สามารถอธิบายออกมาเป็น ขั้นตอนหรือคำสั่ง การทำงานที่ชัดเจนและละเอียด โดยการแสดงอัลกอริทึมสามารถทำได้โดยการเขียนบอกเล่า วาดภาพ หรือใช้สัญลักษณ์ โดยการเขียนนั้นต้องเขียนให้ ละเอียด ชัดเจน เป็นขั้นตอนเข้าใจง่าย และมีการเรียงลำดับขั้นตอนที่ถูกต้อง

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมทางการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ปีที่ ๓ โดยคาดหวังว่าการวิจัยเรื่องนี้ จะช่วยให้นักเรียนมีการพัฒนาการเรียนรู้ที่ดีและจะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในเรื่องอื่น ๆ ต่อไป

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. นักเรียนบอกองค์ประกอบของอัลกอริทึมได้ (K)
๒. นักเรียนนำขั้นตอนแก้ปัญหาแบบอัลกอริทึมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (P)
๓. นักเรียนเห็นประโยชน์ของการใช้อัลกอริทึมอธิบายขั้นตอนการแก้ปัญหา (A)

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โรงเรียนบ้านโพหนอง (แสงราษฎร์สามัคคี)

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

สภาพปัญหาของผู้เรียนด้านวิทยาการคำนวณ ยังพบปัญหาอย่างมากในการคิด วิเคราะห์ และการแก้ปัญหาโดยใช้กระบวนการคิดเชิงคำนวณ เนื่องจากนักเรียนไม่เข้าใจถึงกระบวนการทำงานแนวคิดเชิงคำนวณ ซึ่งแนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบเดิมยังไม่ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เท่าที่ควร เนื่องจากบริบทของสิ่งแวดล้อม การเข้าถึงสื่อ/เทคโนโลยีของผู้เรียนค่อนข้างไม่ครอบคลุม จึงส่งผลให้การจัดการเรียนรู้ต่อผู้เรียนยังไม่เป็นไปตามเป้าหมาย ดังนั้น เพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะกระบวนการแนวคิดเชิงคำนวณที่ดีขึ้น ครูผู้สอนจึงใช้ ใช้กิจกรรมเกมบิงโก เข้ามาช่วยในการจัดการเรียนรู้และให้ผู้เรียน

ฝึกกระบวนการคิด การแสดงลำดับการแก้ปัญหาที่สามารถอธิบายออกมาเป็น ขั้นตอนหรือคำสั่ง การทำงานที่ชัดเจนและละเอียด โดยการแสดงอัลกอริทึมสามารถทำได้โดยการเขียน บอกเล่า วาดภาพ หรือใช้ สัญลักษณ์ โดยการเขียนนั้นต้องเขียนให้ ละเอียด ชัดเจน เป็นขั้นตอนเข้าใจง่ายและมีการเรียงลำดับขั้นตอน ที่ถูกต้อง ประยุกต์ความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะให้ดีขึ้น ส่งเสริมในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล ทำให้นักเรียนประสบความสำเร็จในทางจิตใจมากขึ้น ช่วยเสริมทักษะแนวคิดเชิง คำนวณให้คงทน รวมทั้งเป็นเครื่องมือวัดผลการเรียนหลังจากเรียนบทเรียนแล้ว ตลอดจนนักเรียนสามารถ ทบทวนได้ด้วยตนเอง ทำให้ครูมองเห็นปัญหาต่าง ๆ ของนักเรียนได้ชัดเจน นักเรียนสามารถฝึกฝนได้เต็มที่ นอกเหนือจากที่เรียนในเวลาเรียนซึ่งทำให้ผู้เรียนเห็นความก้าวหน้าของตนเอง เพื่อให้กิจกรรมมีความ หลากหลาย ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียน ฝึกฝนทักษะได้ตลอดเวลาจากเทคโนโลยีซึ่งทำให้กิจกรรมน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี การใช้กิจกรรมเกมบิงโกเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องอัลกอริทึมในการทำงาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

๑.มาตรฐาน และตัวชี้วัด

มาตรฐาน ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอน และเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหา ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

๒.วัตถุประสงค์

ตัวชี้วัด ว 4.2 ป.3/1 แสดงอัลกอริทึมในการทำงาน หรือการแก้ปัญหาอย่างง่าย โดยใช้ภาพ สัญลักษณ์ หรือ ข้อความ

๓.วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

๑. ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานแกนกลาง และหลักสูตรนักเรียนต้องรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รายวิชาวิทยาการคำนวณ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ เพื่อออกแบบหน่วยตามตัวชี้วัด

๒. ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยการใช้กิจกรรมเกมบิงโกเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษา ๓

๓. ใช้กระบวนการ PLC เข้ามาช่วยในการแก้ไขปัญหา พัฒนาสื่อและนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ

๔. ออกแบบสื่อ หรือกระดานสื่อ การใช้กิจกรรมเกมบิงโกเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

๕. จัดทำสื่อการใช้กิจกรรมเกมบิงโกเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ตามที่ได้ออกแบบไว้

๖. นำสื่อไปทดลองใช้และนำผลที่ได้มาปรับปรุง พัฒนาสื่อการใช้กิจกรรมเกมบิงโกเพื่อพัฒนา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ให้มีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

๗. นำผลสะท้อนในการใช้การใช้กิจกรรมเกมบิงโกเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน บันทึกข้อมูลคะแนนในระบบสารสนเทศผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพื่อประเมินการเรียนรู้ นำข้อมูลที่ได้พัฒนาผลการเรียนรู้ให้ผู้เรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

๔. สื่อและแหล่งเรียนรู้

๑. ใบงานที่ ๘.๑ อัลกอริทึมในการทำงาน
๒. กิจกรรมเกมบิงโกเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
๓. สื่อ PowerPoint เรื่อง อัลกอริทึมในการทำงาน
๔. วงล้อสุ่มตอบคำถาม <https://wheelofnames.com/th/>
๕. เกม Atbash&Caesar Game จาก <https://codingthailand.app/minigame/atbash-caesar>

๕. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ประเมิน		วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (Knowledge)	- ใบงานที่ ๘.๑ อัลกอริทึมในการทำงาน - การตอบคำถามต่างๆ ในห้องเรียน	- ตรวจสอบความถูกต้องของใบงาน - การสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามของผู้เรียน	- ใบงานที่ ๘.๑ อัลกอริทึมในการทำงาน - พิจารณาคำตอบของผู้เรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (process)	- กิจกรรมเกมบิงโกเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	- ตรวจสอบความถูกต้องของเกม - การสังเกตพฤติกรรม	- กิจกรรมเกมบิงโกเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน - แบบประเมินสมรรถนะผู้เรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป
ด้านเจตคติและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude)	- สามารถทำงานร่วมกับเพื่อน ใดๆ ได้ อย่างมีความสุขมีวินัยใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่นในการทำงาน	- การสังเกตพฤติกรรม	- แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับดีขึ้นไป

๑๑. แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) ในยุคดิจิทัล

แผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่องแสดงอัลกอริทึมในการทำงานหรือแก้ปัญหาอย่างง่าย จำนวน ๔ หน่วยย่อย เวลา ๔ ชั่วโมง



๑๒. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

๑. โครงสร้างของเกมเกมบิงโก เป็นเกมที่เล่นเพื่อชัยชนะ และปฏิสัมพันธ์ พูดคุยกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ระหว่างการเล่น จะสามารถได้ข้อมูลที่ตรงกับกระดานของตัวเองและบิงโกจนเป็นผู้ชนะในที่สุด โดยมีการเตรียมการสร้างเกมบิงโกคือ

๑.๑ แผ่นกระดานบิงโกสำหรับผู้เล่น (แผ่นตารางภาพและสัญลักษณ์บิงโก) (จำนวนกระดานที่สร้างเองมี ๑๒ กระดาน)

๑.๒ แผ่นปิดบิงโกตัวเลขบนกระดาน (สร้างเองจำนวน ๑๒๐ แผ่น)

๑.๓ แผ่นป้ายข้อมูลเพื่อทำการสุ่มหยิบเพื่อทำการสุ่มหยิบ

๒. สื่อประกอบกิจกรรม เพื่อให้การเรียนรู้ผ่านเกมมีประสิทธิภาพมากขึ้น จึงมีการจัดทำสื่อและกิจกรรมเสริมเพิ่มเติมควบคู่ไปด้วย ได้แก่ ใบงานที่ ๘.๑ อัลกอริทึมในการทำงาน กิจกรรมเกมบิงโกเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สื่อ PowerPoint เรื่อง อัลกอริทึมในการทำงาน

เทคโนโลยีเสริมการเรียนรู้ วงล้อสุ่มตอบคำถาม <https://wheelofnames.com/th/>

เกม Atbash&Caesar Game จาก <https://codingthailand.app/minigame/atbash-caesar>

๑๓. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านโพหนอง(แสงราษฎร์สามัคคี) จำนวน ๑๒ คน ที่เรียนมีความรู้ใช้กิจกรรมเกมบิงโกเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องอัลกอริทึมในการทำงาน เพิ่มสูงขึ้นผ่านเกณฑ์การประเมิน จำนวน12.....คน คิดเป็นร้อยละ100.....

๑๔. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

รายการที่	วัสดุ/อุปกรณ์	จำนวน หน่วย	ประมาณ การราคา	ราคารวม
๑	กระดาษ Double A๔	๒ รีม	๑๕๐	๓๐๐
๒	กระดาษการ์ดขาว ๑๕๐ แกรม	๒ ห่อ	๘๐	๑๖๐
๓	พลาสติกเคลือบแข็ง	๒ ห่อ	๒๔๐	๔๘๐
๔	สติ๊กเกอร์ใสPVC หลังเหลือง	๓ ห่อ	๗๐	๒๑๐
๕	เทปกาว ๒ หน้าแบบบาง	๓ อัน	๓๐	๙๐
๖	หมึกเครื่องปริ้น HP link Tank ๓๑๕ สีทั้งหมด ๔ สี (สีดำ ฟ้ำ ชมพู เหลือง)	๔ ขวด	๑๐๐๐	๑,๐๐๐
รวม				๒,๒๔๐

๑๕. การประเมินผล

สิ่งที่จะประเมิน		วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้ใน การประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (Knowledge)	- ใบงานที่ ๘.๑ อัลกอริทึมในการ ทำงาน - การตอบคำถามต่าง ๆ ในห้องเรียน	- ตรวจสอบความถูก ต้องของใบงาน - การสังเกต พฤติกรรม การตอบคำถามของ ผู้เรียน	- ใบงานที่ ๘.๑ อัลกอริทึมในการ ทำงาน - พิจารณาคำตอบ ของผู้เรียน	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป
ด้านทักษะ กระบวนการ (process)	- กิจกรรมเกมบิงโก เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน	- ตรวจสอบความถูก ต้องของเกม - การสังเกต พฤติกรรม	- กิจกรรมเกมบิงโก เพื่อพัฒนา ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน - แบบประเมิน สมรรถนะผู้เรียน	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป
ด้านเจตคติและ คุณลักษณะอันพึง ประสงค์ (Attitude)	- สามารถทำงาน ร่วมกับเพื่อน ๑ ได้ อย่างมีความสุขมีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่น ในการทำงาน	- การสังเกต พฤติกรรม	- แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึง ประสงค์	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับดีขึ้น ไป

ผลการประเมิน

๑. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ (K)

- นักเรียนสามารถบอกองค์ประกอบของอัลกอริทึมได้ โดยประเมินจากการตรวจชิ้นงานและใบงาน

พบว่า

นักเรียนมีผลคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป จำนวน ๑๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐
นักเรียนมีผลคะแนนไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๘๐ จำนวน ๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๐.๐๐
จะเห็นได้ว่า นักเรียนทุกคน (ร้อยละ ๑๐๐) ผ่านเกณฑ์การประเมินด้านความรู้ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป

๒. นักเรียนมีความรู้เกิดทักษะ (P)

- นักเรียนสามารถนำขั้นตอนแก้ปัญหาแบบอัลกอริทึมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยใช้กิจกรรม

เกมบิงโกเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องอัลกอริทึมในการทำงาน ประเมินจากการสังเกตการเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนและการตอบคำถาม พบว่า

นักเรียนมีผลคะแนนผ่านการประเมินระดับดีมาก จำนวน ๑๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๘๓.๓๓

นักเรียนมีผลคะแนนผ่านการประเมินระดับดี จำนวน ๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๖.๖๗

นักเรียนมีผลคะแนนอยู่ในระดับพอใช้ จำนวน ๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๐.๐๐

นักเรียนมีผลคะแนนอยู่ในระดับควรปรับปรุง จำนวน ๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๐.๐๐

จะเห็นได้ว่า นักเรียนทุกคน (ร้อยละ ๑๐๐) ผ่านเกณฑ์การประเมินด้านทักษะและร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป

๓. นักเรียนมีเจตคติ ค่านิยม คุณธรรมจริยธรรม (A)

- นักเรียนเห็นประโยชน์ของการใช้อัลกอริทึมอธิบายขั้นตอนการแก้ปัญหา สามารถทำงานร่วมกับ

เพื่อน ๆ ได้อย่างมีความสุข มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่นในการทำงาน โดยประเมินจากการสังเกตการทำกิจกรรมในชั้นเรียน พบว่า

นักเรียนมีผลคะแนนผ่านการประเมินระดับดีมาก จำนวน ๑๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐

นักเรียนมีผลคะแนนผ่านการประเมินระดับดี จำนวน ๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๐.๐๐

นักเรียนมีผลคะแนนอยู่ในระดับพอใช้ จำนวน ๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๐.๐๐

นักเรียนมีผลคะแนนอยู่ในระดับควรปรับปรุง จำนวน ๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๐.๐๐

จะเห็นได้ว่า นักเรียนทุกคน (ร้อยละ ๑๐๐) ผ่านเกณฑ์การประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในระดับคุณภาพ ดี ขึ้นไป

๑๖.ภาคผนวก

๑. ด้านการเรียนรู้

นักเรียนสามารถบอกองค์ประกอบของอัลกอริทึมได้ (K) ประเมินจากที่นักเรียนตอบคำถามต่าง ๆ ในห้องเรียน โดยใช้แบบประเมินภาระงาน/ชิ้นงาน ผลการประเมิน นักเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน ๑๒ คน จากนักเรียนทั้งหมด ๑๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐ ดังตารางต่อไปนี้

แบบประเมินผู้เรียนรายบุคคล

เลขที่	ชื่อ-สกุล	ใบงานที่ ๘.๑ อัลกอริทึมในการทำงาน (๑๐ คะแนน)		ผลการประเมิน	
		คะแนน	ร้อยละ	ผ่าน	ไม่ผ่าน
๑	เด็กชายเกียรติสุนทร วงษ์จันทร์	๑๐	๑๐๐	✓	
๒	เด็กชายธนวินท์ พิณทอง	๘	๑๐๐	✓	
๓	เด็กชายพงษ์วิรัช ทีวีศรี	๘	๑๐๐	✓	
๔	เด็กชายภัทรชนน นิรุณทอง	๙	๙๐	✓	
๕	เด็กชายภูวดล เฉลียวพงษ์	๑๐	๑๐๐	✓	
๖	เด็กชายรัฐศาสตร์ ศรีทาวงค์	๑๐	๑๐๐	✓	
๗	เด็กชายชนาธิป พิณทอง	๘	๘๐	✓	
๘	เด็กหญิงศิโรรัตน์ ทีวีศรี	๑๐	๑๐๐	✓	
๙	เด็กหญิงสุภัตรา แซ่ลิ้ม	๙	๑๐๐	✓	
๑๐	เด็กหญิงอารีญา ทีวีศรี	๑๐	๑๐๐	✓	
๑๑	เด็กหญิงอารยา ทีวีศรี	๑๐	๑๐๐	✓	
๑๒	เด็กหญิงอรุณรัตน์ ศรีอนันต์	๑๐	๑๐๐	✓	

สรุปเกณฑ์การวัดและประเมินผล

การประเมินด้านความรู้

การประเมินด้านความรู้	ดีมาก		ดี		พอใช้		ปรับปรุง	
	จำนวน (คน)	คิดเป็น ร้อยละ	จำนวน (คน)	คิดเป็น ร้อยละ	จำนวน (คน)	คิดเป็น ร้อยละ	จำนวน (คน)	คิดเป็น ร้อยละ
วัดตาม วัตถุประสงค์	๑๒	๑๐๐						

๒. ด้านทักษะกระบวนการ

นักเรียนสามารถนำขั้นตอนแก้ปัญหาแบบอัลกอริทึมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (P) สามารถแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้ตามขั้นตอนการแก้ปัญหา ประเมินจากการร่วมกิจกรรมเกม เพื่อแก้ไขปัญหาตามโจทย์ที่กำหนดได้ โดยใช้แบบบันทึกการประเมินสมรรถนะผู้เรียน นักเรียนสามารถสื่อสาร คิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหาได้ถูกต้อง ผลการประเมิน นักเรียนผ่านเกณฑ์ จำนวน ๑๒ คน จากนักเรียนทั้งหมดจำนวน ๑๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐ ดังตารางต่อไปนี้

แบบประเมินด้านสมรรถนะผู้เรียน

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ความสามารถในการสื่อสาร	ความสามารถในการคิด	ความสามารถในการแก้ปัญหา	รวมคะแนน	ระดับคุณภาพ	ผลการประเมิน	
							ผ่าน	ไม่ผ่าน
๑	เด็กชายเกียรติสุนทร วงษ์จันทร์	๔	๔	๔	๑๒	๔	✓	
๒	เด็กชายธนวินท์ พิณทอง	๔	๔	๔	๑๒	๔	✓	
๓	เด็กชายพงษ์วิรัช ทีวีศรี	๓	๓	๓	๙	๓	✓	
๔	เด็กชายภัทรชนน นิรุณทอง	๔	๔	๔	๑๒	๔	✓	
๕	เด็กชายภูวดล เฉลียวพงษ์	๔	๔	๔	๑๒	๔	✓	
๖	เด็กชายรัฐศาสตร์ ศรีทาวงศ์	๔	๔	๔	๑๒	๔	✓	
๗	เด็กชายชนาธิป พิณทอง	๓	๓	๓	๙	๓	✓	
๘	เด็กหญิงศิโรรัตน์ ทีวีศรี	๔	๔	๔	๑๒	๔	✓	
๙	เด็กหญิงสุภัศรา แซ่ลิ้ม	๔	๔	๔	๑๒	๔	✓	
๑๐	เด็กหญิงอาริยา ทีวีศรี	๔	๔	๔	๑๒	๔	✓	
๑๑	เด็กหญิงอารยา ทีวีศรี	๔	๔	๔	๑๒	๔	✓	
๑๒	เด็กหญิงอรุณรัตน์ ศรีอนันต์	๔	๔	๔	๑๒	๔	✓	
รวมคะแนน		46	46	46	138			
เฉลี่ย		3.83	3.83	3.83	11.50			

สรุปการประเมินสมรรถนะผู้เรียน

สมรรถนะผู้เรียน	ดีมาก		ดี		พอใช้		ผ่าน		ไม่ผ่าน	
	จำนวน (คน)	คิดเป็น ร้อยละ	จำนวน (คน)	คิดเป็น ร้อยละ	จำนวน (คน)	คิดเป็น ร้อยละ	จำนวน (คน)	คิดเป็น ร้อยละ	จำนวน (คน)	คิดเป็น ร้อยละ
๑. การสื่อสาร	๑๐	๘๓.๓๓	๒	๑๖.๖๗	-	-	๑๒	๑๐๐	-	-
๒. การคิด	๑๐	๘๓.๓๓	๒	๑๖.๖๗	-	-				
๓. การแก้ปัญหา	๑๐	๘๓.๓๓	๒	๑๖.๖๗	-	-				

๓. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

นักเรียนเห็นประโยชน์ของการใช้อัลกอริทึมอธิบายขั้นตอนการแก้ปัญหา สามารถทำงานร่วมกับเพื่อน ๆ ได้อย่างมีความสุข มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่นในการทำงาน (A) ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน โดยใช้แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผลการประเมิน นักเรียนผ่านเกณฑ์ จำนวน ๑๒ คน จากนักเรียนทั้งหมด ๑๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐ ดังตารางต่อไปนี้

แบบประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

เลขที่	ชื่อ - สกุล	มีวินัย	ใฝ่เรียนรู้	มุ่งมั่นในการทำงาน	รวมคะแนน	ระดับคุณภาพ	ผลการประเมิน	
							ผ่าน	ไม่ผ่าน
๑	เด็กชายเกียรติสุนทร วงษ์จันทร์	๔	๔	๓	๑๑	๔	✓	
๒	เด็กชายธนวินท์ พิณทอง	๔	๓	๓	๑๐	๔	✓	
๓	เด็กชายพงษ์วิรัช ทวีศรี	๔	๓	๔	๑๑	๔	✓	
๔	เด็กชายภัทรชนน นิรุณทอง	๔	๓	๔	๑๑	๔	✓	
๕	เด็กชายภูวดล เฉลียวพงษ์	๔	๔	๔	๑๒	๔	✓	
๖	เด็กชายรัฐศาสตร์ ศรีทาวงศ์	๔	๔	๓	๑๑	๔	✓	
๗	เด็กชายชนาธิป พิณทอง	๔	๔	๔	๑๒	๔	✓	
๘	เด็กหญิงศิโรรัตน์ ทวีศรี	๔	๓	๔	๑๑	๔	✓	
๙	เด็กหญิงสุภัสรา แซ่ลิ้ม	๓	๓	๓	๙	๓	✓	
๑๐	เด็กหญิงอารียา ทวีศรี	๔	๔	๔	๑๒	๔	✓	
๑๑	เด็กหญิงอารยา ทวีศรี	๔	๔	๔	๑๒	๔	✓	
๑๒	เด็กหญิงอรุณรัตน์ ศรีอนันต์	๔	๔	๔	๑๒	๔	✓	
รวมคะแนน		๔๗	๔๓	๔๔	๑๓๔	๔๗		
เฉลี่ย		๓.๙๑	๓.๕๘	๓.๖๖	๑๑.๑๖	๓.๙๑		

สรุปการประเมินสมรรถนะผู้เรียน

สมรรถนะผู้เรียน	ดีมาก		ดี		พอใช้		ผ่าน		ไม่ผ่าน	
	จำนวน (คน)	คิดเป็น ร้อยละ	จำนวน (คน)	คิดเป็น ร้อยละ	จำนวน (คน)	คิดเป็น ร้อยละ	จำนวน (คน)	คิดเป็น ร้อยละ	จำนวน (คน)	คิดเป็น ร้อยละ
๑. มีวินัย	๑๑	๙๑.๖๗	๑	๘.๓๓			๑๒	๑๐๐		
๒. ใฝ่เรียนรู้	๗	๕๘.๓๓	๕	๔๑.๖๗						
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน	๘	๖๖.๖๗	๔	๓๓.๓๓						

ลงชื่อ.....ครูประเมิน
 (นางสาวละอองดาว ยิงวงศ์)
 ครูโรงเรียนบ้านโพนทอง(แสงราษฎร์สามัคคี)

ภาพกิจกรรมจัดการเรียนการสอน



ภาพกิจกรรมจัดการเรียนการสอน



ภาพกิจกรรมจัดการเรียนการสอน

