



รายงานผลการดำเนินงาน

เพื่อประกอบการพิจารณาผลงานแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ
(BEST PRACTICE) ด้านการบริหารจัดการ
โครงการ IFTE ปีงบประมาณ 2568

เรื่อง “การพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครูโรงเรียน
บ้านม่วงสามปี เพื่อพัฒนากระบวนการสอนแบบ
ACTIVE LEARNING โดยใช้รูปแบบ 1D2P3A”



นายจิรพงษ์ สนิท
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านม่วงสามปี

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูนเขต 2

บทคัดย่อ

ชื่อผลงาน: “การพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครูโรงเรียนบ้านม่วงสามปี เพื่อพัฒนากระบวนการสอนแบบ Active Learning โดยใช้รูปแบบ 1D2P3A”

ชื่อผู้นำเสนอผลงาน: นายจิรพงษ์ สนิท ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนบ้านม่วงสามปี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูนเขต 2

งานวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอ ผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ของโรงเรียนบ้านม่วงสามปีในการ พัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครูเพื่อยกระดับกระบวนการสอนแบบ Active Learning สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 และนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ที่เน้นการรู้เท่าทันดิจิทัลและการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

จากสภาพปัญหาที่ครูยังขาดทักษะ ความมั่นใจ โครงสร้างพื้นฐาน และการสนับสนุนด้านเทคโนโลยี ผู้อำนวยการสถานศึกษาจึงได้ริเริ่มและขับเคลื่อนโครงการด้วย รูปแบบ 1D2P3A ซึ่งประกอบด้วย: D (Develop) การพัฒนาและขับเคลื่อนสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครูอย่างต่อเนื่อง, P (Plan & Participation) การร่วมกันวางแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี การวิเคราะห์สภาพปัญหา และการส่งเสริมการมีส่วนร่วมผ่านชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC), และ A (Attitude, Action & Assessment) การสร้างเจตคติเชิงบวก การลงมือปฏิบัติจริงในการใช้เทคโนโลยี เพื่อการสอนและการบริหารจัดการข้อมูล รวมถึงการประเมินผลอย่างเป็นระบบเพื่อการพัฒนาและสร้างนวัตกรรม

ผลการดำเนินงาน พบว่า ครูและบุคลากร ร้อยละ 100 ได้รับการพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยี และมีทักษะเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดย ร้อยละ 85 ของครู สามารถออกแบบและจัดกิจกรรม Active Learning ที่บูรณาการเทคโนโลยีได้ อย่างน้อย 1 กิจกรรมต่อภาคเรียน ครู มากกว่าร้อยละ 90 มีเจตคติเชิงบวกต่อการใช้เทคโนโลยี และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อย่างน้อยร้อยละ 90 มีพัฒนาการด้านทักษะการอ่านและการเขียนตามเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งสูงกว่าเป้าหมายที่ตั้งไว้ นักเรียนมีส่วนร่วมและกระตือรือร้นในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น อย่างน้อยร้อยละ 25

ประโยชน์ที่ได้รับ ครอบคลุมทั้งครู ผู้เรียน โรงเรียน และชุมชน โดยครูมีความมั่นใจและศักยภาพในการสอนที่หลากหลายขึ้น ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 และมีผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้น โรงเรียนมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ทันสมัยและเป็นผู้นำด้านนวัตกรรม และผู้ปกครองมีความมั่นใจในคุณภาพการศึกษา

ปัจจัยความสำเร็จ ที่สำคัญได้แก่ การสนับสนุนจากผู้บริหารอย่างเต็มที่ การวางแผนที่เกิดจากการมีส่วนร่วม การสร้างวัฒนธรรม PLC ที่เข้มแข็ง การเน้นการลงมือปฏิบัติจริง การสร้างทัศนคติเชิงบวก และระบบการนิเทศประเมินผลเพื่อการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง บทเรียนที่ได้รับ เน้นย้ำถึงความสำคัญของการพัฒนาที่ตอบโจทย์ความแตกต่างของครู การมีครูแกนนำและระบบพี่เลี้ยง การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง และการประเมินเพื่อส่งเสริมการเติบโต ซึ่งจะเป็นรากฐานสำคัญในการขับเคลื่อนคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนบ้านม่วงสามปีให้ก้าวหน้าและยั่งยืน

บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 ที่การเปลี่ยนแปลงขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) อย่างรวดเร็ว ได้ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิต เศรษฐกิจ และสังคมในทุกมิติ การศึกษาจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องปรับตัวเพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนมีทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตและประกอบอาชีพในอนาคต จากเดิมที่การเรียนรู้เน้นการท่องจำและมีครูเป็นศูนย์กลาง ได้ถูกท้าทายด้วยแนวคิดการเรียนรู้ที่ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Learner-Centered Approach) และ กระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง สามารถคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญในการเป็นเครื่องมือ (Enabler) สำหรับการปฏิรูปการศึกษาในหลากหลาย มิติ ไม่ว่าจะเป็นการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย การสร้างสื่อการสอนที่น่าสนใจและตอบสนองความแตกต่างของ ผู้เรียน การส่งเสริมการทำงานร่วมกันผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ หรือการใช้ข้อมูลเพื่อวิเคราะห์และพัฒนาการเรียนรู้ เป็นรายบุคคล รัฐบาลไทยและกระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงความสำคัญนี้มาโดยตลอด โดยมีการกำหนดนโยบาย และแผนการขับเคลื่อนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษาอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ตามนโยบายของ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ที่ได้เน้นย้ำถึงการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีสมรรถนะที่สำคัญ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (และฉบับปรับปรุง) รวมถึงการพัฒนาทักษะแห่ง อนาคต โดยเฉพาะ “การส่งเสริมการรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy)” และการยกระดับ “กระบวนการจัดการเรียนรู้ เชิงรุก (Active Learning)” ซึ่งเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนากระบวนการคิด การสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหาของ ผู้เรียน นโยบายดังกล่าวจึงเป็นกรอบทิศทางที่โรงเรียนทุกสังกัดต้องนำไปขับเคลื่อนให้เกิดผลสัมฤทธิ์

โรงเรียนบ้านม่วงสามปี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูนเขต 2 ได้เล็งเห็นถึง ความสำคัญของนโยบายและทิศทางการจัดการศึกษาในปัจจุบัน แต่ยังคงเผชิญกับ สภาพปัญหาด้านสมรรถนะและ ความพร้อมของครู ทั้งในด้านทักษะการใช้เครื่องมือและแพลตฟอร์มดิจิทัล การออกแบบและบูรณาการ Active Learning ด้วยเทคโนโลยี การขาดการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ รวมถึงเจตคติและความมั่นใจในการนำ เทคโนโลยีมาใช้ นอกจากนี้ ยังมี ปัญหาด้านโครงสร้างพื้นฐานและทรัพยากร เช่น ความพร้อมของอุปกรณ์และ เครือข่าย การเข้าถึงซอฟต์แวร์ และการบำรุงรักษาและการสนับสนุนทางเทคนิค ตลอดจน ปัญหาด้านการส่งเสริมและ สนับสนุน เช่น การขาดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่เข้มแข็ง และการนิเทศติดตามผลที่ไม่เป็นระบบ

จากสภาพปัญหาดังกล่าวข้างต้น นายจිරพงษ์ สนิท ผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนบ้านม่วงสามปี จึงได้ ริเริ่มและนำเสนอ ผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ภายใต้อิทธิพลงาน “การพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของ ครูโรงเรียนบ้านม่วงสามปี เพื่อพัฒนากระบวนการสอนแบบ Active Learning โดยใช้รูปแบบ 1D2P3A” เพื่อมุ่งมั่นใน การส่งเสริมและพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครูอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง โดยมีเป้าหมายสูงสุดเพื่อยกระดับ กระบวนการสอนให้ เป็น Active Learning อันจะนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีสมรรถนะที่สำคัญตามนโยบาย ของ สพฐ. และพร้อมสำหรับความท้าทายในโลกยุคใหม่ได้อย่างแท้จริง การแก้ไขปัญหาดังกล่าวนี้เป็นรูปธรรมจะเป็น ก้าวสำคัญในการยกระดับคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนบ้านม่วงสามปีต่อไป

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ Best Practice ด้านการบริหารจัดการ

การต่อยอดพัฒนา นวัตกรรม ทางการบริหารจัดการศึกษา การจัดการเรียนรู้ การนิเทศติดตามและประเมินผล
ของสถานศึกษา โครงการ Innovation For Thai Education (IFTE) นวัตกรรมการศึกษา เพื่อพัฒนาการศึกษา

1. ชื่อผลงาน “การพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครูโรงเรียนบ้านม่วงสามปี เพื่อพัฒนากระบวนการสอนแบบ Active Learning โดยใช้รูปแบบ 1D2P3A”

2. ชื่อผู้นำเสนอผลงาน

นายจีรพงษ์ สนิท

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนบ้านม่วงสามปี

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูนเขต 2

ตำบล ลี้ อำเภอลี้ จังหวัด ลำพูน รหัสไปรษณีย์ 51110 โทรศัพท์ 053-596591

E-Mail narinfarm2@gmail.com

เว็บไซต์โรงเรียน <https://msp.ac.th/>

3. ความเป็นมาและความสำคัญ

ความเป็นมา

การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในศตวรรษที่ 21 ซึ่งขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ได้ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิต เศรษฐกิจ และสังคมในทุกมิติ การศึกษาจึงต้องปรับตัวเพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนมีทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นในการดำรงชีวิตและประกอบอาชีพในอนาคต จากการเรียนรู้แบบท่องจำที่ครูเป็นศูนย์กลาง ได้ถูกท้าทายด้วยแนวคิดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Learner-Centered Approach) และกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และทำงานร่วมกับผู้อื่น

เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการเป็นเครื่องมือ (Enabler) สำหรับการปฏิรูปการศึกษา ไม่ว่าจะเป็นการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย การสร้างสื่อการสอนที่น่าสนใจและตอบสนองความแตกต่างของผู้เรียน การส่งเสริมการทำงานร่วมกันผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ หรือการใช้ข้อมูลเพื่อวิเคราะห์และพัฒนาการเรียนรู้เป็นรายบุคคล รัฐบาลไทยและกระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงความสำคัญนี้มาโดยตลอด โดยมีการกำหนดนโยบายและแผนการขับเคลื่อนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษาอย่างต่อเนื่อง

ตามนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ได้เน้นย้ำอย่างชัดเจนถึงการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีสมรรถนะที่สำคัญตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (และฉบับปรับปรุง) รวมถึงการพัฒนาทักษะแห่งอนาคต โดยเฉพาะอย่างยิ่ง "การส่งเสริมการรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy)" และการยกระดับ "กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)" ซึ่งเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนากระบวนการ

คิด การสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหาของผู้เรียน นโยบายดังกล่าวจึงเป็นกรอบทิศทางที่โรงเรียนทุกสังกัดต้องนำไปขับเคลื่อนให้เกิดผลสัมฤทธิ์

ความสำคัญของการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้

1 สนับสนุนนโยบาย สพฐ. เรื่องการพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครูและการประยุกต์ใช้ในการสอน Active Learning เป็นหัวใจสำคัญในการตอบสนองต่อนโยบายของ สพฐ. ที่ต้องการให้ผู้เรียนมีทักษะดิจิทัลและกระบวนการเรียนรู้ที่ทันสมัย

2 พัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21: เทคโนโลยีช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงข้อมูล สร้างองค์ความรู้ ทำงานร่วมกัน และแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในยุคปัจจุบันและอนาคต

3 เสริมสร้างการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning): เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือที่ทรงพลังในการออกแบบกิจกรรมที่หลากหลายและน่าสนใจ กระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วม คิดวิเคราะห์ ลงมือปฏิบัติ และสร้างสรรค์ผลงานได้มากขึ้น

4 ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล: สื่อและนวัตกรรมเทคโนโลยีสามารถปรับให้เข้ากับรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายและความสนใจเฉพาะตัวของนักเรียนแต่ละคน ทำให้การจัดการเรียนรู้มีความยืดหยุ่นและมีประสิทธิภาพ

5 เพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอน: เทคโนโลยีช่วยลดภาระงานบางส่วนของครูในการเตรียมสื่อ การประเมินผล และการบริหารจัดการชั้นเรียน ทำให้ครูมีเวลาทุ่มเทกับการออกแบบกิจกรรมและการดูแลนักเรียนมากขึ้น

สภาพปัญหาในปัจจุบันของโรงเรียนบ้านม่วงสามปี

1 ปัญหาด้านสมรรถนะและความพร้อมของครู:

1.1 ทักษะการใช้เครื่องมือและแพลตฟอร์ม: ครูบางส่วนยังขาดความรู้ความเข้าใจและทักษะพื้นฐานในการใช้งานเครื่องมือและแพลตฟอร์มเทคโนโลยีดิจิทัลที่จำเป็นต่อการจัดการเรียนรู้ยุคใหม่ อาทิ การใช้โปรแกรมสร้างสื่อปฏิสัมพันธ์ การจัดการระบบห้องเรียนออนไลน์ หรือการใช้เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูลการเรียนรู้ของผู้เรียน

1.2 การออกแบบและบูรณาการ Active Learning ด้วยเทคโนโลยี: ครูส่วนใหญ่ยังไม่สามารถออกแบบกิจกรรม Active Learning ที่บูรณาการเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับธรรมชาติของรายวิชา ทำให้การใช้เทคโนโลยีเป็นไปในลักษณะของการ "ใช้เพื่อนำเสนอ" มากกว่า "ใช้เพื่อสร้างการเรียนรู้เชิงรุก"

1.3 ขาดการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ: การพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครูยังขาดแผนงานที่ต่อเนื่องและครอบคลุมทุกระดับทักษะ ส่งผลให้เกิดช่องว่างและความเหลื่อมล้ำทางทักษะระหว่างครูแต่ละท่าน

1.4 เจตคติและความมั่นใจ: ครูบางท่านยังคงมีความกังวล ไม่มั่นใจ หรือมีทัศนคติเชิงลบต่อการนำเทคโนโลยีมาใช้ เนื่องจากขาดประสบการณ์ หรือกลัวความยุ่งยากในการเรียนรู้และปรับตัว

2 ปัญหาด้านโครงสร้างพื้นฐานและทรัพยากร:

2.1 ความพร้อมของอุปกรณ์และเครือข่าย: แม้โรงเรียนจะมีอุปกรณ์เทคโนโลยีอยู่บ้าง แต่จำนวนอาจไม่เพียงพอต่อการใช้งานของครูและนักเรียนทุกคนพร้อมกัน หรือระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตยังขาดความเสถียรและความเร็วที่เหมาะสม โดยเฉพาะในบางพื้นที่ของโรงเรียน

2.2 การเข้าถึงซอฟต์แวร์และแหล่งเรียนรู้ดิจิทัล: โรงเรียนอาจขาดงบประมาณหรือการเข้าถึงซอฟต์แวร์ประยุกต์ หรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัลที่มีคุณภาพ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรคกิจกรรม Active Learning ที่ทันสมัย

2.3 การบำรุงรักษาและการสนับสนุนทางเทคนิค: การขาดผู้เชี่ยวชาญหรือระบบการบำรุงรักษาอุปกรณ์และแก้ไขปัญหาทางเทคนิคอย่างทันท่วงที ทำให้การใช้งานเทคโนโลยีเกิดอุปสรรคและไม่ต่อเนื่อง

3 ปัญหาด้านการส่งเสริมและสนับสนุน:

3.1 ขาดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่เข้มแข็ง: การขาดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ที่เน้นการนำเทคโนโลยีไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ ส่งผลให้ครูขาดโอกาสในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ปัญหา และแนวทางแก้ไขร่วมกัน

3.2 การนิเทศติดตามผลที่ไม่เป็นระบบ: การนิเทศการสอนที่ยังไม่เน้นการสังเกตและให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีไปใช้ใน Active Learning อย่างเป็นรูปธรรม ทำให้ครูขาดการสะท้อนกลับเพื่อนำไปปรับปรุง

จากสภาพปัญหาดังกล่าวข้างต้น ชี้ให้เห็นว่าโรงเรียนบ้านม่วงสามปีมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องได้รับการส่งเสริมและพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครูอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง โดยมุ่งเน้นการนำเทคโนโลยีไปประยุกต์ใช้เพื่อยกระดับกระบวนการสอนให้เป็น Active Learning อันจะนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีสมรรถนะที่สำคัญตามนโยบายของ สพฐ. และพร้อมสำหรับความท้าทายในโลกยุคใหม่ได้อย่างแท้จริง การแก้ไขปัญหาเหล่านี้เป็นรูปธรรม จะเป็นก้าวสำคัญในการยกระดับคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนบ้านม่วงสามปีต่อไป

กรอบแนวคิดการพัฒนา

การศึกษาในปัจจุบันต้องการให้ผู้เรียนมี ทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการรู้เท่าทันดิจิทัล ซึ่งจะเกิดขึ้นได้ดีผ่าน กระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) เข้ามามีบทบาทสำคัญในฐานะ เครื่องมือ (Enabler) ที่จะช่วยให้ Active Learning เกิดขึ้นได้อย่างหลากหลาย น่าสนใจ และมีประสิทธิภาพมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ การสร้างสื่อ การส่งเสริมการทำงานร่วมกัน หรือการวิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียน

โรงเรียนบ้านม่วงสามปีตระหนักว่าปัญหาหลักอยู่ที่ สมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครู ที่ยังไม่ครอบคลุมและขาดความมั่นใจ รวมถึงข้อจำกัดด้าน โครงสร้างพื้นฐาน และการขาด ระบบส่งเสริมสนับสนุน ที่เป็นรูปธรรม กรอบแนวคิดนี้จึงถูกออกแบบมาเพื่อแก้ไขปัญหาเหล่านี้อย่างบูรณาการ โดยมีเป้าหมายสูงสุดคือ ยกระดับคุณภาพการศึกษา และเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน

แนวทางการแก้ไขปัญหา

1. พัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครู: ครูมีความรู้ ทักษะ และความมั่นใจในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

2. ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning): ครูสามารถออกแบบและพัฒนากระบวนการเรียนรู้ Active Learning โดยบูรณาการเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับผู้เรียน
3. สร้างเจตคติเชิงบวก: ครูมีทัศนคติที่ดี เห็นคุณค่า และพร้อมปรับตัวเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อการพัฒนาตนเองและการจัดการเรียนการสอน
4. ยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน: ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ และมีพัฒนาการด้านทักษะที่สำคัญ โดยเฉพาะการอ่านและการเขียน

4. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

4.1 วัตถุประสงค์

- 1 เพื่อ พัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครู โรงเรียนบ้านม่วงสามปี ให้มีความรู้ ทักษะ และความมั่นใจในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
- 2 เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้ครูสามารถ ออกแบบและพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยบูรณาการเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียนและวิชา
- 3 เพื่อสร้าง เจตคติเชิงบวก และความตระหนักถึงประโยชน์ของการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนและการบริหารจัดการในโรงเรียน
- 4 เพื่อยกระดับ คุณภาพการจัดการเรียนรู้ ของโรงเรียนบ้านม่วงสามปีให้สอดคล้องกับนโยบาย "เด็กไทยวิถีใหม่ อ่านออกเขียนได้ทุกคน" และ "พลิกโฉมโรงเรียน พัฒนาอ่านเขียน นำผู้เรียนสู่ศตวรรษที่ 21" ของกระทรวงศึกษาธิการ และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ปีการศึกษา 2568

4.2 เป้าหมาย

เชิงปริมาณ

- 1 ครูผู้สอนทุกคน (ร้อยละ 100) ของโรงเรียนบ้านม่วงสามปี ได้รับการพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีที่จำเป็นสำหรับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และ Active Learning
- 2 ครูผู้สอนอย่างน้อยร้อยละ 80 สามารถออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่มีการบูรณาการเทคโนโลยีได้อย่างน้อย 1 กิจกรรมต่อภาคเรียน และนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้จริง
- 3 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อย่างน้อยร้อยละ 90 มีพัฒนาการด้านทักษะการอ่านและการเขียนตามเกณฑ์ที่กำหนด โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ครูใช้สื่อและนวัตกรรมเทคโนโลยี

เชิงคุณภาพ

- 1 ครูโรงเรียนบ้านม่วงสามปีมีความ รู้ความเข้าใจและมีทักษะในการใช้เทคโนโลยี เพื่อการจัดการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย มีประสิทธิภาพ และสามารถแก้ไขปัญหาเบื้องต้นที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีได้
- 2 ครูสามารถ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการออกแบบกิจกรรม Active Learning ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการสร้างสรรค์นวัตกรรมของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมและน่าสนใจ
- 3 ครูมี เจตคติที่ดีและเห็นคุณค่า ของการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา รวมถึงสามารถปรับตัวและเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง

4 นักเรียนมี ความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้นจากการที่ครูนำเทคโนโลยีมาใช้ในการสอน Active Learning

5 โรงเรียนบ้านม่วงสามปีมี ระบบการส่งเสริมและสนับสนุน การพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครูที่ชัดเจนและยั่งยืน รวมถึงมีชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ที่เข้มแข็งด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อการจัดการเรียนรู้

5. ขั้นตอนการดำเนินงาน กระบวนการผลิตผลงาน รูปแบบวิธีการในการพัฒนารสถานศึกษา/การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สู่ความเป็นเลิศ

การออกแบบผลงาน/นวัตกรรม

ขั้นตอนการดำเนินงานและกระบวนการผลิตผลงาน “การพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครูโรงเรียนบ้านม่วงสามปี เพื่อพัฒนากระบวนการสอนแบบ Active Learning โดยใช้รูปแบบ 1D2P3A”

1 ศึกษาค้นคว้าหลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่สนับสนุนแนวคิด “การพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครูโรงเรียนบ้านม่วงสามปี เพื่อพัฒนากระบวนการสอนแบบ Active Learning โดยใช้รูปแบบ 1D2P3A” โดยได้รับการสนับสนุนจากหลักการ แนวคิด และทฤษฎีทางการศึกษาและเทคโนโลยีที่สำคัญหลายประการ โดยสามารถแบ่งตามองค์ประกอบของรูปแบบ 1D2P3A ได้ดังนี้:

D: Develop (การพัฒนาและขับเคลื่อน)

วัตถุประสงค์ในมิตินี้คือการพัฒนาและขับเคลื่อนให้ครูมีการพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอในด้านสมรรถนะทางเทคโนโลยี ซึ่งสอดคล้องกับหลักการและทฤษฎีดังนี้:

1.1-1.2 การสำรวจและวิเคราะห์ความต้องการ, การจัดทำแผนพัฒนาสมรรถนะรายบุคคล (IDP):

- ทฤษฎีการเรียนรู้แบบผู้ใหญ่ (Andragogy) ของ Malcolm Knowles: เน้นว่าการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ควรเน้นที่ความต้องการของผู้เรียน (need to know), การมุ่งเน้นปัญหา (problem-centered), และการเชื่อมโยงกับประสบการณ์ (experience-based learning) การสำรวจความต้องการและจัดทำ IDP จึงตอบสนองหลักการนี้โดยตรง
- แนวคิดการพัฒนาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Learner-Centered Development): การเริ่มต้นจากการประเมินสมรรถนะและความต้องการของครูแต่ละคน ทำให้การพัฒนาตอบสนองต่อจุดแข็ง จุดอ่อน และความสนใจเฉพาะบุคคล

1.3 การขับเคลื่อนการอบรมพัฒนาสมรรถนะอย่างต่อเนื่อง:

- ทฤษฎีการเรียนรู้จากการปฏิบัติ (Experiential Learning) ของ David A. Kolb: สนับสนุนการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ (Workshop) ซึ่งครูได้ฝึกปฏิบัติและสะท้อนผล ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืน
- แนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning): การส่งเสริมการอบรมอย่างต่อเนื่องและการเรียนรู้ด้วยตนเองสะท้อนให้เห็นว่าการพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีเป็นกระบวนการที่ไม่หยุดนิ่ง
- ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ของ Albert Bandura: การใช้ครูแกนนำมาถ่ายทอดความรู้และฝึกปฏิบัติ (Modeling) ช่วยให้ครูท่านอื่นเรียนรู้ผ่านการสังเกตและเลียนแบบ

1.4 การสร้างทีมสนับสนุนด้านเทคโนโลยีในโรงเรียน:

- o แนวคิดชุมชนแห่งการปฏิบัติ (Community of Practice - CoP) ของ Etienne Wenger: การสร้างทีมสนับสนุนหรือครูแกนนำเป็นการสร้างกลุ่มบุคคลที่มีความสนใจร่วมกันและพร้อมแบ่งปันความรู้และประสบการณ์ ซึ่งส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันและแก้ปัญหาร่วมกัน

P: Plan & Participation (การวางแผนและการมีส่วนร่วม)

วัตถุประสงค์ในมิตินี้คือการร่วมกันวางแผน กำหนดทิศทาง และส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครูและบุคลากร ซึ่งสอดคล้องกับหลักการและทฤษฎีดังนี้:

P1: Plan (การวางแผน)

P1.1 การวิเคราะห์สภาพปัญหาและบริบท, P1.2 การร่วมกันวางแผน:

- o แนวคิดการบริหารจัดการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Management): การให้ผู้บริหาร ครู และบุคลากรทุกฝ่ายร่วมกันวิเคราะห์ปัญหาและวางแผน ทำให้เกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของแผนงาน และแผนมีความสอดคล้องกับสภาพจริงของโรงเรียน
- o แนวคิดการวางแผนเชิงกลยุทธ์ (Strategic Planning): การใช้ SWOT Analysis เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์สถานการณ์ เพื่อกำหนดเป้าหมายและแผนปฏิบัติการที่ชัดเจนและเป็นไปได้

P2: Participation (การมีส่วนร่วม)

P2.1 การพัฒนาครูและบุคลากรให้มีส่วนร่วมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศร่วมกัน:

- o ทฤษฎีการทำงานร่วมกัน (Collaboration Theory): การส่งเสริมการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อการทำงานร่วมกัน เป็นการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการแลกเปลี่ยนข้อมูล ประสานงาน และสร้างผลงานร่วมกัน
- o แนวคิดการสร้างวัฒนธรรมองค์กรแห่งการเรียนรู้ (Learning Organization): การส่งเสริมให้บุคลากรใช้เทคโนโลยีในการทำงานร่วมกันเป็นการสร้างรากฐานขององค์กรที่เรียนรู้และปรับตัว

P2.2 การพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community - PLC):

- o แนวคิด PLC: เป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาวิชาชีพครู โดยเน้นการรวมกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ประสบการณ์ ปัญหา และแนวปฏิบัติที่ดี ทำให้เกิดการพัฒนารูปแบบอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน
- o แนวคิดการโค้ชและการเป็นพี่เลี้ยง (Coaching & Mentoring): การมีผู้เชี่ยวชาญ/ครูแกนนำร่วมวางแผน PLC เพื่อให้คำแนะนำและเป็นพี่เลี้ยง ส่งเสริมการพัฒนาสมรรถนะในลักษณะที่สอนน้อง

A: Attitude, Action & Assessment (เจตคติ, การลงมือปฏิบัติ และการประเมินผล)

วัตถุประสงค์ในมิตินี้คือการสร้างเจตคติที่ดี การลงมือปฏิบัติจริงในการใช้เทคโนโลยี และการประเมินผลเพื่อการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับหลักการและทฤษฎีดังนี้:

A1: Attitude (การสร้างเจตคติ)

A1.1-A1.2 การสร้างทัศนคติที่ดี, ความตระหนักและประโยชน์:

- ทฤษฎีแรงจูงใจ (Motivation Theory): การจัดกิจกรรมสร้างแรงบันดาลใจ การนำเสนอ Success Story และการชี้ให้เห็นประโยชน์รูปธรรมของการใช้เทคโนโลยี (เช่น ลดภาระงาน) เป็นการสร้างแรงจูงใจทั้งภายในและภายนอกให้ครูเกิดทัศนคติเชิงบวกและพร้อมที่จะเปลี่ยนแปลง
- แนวคิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม (Behavioral Change): การสร้างเจตคติที่ดีเป็นปัจจัยสำคัญที่จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในการยอมรับและนำเทคโนโลยีมาใช้

A2: Action (การลงมือปฏิบัติ)

A2.1 การสร้างช่องทางออนไลน์ในการปฏิบัติงานร่วมกัน, A2.2 การสร้างระบบออนไลน์ในการใช้นวัตกรรมการศึกษา:

- ทฤษฎีการเรียนรู้จากการปฏิบัติ (Learning by Doing) ของ John Dewey: การให้ครูได้ลงมือใช้เทคโนโลยีจริง ทั้งในการทำงานร่วมกันและในการสร้างสื่อ/นวัตกรรมเพื่อ Active Learning เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายและเกิดทักษะที่แท้จริง
- แนวคิดการสร้างนวัตกรรม (Innovation): การสนับสนุนให้ครูสร้างสื่อ/นวัตกรรมดิจิทัลของตนเอง เป็นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้
- แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) / Blended Learning: การใช้แพลตฟอร์มห้องเรียนออนไลน์และการบริหารจัดการข้อมูลออนไลน์ เป็นกลไกสำคัญที่สนับสนุนรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ทันสมัยเหล่านี้

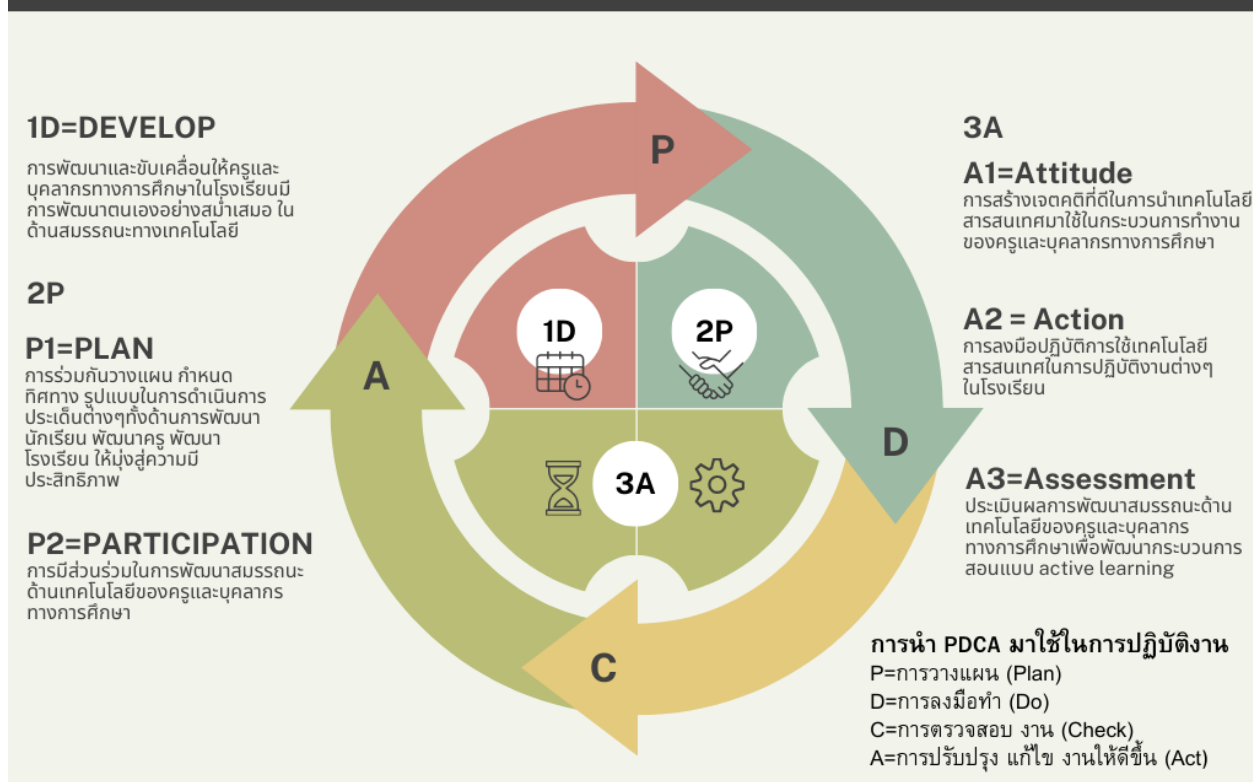
A3: Assessment (การประเมินผล)

A3.1 การประเมินผลการนำเทคโนโลยีไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน, A3.2 การส่งเสริมให้ครูสร้างนวัตกรรมและประเมินผลหลังการใช้:

- แนวคิดการนิเทศแบบโค้ช (Coaching Supervision): การนิเทศการสอนที่เน้นการสังเกต ให้ข้อเสนอแนะเชิงสร้างสรรค์ และการสะท้อนผล เป็นการช่วยให้ครูได้พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ
- วงจร Deming (PDCA - Plan-Do-Check-Act): การดำเนินงานตามขั้นตอน D, P, A (โดยเฉพาะ A3 ที่เน้นการประเมิน) สะท้อนให้เห็นถึงวงจร PDCA ที่มุ่งเน้นการวางแผน การลงมือทำ การตรวจสอบ/ประเมินผล และการนำผลไปปรับปรุงแก้ไขอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดการพัฒนาคุณภาพที่ยั่งยืน
- การประเมินเพื่อการพัฒนา (Assessment for Learning): การประเมินสื่อและนวัตกรรมหลังการใช้งาน และการนำข้อมูลสะท้อนกลับไปปรับปรุงแก้ไข เป็นส่วนหนึ่งของการประเมินเพื่อพัฒนา ซึ่งมุ่งเน้นการปรับปรุงคุณภาพมากกว่าการตัดสินผล

2 นำหลักการ แนวคิด และทฤษฎีเหล่านี้มาใช้ออกแบบนวัตกรรม “การพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครูโรงเรียนบ้านม่วงสามปี เพื่อพัฒนากระบวนการสอนแบบ Active Learning โดยใช้รูปแบบ 1D2P3A”

การริเริ่ม พัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครูโรงเรียนบ้านม่วงสามปี เพื่อพัฒนากระบวนการสอนแบบ ACTIVE LEARNING โดยใช้รูปแบบ 1D2P3A



3 การดำเนินงานเพื่อพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครูโรงเรียนบ้านม่วงสามปี ผู้จัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) อย่างเป็นเลิศ จะถูกขับเคลื่อนภายใต้กรอบของรูปแบบ 1D2P3A โดยมีขั้นตอนและกระบวนการผลิตผลงานดังต่อไปนี้

D: Develop (การพัฒนาและขับเคลื่อน)

วัตถุประสงค์: พัฒนาและขับเคลื่อนให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียนมีการพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอในด้านสมรรถนะทางเทคโนโลยี

ขั้นตอนการดำเนินงาน:

1. สสำรวจและวิเคราะห์ความต้องการการพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครู
 - จัดทำแบบสำรวจหรือสัมภาษณ์ครูและบุคลากรทางการศึกษา เพื่อประเมินระดับสมรรถนะด้านเทคโนโลยีในปัจจุบัน และระบุความต้องการในการพัฒนาเป็นรายบุคคล/กลุ่มสาระฯ
 - วิเคราะห์ผลสำรวจเพื่อจัดกลุ่มครูตามระดับสมรรถนะและความสนใจในการพัฒนา
2. จัดทำแผนพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีรายบุคคล (IDP) และภาพรวมของโรงเรียน
 - ผู้บริหารและคณะครูร่วมกันวางแผนการพัฒนา โดยกำหนดหัวข้อการอบรม/เรียนรู้ เครื่องมือ/แพลตฟอร์มที่จำเป็น และช่วงเวลาในการพัฒนา

- ประสานงานกับหน่วยงานภายนอก (เช่น สพ.ลำพูน เขต 2, ศึกษานิเทศก์, สถาบันฝึกอบรม) เพื่อจัดหาหลักสูตรการอบรมที่เหมาะสม
3. ขับเคลื่อนการเข้ารับการอบรมพัฒนาสมรรถนะทางด้านเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง
- การอบรมเชิงปฏิบัติการภายในโรงเรียน: จัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) โดยเชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ หรือใช้ครูแกนนำ/ครูที่มีความเชี่ยวชาญในโรงเรียนมาถ่ายทอดความรู้และฝึกปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีและแพลตฟอร์มต่างๆ เช่น Google Workspace (Drive, Forms, Sheets), Canva, Kahoot!, ClassDojo, โปรแกรมสร้างสื่อ Interactive
 - ส่งเสริมการเข้ารับการอบรมภายนอก: สนับสนุนและอำนวยความสะดวกให้ครูและบุคลากรเข้ารับการอบรมพัฒนาสมรรถนะทางด้านดิจิทัลที่จัดโดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) หรือหน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง
 - ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง: จัดหาแหล่งเรียนรู้ สื่อการสอนออนไลน์ หรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-paced Learning) ให้ครูได้ศึกษาเพิ่มเติม
4. สร้างทีมสนับสนุนด้านเทคโนโลยีในโรงเรียน
- แต่งตั้งครูแกนนำด้านเทคโนโลยี หรือทีมงาน IT Support เบื้องต้นในโรงเรียน เพื่อเป็นผู้ให้คำแนะนำและช่วยเหลือเพื่อนครูในการใช้งานเทคโนโลยี

ผลงานที่คาดหวังจาก D:

- แผนพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครูโรงเรียนบ้านม่วงสามปี (ทั้งรายบุคคลและภาพรวม)
- รายงานผลการเข้ารับการอบรม/พัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครู (เช่น รายชื่อผู้ผ่านการอบรม, เกียรติบัตร)
- คลังสื่อ/คู่มือการใช้งานเทคโนโลยีเบื้องต้น สำหรับครูภายในโรงเรียน

P: Plan & Participation (การวางแผนและการมีส่วนร่วม)

วัตถุประสงค์:

- Plan: ร่วมกันวางแผน กำหนดทิศทาง รูปแบบในการดำเนินการประเด็นต่างๆ ทั้งด้านการพัฒนานักเรียน พัฒนาครู พัฒนาโรงเรียน ให้มุ่งสู่ความมีประสิทธิภาพ
 - Participation: ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครูและบุคลากรทางการศึกษา
- ขั้นตอนการดำเนินงาน:

P1: Plan (การวางแผน)

1. วิเคราะห์สภาพปัญหาและบริบทของโรงเรียน ครู บุคลากร และนักเรียน:
 - ประชุมระดมสมอง: จัดประชุมผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษา เพื่อร่วมกันวิเคราะห์สภาพปัญหาที่แท้จริงเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ โดยพิจารณาจากผลการสำรวจสมรรถนะครู (จาก D), ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน, บริบทของโรงเรียน และความต้องการของผู้เรียน

- SWOT Analysis วิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคในการนำเทคโนโลยีมาใช้พัฒนา Active Learning
2. ร่วมกันวางแผนการจัดการศึกษาและพัฒนา Active Learning ด้วยเทคโนโลยี:
- จัดทำแผนปฏิบัติการ (Action Plan): ผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษาร่วมกันกำหนดเป้าหมาย แผนงาน กิจกรรม และผู้รับผิดชอบ ในการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยบูรณาการเข้ากับแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียน
 - กำหนดตัวชี้วัดความสำเร็จ: ร่วมกันกำหนดตัวชี้วัดที่ชัดเจน เพื่อใช้ในการติดตามและประเมินผลการดำเนินงาน

P2: Participation (การมีส่วนร่วม)

1. พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีส่วนร่วมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศร่วมกันในการดำเนินงานต่างๆ ในโรงเรียน:
 - ส่งเสริมการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับงานธุรการ/วิชาการ: สนับสนุนให้ครูใช้เครื่องมือออนไลน์ที่พัฒนาขึ้น (เช่น Google Drive, Google Forms, Google Sheets) สำหรับการทำงานร่วมกัน เช่น การทำทะเบียนนักเรียน การบันทึกข้อมูลผลการเรียน การจัดทำเอกสารโครงการร่วมกัน เพื่อสร้างความคุ้นชินและเห็นประโยชน์ของการใช้เทคโนโลยี
 - จัดอบรมการใช้เครื่องมือทำงานร่วมกัน: จัดอบรมการใช้งานเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมการทำงานร่วมกัน เช่น การสร้างเอกสารร่วมกันบนคลาวด์ การประชุมออนไลน์ การใช้ปฏิทินร่วมกัน
2. พัฒนาชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC):
 - จัดตั้งกลุ่ม PLC ตามความสนใจ/กลุ่มสาระฯ: ส่งเสริมการรวมกลุ่มของครูตามความสนใจหรือกลุ่มสาระการเรียนรู้ เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ ปัญหา และแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ในการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ Active Learning
 - กำหนดวาระการประชุม PLC ที่ชัดเจน: เน้นการประชุม PLC เพื่อนำเสนอสื่อ/นวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นใหม่ แบ่งปันเทคนิคการสอนด้วยเทคโนโลยี และร่วมกันแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น
 - เชิญผู้เชี่ยวชาญ/ครูแกนนำร่วมวง PLC: ให้คำแนะนำและเป็นพี่เลี้ยง (Coaching & Mentoring) แก่ครูในกลุ่ม

ผลงานที่คาดหวังจาก P:

- แผนปฏิบัติการพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครูเพื่อ Active Learning
- รายงานการประชุม PLC พร้อมบันทึกการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และข้อสรุป
- เอกสาร/หลักฐานการใช้งานแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อการทำงานร่วมกันของบุคลากร

A: Attitude, Action & Assessment (เจตคติ, การลงมือปฏิบัติ และการประเมินผล)

วัตถุประสงค์:

- Attitude: สร้างเจตคติที่ดีในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในกระบวนการทำงานของครูและบุคลากรทางการศึกษา
- Action: ลงมือปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการปฏิบัติงานต่างๆ ในโรงเรียนและในการจัดการเรียนการสอน
- Assessment: ประเมินผลการพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครูและบุคลากรทางการศึกษาเพื่อพัฒนากระบวนการสอนแบบ Active Learning

ขั้นตอนการดำเนินงาน:

A1: Attitude (การสร้างเจตคติ)

1. สร้างทัศนคติที่ดีต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ:
 - จัดกิจกรรมสร้างแรงบันดาลใจ: จัดกิจกรรมหรือนำเสนอเรื่องราวความสำเร็จ (Success Story) ของครูที่นำเทคโนโลยีมาใช้ในการสอน Active Learning ที่ประสบผลสำเร็จ
 - สร้างความเข้าใจที่ถูกต้อง: จัดให้ความรู้เกี่ยวกับข้อดีและประโยชน์ของเทคโนโลยีในการลดภาระงาน เพิ่มประสิทธิภาพการสอน และตอบสนองความต้องการของผู้เรียน
 - จัดบรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้: สร้างบรรยากาศที่เปิดกว้าง ให้ครูกล้าลองผิดลองถูก และพร้อมให้ความช่วยเหลือเมื่อเกิดปัญหา
2. สร้างความตระหนักและประโยชน์ของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในกระบวนการทำงานอย่างรอบด้าน:
 - ชี้ให้เห็นประโยชน์รูปธรรม: นำเสนอตัวอย่างการใช้เทคโนโลยีที่ช่วยให้งานบริหารจัดการหรืองานสอนง่ายขึ้น รวดเร็วขึ้น หรือมีประสิทธิภาพมากขึ้น

A2: Action (การลงมือปฏิบัติ)

1. สร้างช่องทางออนไลน์ในการปฏิบัติงานร่วมกันในโรงเรียน:
 - พัฒนาและใช้งาน Google Workspace (หรือแพลตฟอร์มอื่น): จัดให้มีการใช้ Google Drive สำหรับการจัดเก็บและเข้าถึงเอกสารร่วมกัน, Google Forms สำหรับการสำรวจ/รวบรวมข้อมูล, และ Google Sheets สำหรับการจัดการข้อมูลต่างๆ ภายในโรงเรียนอย่างเป็นระบบ
 - อบรมการใช้เครื่องมือเฉพาะทาง: จัดอบรมการใช้เครื่องมือที่ช่วยในการสร้างสื่อ/นวัตกรรมเพื่อ Active Learning โดยตรง เช่น โปรแกรมนำเสนอที่มีลูกเล่น, โปรแกรมสร้างวิดีโอ, แพลตฟอร์มเกมการศึกษา
2. สร้างระบบออนไลน์ในการใช้นวัตกรรมการศึกษาในการบริหารจัดการข้อมูลสารสนเทศต่างๆ ในชั้นเรียน:
 - สนับสนุนการสร้างสื่อ/นวัตกรรมดิจิทัลของครู: ส่งเสริมให้ครูสร้างสื่อและนวัตกรรมดิจิทัลของตนเอง เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน Active Learning
 - พัฒนาแพลตฟอร์มห้องเรียนออนไลน์: ส่งเสริมการใช้แพลตฟอร์มห้องเรียนออนไลน์ (เช่น Google Classroom, Microsoft Teams) เพื่อมอบหมายงาน ตรวจสอบความก้าวหน้า และสื่อสารกับนักเรียน
 - พัฒนาระบบข้อมูลผู้เรียนแบบออนไลน์: สร้างระบบการจัดเก็บข้อมูลผลการเรียน พฤติกรรม และพัฒนาการของผู้เรียนแบบออนไลน์ เพื่อให้เข้าถึงและวิเคราะห์ข้อมูลได้ง่าย

A3: Assessment (การประเมินผล)

1. ประเมินผลการนำเทคโนโลยีไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนของครูด้วยรูปแบบการนิเทศการสอน:
 - ออกแบบแบบนิเทศการสอนที่เน้นการใช้เทคโนโลยีและ Active Learning: พัฒนาเครื่องมือการนิเทศการสอนที่ระบุตัวชี้วัดที่ชัดเจนเกี่ยวกับการบูรณาการเทคโนโลยีในการออกแบบกิจกรรม Active Learning การจัดการชั้นเรียน และผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้เรียน
 - ดำเนินการนิเทศการสอนอย่างสม่ำเสมอ: ผู้บริหารและหัวหน้ากลุ่มสาระฯ ดำเนินการนิเทศการสอนตามแผนที่วางไว้ พร้อมให้ข้อเสนอแนะเชิงสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนา
 - จัดทำรายงานผลการนิเทศ: สรุปผลการนิเทศและนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อระบุจุดแข็ง จุดที่ต้องพัฒนา และความต้องการในการสนับสนุนเพิ่มเติม
2. ส่งเสริมให้ครูสร้างนวัตกรรมและเทคโนโลยีในการนำมาใช้ในการเรียนการสอนให้กับผู้เรียน และมีการประเมินสื่อและนวัตกรรมหลังการใช้เพื่อนำผลที่ได้ไปปรับปรุงและพัฒนาต่อไป:
 - จัดประกวด/นำเสนอผลงานนวัตกรรม: จัดกิจกรรมให้ครูได้นำเสนอนวัตกรรมและสื่อเทคโนโลยีที่สร้างขึ้นเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเป็นแรงบันดาลใจ
 - จัดทำแบบประเมินสื่อและนวัตกรรมหลังการใช้งาน: ให้ครูประเมินสื่อและนวัตกรรมที่ตนเองสร้างหรือนำไปใช้สอน โดยเน้นข้อมูลสะท้อนกลับจากนักเรียน และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น เพื่อนำข้อมูลไปปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาสื่อ/นวัตกรรมให้ดียิ่งขึ้น

ผลงานที่คาดหวังจาก A:

- รายงานผลการประเมินสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครู (ก่อน-หลังการพัฒนา)
- รายงานผลการนิเทศการสอนที่ระบุการนำเทคโนโลยีไปใช้ใน Active Learning
- บัญชีรายการ/คลังนวัตกรรมและสื่อเทคโนโลยีของครูโรงเรียนบ้านม่วงสามปี
- รายงานผลการประเมินสื่อและนวัตกรรม พร้อมข้อเสนอแนะการปรับปรุง
- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่สูงขึ้น โดยเฉพาะด้านการอ่านและการเขียน
- ภาพความสำเร็จ (Best Practice) ของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยเทคโนโลยี

ด้วยขั้นตอนการดำเนินงานตามรูปแบบ 1D2P3A นี้ โรงเรียนบ้านม่วงสามปีจะสามารถพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครูได้อย่างเป็นระบบและยั่งยืน ส่งผลให้กระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning มีประสิทธิภาพสูงสุด และนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับโลกในศตวรรษที่ 21 อย่างแท้จริง

6 ผลการดำเนินงาน/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

จากการดำเนินงานตามแนวทาง 1D2P3A ที่มุ่งเน้นการพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครู เพื่อยกระดับกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ของโรงเรียนบ้านม่วงสามปี พบว่าโครงการได้บรรลุผลลัพธ์และก่อให้เกิดประโยชน์อย่างเป็นรูปธรรมดังต่อไปนี้

1. ผลการดำเนินงานและผลสัมฤทธิ์

1.1 ด้านการพัฒนาสมรรถนะของครู (D: Develop & P2: Participation)

- ครูและบุคลากรได้รับการพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีอย่างทั่วถึง ครูและบุคลากรทางการศึกษา ร้อยละ 100 ของโรงเรียนบ้านม่วงสามปี ได้เข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง ทั้งจากการอบรมภายในโรงเรียนโดยครูแกนนำ การเข้าร่วมอบรม ที่ทางเครือข่ายสถานศึกษาเวียงจามรีได้จัดขึ้น รวมถึงการเข้าร่วมอบรม ที่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 2 ได้ดำเนินการจัดอบรม รวมถึงการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่จัดทำให้
- ทักษะการใช้เทคโนโลยีเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญจากการนิเทศชั้นเรียน พบว่าครูส่วนใหญ่มี มีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดกิจกรรม การเรียนการสอน การสร้างแหล่งเรียนรู้ ในห้องเรียน โดยจัดป้ายนิเทศ จะทำสื่อ การสอน โดยใช้เทคโนโลยี ที่ทันสมัย ทำให้ การทำงานเกิดความสะดวก และรวดเร็ว ทักษะการใช้เทคโนโลยีเพิ่มขึ้นอย่างเมื่อเทียบกับก่อนการดำเนินโครงการ โดยเฉพาะทักษะการใช้แพลตฟอร์ม Google Workspace (Drive, Forms, Sheets) และการสร้างสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลพื้นฐาน
- เกิดครูแกนนำและกลุ่มผู้ใช้งานเทคโนโลยีในโรงเรียน มีครูจำนวนหนึ่งที่แสดงศักยภาพโดดเด่นและพร้อมเป็น "ครูแกนนำด้านเทคโนโลยี" ที่สามารถให้คำแนะนำและช่วยเหลือเพื่อนครูได้ ส่งผลให้เกิดการขยายผลและเรียนรู้ในโรงเรียนอย่างต่อเนื่อง
- การมีส่วนร่วมในการใช้เทคโนโลยีในการทำงานร่วมกันสูงขึ้น ครูและบุคลากรมีส่วนร่วมในการใช้ช่องทางออนไลน์ (เช่น Google Drive) เพื่อจัดเก็บและทำงานร่วมกันบนเอกสาร/ข้อมูลต่างๆ เพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 90 แสดงให้เห็นถึงการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการทำงานสู่ยุคดิจิทัล

1.2 ด้านการออกแบบและจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning (P1: Plan & A2: Action)

- แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการเทคโนโลยีเพิ่มขึ้น ครู อย่างน้อยร้อยละ 85 สามารถออกแบบและจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริม Active Learning ได้ อย่างน้อย 1 กิจกรรมต่อภาคเรียน ซึ่งเป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดไว้
- สื่อและนวัตกรรมเพื่อ Active Learning มีคุณภาพและหลากหลาย ครูสามารถผลิตสื่อและนวัตกรรมดิจิทัล เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน Active Learning ได้ เพิ่มขึ้น เมื่อเทียบกับก่อนการดำเนินโครงการ โดยมีทั้งสื่อนำเสนอแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Presentations), วิดีโอสั้นเพื่อการเรียนรู้, แบบฝึกหัดออนไลน์, และเกมการศึกษา
- การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการปฏิบัติงานด้านการเรียนรู้จริง ครู ร้อยละ 80 ได้นำสื่อและนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้น หรือนำแพลตฟอร์มออนไลน์ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนจริง ทำให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจและหลากหลายมากขึ้น
- การบริหารจัดการข้อมูลในชั้นเรียนเป็นระบบออนไลน์มากขึ้น ครูมีการใช้ระบบออนไลน์ในการบริหารจัดการข้อมูลสารสนเทศต่างๆ ในชั้นเรียน เช่น การจัดเก็บข้อมูลนักเรียน, คะแนน, หรือผลงานนักเรียนบน เว็บไซต์ ของโรงเรียน ทำให้การทำงานมีประสิทธิภาพมากขึ้น

1.3 ด้านเจตคติและทัศนคติ (A1: Attitude)

- ครูมีเจตคติเชิงบวกต่อการใช้เทคโนโลยีเพิ่มขึ้น จากการสำรวจและสังเกต พบว่าครู มากกว่าร้อยละ 90 มีเจตคติที่ดีและมีความกระตือรือร้นในการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนและการทำงานมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด
- ครูตระหนักถึงประโยชน์ของเทคโนโลยีรอบด้าน ครูมีความเข้าใจและเห็นคุณค่าของเทคโนโลยีไม่เพียงแค่อเพื่อการสอน แต่ยังรวมถึงการช่วยลดภาระงาน เพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

1.4 ด้านการประเมินและปรับปรุง (A3: Assessment)

- ระบบการนิเทศการสอนที่มุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีเข้มแข็งขึ้น ผู้บริหารและหัวหน้าวิชาการ มีการนิเทศการสอนที่เน้นการประเมินการนำเทคโนโลยีมาใช้ใน Active Learning อย่างสม่ำเสมอ ภาคเรียนละ 2 ครั้ง และมีการให้ข้อเสนอแนะเชิงสร้างสรรค์แก่ครูเพื่อนำไปพัฒนาต่อ
- เกิดนวัตกรรมและสื่อการสอนที่ได้รับการปรับปรุง ครูมีการสร้างสรรค์นวัตกรรมและสื่อการเรียนรู้ใหม่ๆ และมีการประเมินผลหลังการใช้งานตามแบบประเมินที่โรงเรียนกำหนด ทำให้สามารถนำผลมาปรับปรุงและพัฒนาสื่อ/นวัตกรรมให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

1.5 ด้านผลลัพธ์ต่อผู้เรียน

- นักเรียนมีส่วนร่วมและกระตือรือร้นในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น จากการสังเกตการณ์ในชั้นเรียน และการสอบถามนักเรียน พบว่านักเรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่มีการใช้เทคโนโลยี เพิ่มขึ้น
- พัฒนาการด้านการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้น ป.1 ดีขึ้น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อย่างน้อยร้อยละ 92 มีพัฒนาการด้านทักษะการอ่านและการเขียนตามเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งสูงกว่าเป้าหมายที่ตั้งไว้ โดยเป็นผลมาจากการที่ครูนำสื่อและนวัตกรรมเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สอดคล้องกับนโยบาย "เด็กไทยวิถีใหม่ อ่านออกเขียนได้ทุกคน" และ "พลิกโฉมโรงเรียน พัฒนาอ่านเขียน")
- ผู้เรียนมีทักษะการใช้เทคโนโลยีเบื้องต้นเพิ่มขึ้น นักเรียนมีโอกาสได้ใช้เครื่องมือดิจิทัลและเรียนรู้การสืบค้นข้อมูลเบื้องต้น ทำให้มีทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลเพิ่มขึ้น

2. ประโยชน์ที่ได้รับ

2.1 ประโยชน์ต่อครูและบุคลากรทางการศึกษา:

- ครูมีความมั่นใจและมีศักยภาพในการใช้เทคโนโลยีเพื่อจัดการเรียนรู้มากขึ้น
- ครูสามารถออกแบบและพัฒนากิจกรรม Active Learning ที่หลากหลายและสร้างสรรค์
- ครูมีแหล่งเรียนรู้และเครือข่ายในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมการสอน
- ลดภาระงานด้านเอกสารบางส่วน และเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานด้วยการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์

2.2 ประโยชน์ต่อผู้เรียน:

- ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการรู้เท่าทันดิจิทัล
- ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น มีความสุข และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น

- ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยเฉพาะด้านการอ่านและการเขียนที่ดีขึ้น

2.3 ประโยชน์ต่อโรงเรียน:

- โรงเรียนมีบุคลากรที่มีสมรรถนะด้านเทคโนโลยีสูงขึ้น และพร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลง
- โรงเรียนมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เป็น Active Learning และสอดคล้องกับนโยบายการศึกษาของชาติ
- โรงเรียนมีคลังนวัตกรรมและสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่เป็นของโรงเรียนเอง และสามารถนำไปต่อยอดได้
- โรงเรียนมีภาพลักษณ์ที่ทันสมัยและเป็นผู้นำด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้

2.4 ประโยชน์ต่อชุมชนและผู้ปกครอง:

- ผู้ปกครองมีความมั่นใจในคุณภาพการจัดการศึกษาของโรงเรียนที่มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะแห่งอนาคต
- ผู้ปกครองมีโอกาสเข้ามามีส่วนร่วมและสนับสนุนการเรียนรู้ของบุตรหลานผ่านกิจกรรมที่โรงเรียนจัดขึ้น

โดยสรุปแล้ว การดำเนินงานตามรูปแบบ 1D2P3A ไม่เพียงแต่ช่วยยกระดับสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครูโรงเรียนบ้านม่วงสามปีเท่านั้น แต่ยังส่งผลกระทบต่อเชิงบวกต่อคุณภาพการจัดการเรียนรู้ในภาพรวม และเป็นรากฐานสำคัญในการสร้างผู้เรียนให้พร้อมสำหรับโลกยุคใหม่ได้อย่างยั่งยืน

สรุปผลการดำเนินงาน

จากการดำเนินงานตามแนวทาง 1D2P3A ที่มุ่งเน้นการพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครูเพื่อยกระดับกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ของโรงเรียนบ้านม่วงสามปี พบว่าโครงการได้บรรลุผลลัพธ์และก่อให้เกิดประโยชน์อย่างเป็นรูปธรรมดังนี้:

1. ผลการดำเนินงานและผลสัมฤทธิ์

- **ด้านการพัฒนาสมรรถนะของครู:**
 - ครูและบุคลากรทางการศึกษา ร้อยละ 100 ได้รับการพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีอย่างทั่วถึง ทั้งจากการอบรมภายในและภายนอก รวมถึงการเรียนรู้ด้วยตนเอง
 - ทักษะการใช้เทคโนโลยีของครูเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะการใช้แพลตฟอร์ม Google Workspace และการสร้างสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลพื้นฐาน
 - เกิดครูแกนนำและกลุ่มผู้ใช้งานเทคโนโลยีในโรงเรียนที่สามารถให้คำแนะนำและช่วยเหลือเพื่อนครูได้
 - การมีส่วนร่วมในการใช้เทคโนโลยีในการทำงานร่วมกันสูงขึ้นถึงร้อยละ 90
- **ด้านการออกแบบและจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning:**
 - ครูอย่างน้อยร้อยละ 85 สามารถออกแบบและจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริม Active Learning ได้อย่างน้อย 1 กิจกรรมต่อภาคเรียน
 - สื่อและนวัตกรรมเพื่อ Active Learning มีคุณภาพและหลากหลายมากขึ้น เช่น สื่อนำเสนอแบบปฏิสัมพันธ์ วิดีโอสั้น แบบฝึกหัดออนไลน์ และเกมการศึกษา

- ครูร้อยละ 80 ได้นำสื่อและนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นหรือแพลตฟอร์มออนไลน์มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนจริง
- การบริหารจัดการข้อมูลในชั้นเรียนเป็นระบบออนไลน์มากขึ้น ทำให้การทำงานมีประสิทธิภาพ
- **ด้านเจตคติและทัศนคติ:**
 - ครูมากกว่าร้อยละ 90 มีเจตคติที่ดีและมีความกระตือรือร้นในการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนและการทำงานมากขึ้น
 - ครูตระหนักถึงประโยชน์ของเทคโนโลยีรอบด้าน ทั้งเพื่อการสอน การลดภาระงาน การเพิ่มประสิทธิภาพ และการพัฒนาตนเอง
- **ด้านการประเมินและปรับปรุง:**
 - ระบบการนิเทศการสอนที่มุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีเข้มแข็งขึ้น มีการนิเทศอย่างสม่ำเสมอภาคเรียนละ 2 ครั้ง พร้อมข้อเสนอแนะเชิงสร้างสรรค์
 - ครูมีการสร้างสรรค์นวัตกรรมและสื่อการเรียนรู้ใหม่ๆ และมีการประเมินผลหลังการใช้งานเพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนา
- **ด้านผลลัพธ์ต่อผู้เรียน:**
 - นักเรียนมีส่วนร่วมและกระตือรือร้นในการเรียนรู้เพิ่มขึ้นจากกิจกรรม Active Learning ที่มีการใช้เทคโนโลยี
 - พัฒนาการด้านการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้น ป.1 ดีขึ้น โดยนักเรียนอย่างน้อยร้อยละ 92 มีพัฒนาการตามเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งสูงกว่าเป้าหมาย
 - ผู้เรียนมีทักษะการใช้เทคโนโลยีเบื้องต้นและทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลเพิ่มขึ้น

2. ประโยชน์ที่ได้รับ

- **ต่อครูและบุคลากรทางการศึกษา:** ครูมีความมั่นใจและมีศักยภาพในการใช้เทคโนโลยีเพื่อจัดการเรียนรู้มากขึ้น สามารถออกแบบกิจกรรม Active Learning ที่หลากหลาย ลดภาระงาน และมีเครือข่ายการเรียนรู้
- **ต่อผู้เรียน:** ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการรู้เท่าทันดิจิทัล มีความกระตือรือร้น มีความสุข และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น
- **ต่อโรงเรียน:** โรงเรียนมีบุคลากรที่มีสมรรถนะด้านเทคโนโลยีสูงขึ้น มีกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่สอดคล้องกับนโยบายการศึกษา มีคลังนวัตกรรมและสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล และมีภาพลักษณ์ที่ทันสมัย
- **ต่อชุมชนและผู้ปกครอง:** ผู้ปกครองมีความมั่นใจในคุณภาพการจัดการศึกษาของโรงเรียน และมีโอกาสเข้ามามีส่วนร่วมและสนับสนุนการเรียนรู้ของบุตรหลาน

โดยสรุปแล้ว การดำเนินงานตามรูปแบบ 1D2P3A ประสบความสำเร็จในการยกระดับสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครูโรงเรียนบ้านม่วงสามปี ส่งผลกระทบบางข้อต่อคุณภาพการจัดการเรียนรู้ในภาพรวม และเป็นรากฐานสำคัญในการสร้างผู้เรียนให้พร้อมสำหรับโลกยุคใหม่ได้อย่างยั่งยืน

7 ปัจจัยความสำเร็จ

การขับเคลื่อนโครงการพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครูโรงเรียนบ้านม่วงสามปี สู่การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ให้ประสบผลสำเร็จอย่างยั่งยืนนั้น อาศัยองค์ประกอบและปัจจัยสำคัญหลายประการที่ต้องทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ โดยสามารถสรุปปัจจัยความสำเร็จภายใต้กรอบของรูปแบบ 1D2P3A ได้ดังนี้

1. ปัจจัยด้านการพัฒนาและขับเคลื่อน (D: Develop)

1.1 การส่งเสริมการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและหลากหลาย: ความสำเร็จขึ้นอยู่กับที่โรงเรียนสามารถ ขับเคลื่อนให้ครูได้รับการพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีอย่างสม่ำเสมอ ทั้งในรูปแบบการอบรมภายในที่เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน และการสนับสนุนให้ครูเข้าร่วมการอบรมจากหน่วยงานภายนอก โดยเฉพาะจาก สพฐ. ซึ่งจะช่วยให้ครูได้รับความรู้และทักษะที่ทันสมัยและครอบคลุม

1.2 แผนการพัฒนาที่ชัดเจนและตอบโจทย์: การมี แผนพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครูที่ชัดเจน ทั้งในระดับบุคคลและภาพรวมของโรงเรียน ซึ่งเกิดจากการวิเคราะห์ความต้องการและบริบทจริงของครู จะช่วยให้การพัฒนา มีทิศทางและเป้าหมายที่บรรลุได้จริง

2. ปัจจัยด้านการวางแผนและการมีส่วนร่วม (P: Plan & Participation)

2.1 การวางแผนเชิงกลยุทธ์ร่วมกัน: ความสำเร็จจะเกิดขึ้นได้เมื่อ ผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษาทุกคนมีส่วนร่วมในการวิเคราะห์สภาพปัญหาและร่วมกันวางแผน การจัดการศึกษาอย่างรอบด้าน ทำให้แผนการดำเนินงานมีความเป็นไปได้ สอดคล้องกับสภาพจริง และทุกคนเป็นเจ้าของร่วมกัน

2.2 การสนับสนุนจากผู้บริหารสูงสุด: การที่ ผู้บริหารโรงเรียนให้การสนับสนุนอย่างเต็มที่ ทั้งในด้านนโยบาย งบประมาณ อุปกรณ์ และการอำนวยความสะดวก ถือเป็นแรงขับเคลื่อนที่สำคัญที่สุดในการผลักดันให้ครูเกิดความกล้าที่จะเรียนรู้และนำเทคโนโลยีไปใช้

2.3 การมีส่วนร่วมและการทำงานเป็นทีม: การส่งเสริมให้ครูและบุคลากร มีส่วนร่วมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการทำงานร่วมกัน และการ พัฒนาชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ที่เข้มแข็ง เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การให้กำลังใจ และการแก้ไขปัญหาาร่วมกัน ซึ่งสร้างวัฒนธรรมการพัฒนาอย่างยั่งยืน

3. ปัจจัยด้านเจตคติ การลงมือปฏิบัติ และการประเมินผล (A: Attitude, Action & Assessment)

3.1 การสร้างเจตคติเชิงบวกและความตระหนัก: การที่โรงเรียนสามารถ สร้างทัศนคติที่ดีและความตระหนักถึงประโยชน์ ของการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการทำงานและการจัดการเรียนการสอน จะช่วยลดความกังวลและความต่อต้าน ทำให้ครูเปิดใจเรียนรู้และนำไปปฏิบัติ

3.2 การลงมือปฏิบัติจริงอย่างสม่ำเสมอ: การที่ครูได้ ลงมือปฏิบัติจริงในการใช้เทคโนโลยี ทั้งในการทำงานร่วมกันผ่านช่องทางออนไลน์ (เช่น Google Workspace) และการสร้างระบบออนไลน์เพื่อบริหารจัดการข้อมูลและนวัตกรรมทางการศึกษาในชั้นเรียน ถือเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่สำคัญที่สุด

3.3 การนิเทศและประเมินผลที่เป็นระบบและสร้างสรรค์: การมี การประเมินผลการนำเทคโนโลยีไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนของครูอย่างต่อเนื่อง ด้วยรูปแบบการนิเทศการสอนที่เน้นการให้ข้อเสนอแนะเชิงสร้างสรรค์ จะช่วยให้ครูเห็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาตนเอง และการ ส่งเสริมให้ครูสร้างนวัตกรรมและประเมินผลหลังการใช้ เพื่อนำข้อมูลไปปรับปรุงแก้ไข จะเป็นการปิดวงจรการพัฒนาให้ครบสมบูรณ์

3.4 การสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐานและเทคนิค: การมี โครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีที่เพียงพอและเสถียร (อุปกรณ์, อินเทอร์เน็ต) รวมถึง การสนับสนุนด้านเทคนิค ที่รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ จะช่วยให้ครูสามารถใช้งานเทคโนโลยีได้อย่างราบรื่นและไม่เกิดอุปสรรคในการลงมือปฏิบัติ

ปัจจัยเหล่านี้เมื่อได้รับการสนับสนุนและขับเคลื่อนอย่างเป็นองค์รวม จะเป็นรากฐานสำคัญที่ทำให้โรงเรียนบ้านม่วงสามปีสามารถพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครู และยกระดับกระบวนการสอนแบบ Active Learning ให้เป็นเลิศได้อย่างยั่งยืน และตอบสนองต่อเป้าหมายในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนได้อย่างแท้จริง

8 บทเรียนที่ได้รับ(Lesson Learned)

การดำเนินงานเพื่อพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครูโรงเรียนบ้านม่วงสามปี เพื่อมุ่งสู่กระบวนการสอนแบบ Active Learning โดยใช้รูปแบบ 1D2P3A ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา ได้มอบบทเรียนอันล้ำค่าที่สะท้อนให้เห็นถึงแนวปฏิบัติที่ดี ข้อควรพิจารณา และโอกาสในการพัฒนาต่อไป เพื่อให้การขับเคลื่อนนวัตกรรมทางการศึกษามีความยั่งยืนยิ่งขึ้น

8.1 บทเรียนจากกระบวนการพัฒนาและขับเคลื่อน (D: Develop)

- การพัฒนาต้องตอบโจทย์ความแตกต่าง: การพัฒนาสมรรถนะครูจำเป็นต้องคำนึงถึง ระดับความรู้และทักษะ พื้นฐานของครูที่แตกต่างกัน การจัดอบรมหรือแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายระดับ (สำหรับผู้เริ่มต้น, ระดับกลาง, ระดับสูง) และเน้นการลงมือปฏิบัติจริง (Workshop) จะช่วยให้ครูทุกคนสามารถพัฒนาไปพร้อมกันได้
- ครูแกนนำคือพลังขับเคลื่อน: การมี "ครูแกนนำด้านเทคโนโลยี" ที่เข้มแข็ง และพร้อมเป็นผู้ให้คำปรึกษา เป็นพี่เลี้ยง (Mentoring) ให้แก่เพื่อนครู ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยลดช่องว่างทางทักษะและสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ภายในโรงเรียนได้ดีกว่าการพึ่งพาการอบรมภายนอกเพียงอย่างเดียว
- ความต่อเนื่องสำคัญกว่าความเข้มข้น: การพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีควรเป็น กระบวนการที่ต่อเนื่อง และสม่ำเสมอ ไม่ใช่แค่การจัดอบรมครั้งเดียวจบ การจัดกิจกรรมเรียนรู้ระยะสั้นแต่บ่อยครั้ง หรือการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง ให้ผลลัพธ์ที่ดีกว่า

8.2 บทเรียนจากกระบวนการวางแผนและการมีส่วนร่วม (P: Plan & Participation)

- แผนต้องยืดหยุ่นและปรับเปลี่ยนได้: แม้การวางแผน (Plan) ที่รอบคอบจะเป็นสิ่งจำเป็น แต่แผนที่ดีควรมีความ ยืดหยุ่นและพร้อมปรับเปลี่ยน ตามสถานการณ์และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจริง การรับฟังความคิดเห็นจากครู ผู้ปฏิบัติหน้างานอย่างสม่ำเสมอเป็นสิ่งสำคัญ
- ผู้บริหารคือผู้นำการเปลี่ยนแปลงตัวจริง: การที่ ผู้บริหารให้ความสำคัญ ลงมือร่วมวางแผน และสนับสนุนอย่างเต็มที่ ทั้งด้านนโยบาย ทรัพยากร และขวัญกำลังใจ เป็นปัจจัยชี้ขาดความสำเร็จ การที่ผู้บริหารแสดงให้เห็นถึงการเป็นแบบอย่างในการเรียนรู้และใช้เทคโนโลยี จะช่วยสร้างแรงจูงใจให้ครูอย่างมหาศาล
- PLC คือหัวใจของการเรียนรู้ร่วมกัน: ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เป็นกลไกที่มีประสิทธิภาพสูงที่สุดในการส่งเสริมการมีส่วนร่วม (Participation) ของครู การที่ PLC มีวาระที่ชัดเจน เน้นการแลกเปลี่ยน ประสบการณ์จริง การแก้ปัญหาร่วมกัน และการสร้างผลงานร่วมกัน ทำให้ครูเกิดการเรียนรู้และพัฒนาได้รวดเร็วขึ้น

8.3 บทเรียนจากกระบวนการสร้างเจตคติ การลงมือปฏิบัติ และการประเมินผล (A: Attitude, Action & Assessment)

- ความสำเร็จเล็กๆ สร้างแรงบันดาลใจยิ่งใหญ่: การสร้างเจตคติที่ดี (Attitude) ไม่ใช่เพียงการบรรยาย แต่ต้องเกิดจากการที่ครูได้ ลงมือปฏิบัติ (Action) และเห็นผลสำเร็จเล็กๆ ด้วยตนเอง การให้ครูได้ลองทำสิ่งต่างๆ ด้วยเทคโนโลยีและเห็นประโยชน์ที่เกิดขึ้นจริง จะช่วยเปลี่ยนทัศนคติจากความกังวลเป็นความกระตือรือร้น
- การปฏิบัติจริงคือกุญแจสู่การเรียนรู้: การจัดหาช่องทางและโอกาสให้ครูได้ ลงมือใช้เทคโนโลยีในการปฏิบัติงานจริง ทั้งในงานธุรการ การบริหารจัดการข้อมูล หรือการสร้างสื่อการสอน จะช่วยให้ครูเกิดความคุ้นชินและซึมซับทักษะโดยธรรมชาติ
- ระบบพี่เลี้ยง (Mentoring) สำคัญกว่าการบังคับใช้: แทนที่จะเป็นการบังคับให้ใช้เทคโนโลยี การสร้างระบบพี่เลี้ยงจากครูแกนนำ หรือการให้เพื่อนครูช่วยสอนกันเอง จะช่วยให้ครูรู้สึกอุ่นใจและกล้าที่จะลองมากขึ้น
- การประเมินเพื่อพัฒนา ไม่ใช่เพื่อจับผิด: การประเมินผล (Assessment) ควรเป็นไปเพื่อ ค้นหาจุดแข็งและจุดที่ต้องพัฒนา การนิเทศการสอนที่ให้ข้อเสนอแนะเชิงสร้างสรรค์ และการส่งเสริมให้ครูประเมินสื่อ/นวัตกรรมของตนเองเพื่อนำไปปรับปรุง จะช่วยให้ครูเกิดการเรียนรู้และเติบโตอย่างต่อเนื่อง
- เห็นผลที่นักเรียนคือแรงขับเคลื่อนสำคัญ: เมื่อครูได้เห็นว่าการนำเทคโนโลยีและ Active Learning มาใช้ส่งผลให้ นักเรียนมีความสุข กระตือรือร้น และมีผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้น อย่างเป็นรูปธรรม นี่คือนวัตกรรมและแรงจูงใจที่ยิ่งใหญ่ที่สุดที่ทำให้ครูอยากพัฒนาตนเองต่อไป

บทเรียนที่ได้รับจากการดำเนินงานตามรูปแบบ 1D2P3A นี้ ชี้ให้เห็นว่าการพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครูเพื่อ Active Learning ไม่ใช่แค่เรื่องของเทคโนโลยี แต่เป็นเรื่องของการสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ การทำงานร่วมกัน และการให้การสนับสนุนอย่างรอบด้าน ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเป็นรากฐานสำคัญในการขับเคลื่อนคุณภาพการศึกษาของโรงเรียน บ้านม่วงสามปีให้ก้าวหน้าและยั่งยืนต่อไป

9. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

การเผยแพร่

เผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ https://msp.ac.th/index.php?school_web=51020074

เฟสบุ๊ค <https://www.facebook.com/photo/?fbid=3570382139939855&set=a.1449848198659937>

รางวัลที่ได้รับ

จากการดำเนินงานตามแนวทาง 1D2P3A ที่มุ่งเน้นการพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของครูเพื่อยกระดับกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ของโรงเรียนบ้านม่วงสามปี พบว่าโครงการได้บรรลุผลลัพธ์ และก่อให้เกิดประโยชน์อย่างเป็นรูปธรรม ส่งผลให้ สถานศึกษา ครู บุคลากร และนักเรียน ได้รับรางวัลดังนี้:

ผลงานรางวัลของสถานศึกษา

1. โรงเรียนดนตรีไทย 100% ระดับดีเด่น ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568ท จากกรมส่งเสริมวัฒนธรรม

2. เกียรติบัตรรางวัล เสมอ ป.ป.ส. ประเภท ผลงานดีเด่น รักษามาตรฐานระดับเพชร ปีที่1 สถานศึกษาสีขาว ปลอดภัย เสพติดและอบายมุข

3. รองชนะเลิศอันดับ 1 สถานศึกษา ที่มีนวัตกรรม ผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ ด้านความปลอดภัยสถานศึกษา ระดับกลาง

4. รองชนะเลิศอันดับ1 สถานศึกษาที่มีนวัตกรรมผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการป้องกันและแก้ไขปัญหาเสพติด ในสถานศึกษา

5. ผลการคัดเลือกโรงเรียนต้นแบบนักเรียนไทย สุขภาพดี รุ่นที่ 8 ระดับประเทศ

6. สถานศึกษาปลอดภัยประจำปี 2567 จังหวัดลำพูน ระดับดีเยี่ยม

7. สถานศึกษาปลอดภัยเริ่มต้นแบบระดับจังหวัด ปีการศึกษา 2568 ระดับประณศศึกษา

ผลงาน รางวัลครูและบุคลากร

1. การประกวดผลงานวิชาการที่มีวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ(Best practice) ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ประจำปี พ.ศ. 2567

1.นายจิรพงษ์ สนิท	ชนะเลิศอันดับ 2 ประเภทผู้บริหารสถานศึกษา
2.นางสาวขวัญสุดา ต๊ะฝั้น	ระดับดีมาก กลุ่มปฐมวัย
3.นางน้ำทิพย์ ตันสุข	ระดับดีมาก กลุ่มปฐมวัย
4. นางกาญจนา เลวิสเต้	ระดับดี กลุ่มปฐมวัย
5. นางสาววัฒนา แก้วหล้า	ระดับดี กลุ่มปฐมวัย
6. นางเสาวคนธ์ วิชัยคำ	ชนะเลิศระดับดีเยี่ยม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
7. นางอำภพร รินปัญญา	ระดับดีมาก กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
8. นางศิรินทร ทะนุกุศลคุณ	ระดับดี กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
9. นายสุทธิพงษ์ วงศ์อินทร์	ระดับพอใช้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
10. นางสาวธิดารัตน์ สุขเทศา	ระดับพอใช้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
11. นางสาวสุธีรา ปัญญาณี	ระดับดี กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
12. นางกนกพร เจริญเขตลาภ	ระดับพอใช้ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
13. นางกัลยา วงศ์ปาลีย์ รองชนะเลิศอันดับ 1 ระดับดีเยี่ยม	กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
14. นางรำพึง งามตา	ระดับดี กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
15. นางสาววิริญญา แก้วจา	ระดับดี กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
16.นางวาสนา เหลืองอ่อน	ระดับดี กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
17. นางสาวรุ่งฤทัย โปธิกา	ระดับดี กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
18. นางสาวภูริชญญา แสนนรินทร์	ชนะเลิศระดับดีเยี่ยม กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ
19. นางสาววันทิพย์ ทิพยมลลล	ระดับดี กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
20. นางสาววลัยภรณ์ ศรีวงศ์วรรณ	ระดับพอใช้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
21. นางสาวอนุสรุา ไชยปัญญา	ชนะเลิศระดับดีเยี่ยม กลุ่มสาระศิลปะ

ผลงาน รางวัลนักเรียน

ผลการประกวด งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 72 ปีการศึกษา 2567 ระดับ เขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาลำพูนเขต 2

1. รางวัลชนะเลิศ ระดับเหรียญทอง การแข่งขัน เดี่ยว ช้องวงเล็ก ระดับประถมศึกษาปีที่ 1- 6
2. รางวัลชนะเลิศ ระดับเหรียญทอง การแข่งขันเดี่ยวของวงใหญ่ ระดับประถมศึกษาปีที่ 1- 6
3. รางวัลชนะเลิศ ระดับเหรียญทอง การแข่งขันเดี่ยวระนาดทุ้ม ระดับประถมศึกษาปีที่ 1- 6
4. รางวัลรองชนะเลิศ อันดับหนึ่ง ระดับเหรียญทอง การแข่งขันเดี่ยวขลุ่ยเพียงออ ระดับประถมศึกษาปีที่ 1- 6
5. รางวัลรองชนะเลิศอันดับ หนึ่ง ระดับเหรียญทอง การแข่งขันแอโรบิก ระดับประถมศึกษาปีที่1- 6
- 6.รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 ระดับเหรียญเงิน การแข่งขันประดิษฐ์ของใช้จากวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น
ระดับประถมศึกษาปีที่ 4- 6

ภาคผนวก

ภาพการดำเนินงาน การพัฒนาและขับเคลื่อนให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียน มีการพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอในด้านสมรรถนะทางเทคโนโลยี

ม่วงสามปีสาร

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 2
ฉบับที่ 144 ประจำเดือน กันยายน พ.ศ.2567

นายจิรพงษ์ สนิท

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านม่วงสามปี

นายวรรณพล มะหฺลิสแก้ว

รองผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านม่วงสามปี

วันที่ 8 กันยายน 2567 นายจิรพงษ์ สนิท ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านม่วงสามปี พร้อมด้วยคณะครู บุคลากรทางการศึกษา และนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเพื่อการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมให้บุคลากรใช้เทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการใช้เป็นสื่อพัฒนาคุณภาพงานให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งการอบรมครั้งนี้ ได้รับความอนุเคราะห์จากนายวรรณพล มะหฺลิสแก้ว รองผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านม่วงสามปี และนายณพล วิชัยคำ ข้าราชการครูบำนาญ เป็นวิทยากร ณ ห้องประชุมโรงเรียนบ้านม่วงสามปี

ฝ่ายประชาสัมพันธ์

053-596591
www.MSP.ac.th

โรงเรียนบ้านม่วงสามปี จ.ลำพูน
ม.8 ต.ลี้ อ.ลี้ จ.ลำพูน 51110





นายจิรพงษ์ สนิท
ผู้อำนวยการโรงเรียน
บ้านม่วงสามปี



ม่วงสามปีสาร

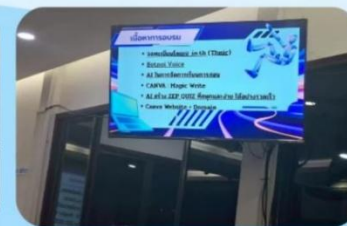
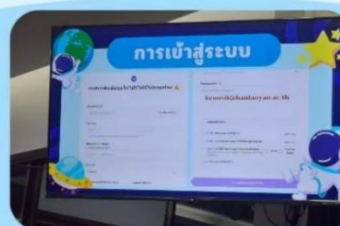
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 2

ฉบับ 6 เดือน พฤษภาคม 2568



นายวรราชพล มะหฺลืแแก้ว
รองผู้อำนวยการโรงเรียน
บ้านม่วงสามปี

การอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาสมรรถนะการใช้ปัญญาประดิษฐ์
เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ “Smart Teaching with AI : ปฏิบัติการยกระดับ
ห้องเรียนด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์”



นายจิรพงษ์ สนิท ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านม่วงสามปี และนายวรราชพล มะหฺลืแแก้ว รองผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านม่วงสามปี มอบหมายให้ นางกัลยา วงศ์ปาลีย์ เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาสมรรถนะการใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ “Smart Teaching with AI : ปฏิบัติการยกระดับห้องเรียนด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์” เพื่อส่งเสริมและพัฒนาครูให้มีทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล แพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้ สร้างสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ที่ทันสมัยสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน สามารถนำความรู้ไปใช้ในการประยุกต์ใช้ในการสร้างสื่อเทคโนโลยีเพื่อใช้ในการเรียนรู้ต่อไป เมื่อวันที่พฤหัสบดี ที่ 8 พฤษภาคม 2568 ณ ห้องประชุม 1 สพป.ลำพูน เขต 2 โดยมี ดร.ดวงใจ ถวิลไพร ผอ.สพป.ลำพูน เขต 2 เป็นประธานในพิธีเปิดการอบรมครั้งนี้

ฝ่ายประชาสัมพันธ์ โรงเรียนบ้านม่วงสามปี



นายจิรพงษ์ สนิท
ผู้อำนวยการโรงเรียน
บ้านม่วงสามปี

ม่วงสามปีสาร

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 2

ฉบับ 16 เดือน พฤษภาคม 2568



นายวรชพล มะหฺลิแก้ว
รองผู้อำนวยการโรงเรียน
บ้านม่วงสามปี

การอบรมเชิงปฏิบัติการการพัฒนาสื่อนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้
สังคมศึกษาด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ AI ประจำปีงบประมาณ 2568



นายจิรพงษ์ สนิท ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านม่วงสามปี และนายวรชพล มะหฺลิแก้ว รองผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านม่วงสามปี มอบหมายให้ นางสาววลัยภรณ์ ศรีวงศ์วรรณ เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาสื่อนวัตกรรมส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ หน้าที่พลเมือง ศิลธรรมและประชาธิปไตยด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ AI เพื่อพัฒนาครูผู้สอนให้สามารถสร้างสื่อนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ หน้าที่พลเมือง ศิลธรรมและประชาธิปไตยด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ AI เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามศักยภาพและช่วงวัยของผู้เรียน สามารถนำแนวทางที่ได้ไปสู่การปฏิบัติในสถานศึกษาและในระดับชั้นเรียนต่อไป เมื่อวันที่ 14 พฤษภาคม 2568 ณ ห้องประชุม 1 สพป.ลำพูน เขต 2 โดยมี ดร.ดวงใจ ถวิลไพร ผอ.สพป.ลำพูน เขต 2 เป็นประธานในพิธีเปิดการอบรมครั้งนี้

ฝ่ายประชาสัมพันธ์ โรงเรียนบ้านม่วงสามปี

053-596591

www.MSP.ac.th

โรงเรียนบ้านม่วงสามปี จ.ลำพูน

ม.8 ต.ลี้ อ.ลี้ จ.ลำพูน 51110



นายจิรพงษ์ สนิท
ผู้อำนวยการโรงเรียน
บ้านม่วงสามปี



ม่วงสามปีสาร

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 2

ฉบับ 21 เดือน พฤษภาคม 2568



นายวรชพล มะหลิแก้ว
รองผู้อำนวยการโรงเรียน
บ้านม่วงสามปี

การอบรมเชิงปฏิบัติการ การพัฒนาการเรียนรู้การสอนด้วยยุคพลัดผัน
ด้วย GPAS 5 Steps ร่วมกับนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์
(Artificial Intelligence)



นายจิรพงษ์ สนิท ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านม่วงสามปี นายวรชพล มะหลิแก้ว รองผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านม่วงสามปี พร้อมด้วยคณะครูและบุคลากรทางการศึกษา เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการ การพัฒนาการเรียนรู้การสอนด้วยยุคพลัดผันด้วย GPAS 5 Steps ร่วมกับนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) โดยการอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งนี้จัดขึ้นโดย เครือข่ายสถานศึกษาเวียงจามรี ร่วมกับสถาบันคุณภาพวิชาการ (พว.) ณ หอประชุมเมืองนักษบญ อำเภอลี้ จังหวัดลำพูน เมื่อวันที่ 17 พฤษภาคม 2568

ฝ่ายประชาสัมพันธ์ โรงเรียนบ้านม่วงสามปี

☎ 053-596591

🌐 www.MSP.ac.th

📘 โรงเรียนบ้านม่วงสามปี จ.ลำพูน

📍 ม.8 ต.ลี้ อ.ลี้ จ.ลำพูน 51110



นายจิรพงษ์ สนิท
ผู้อำนวยการโรงเรียน
บ้านม่วงสามปี



ม่วงสามปีสาร

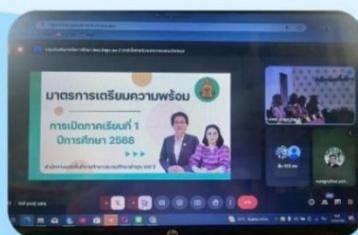
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 2

ฉบับ 12 เดือน พฤษภาคม 2568



นายวรราชพล มะหฺลิแก้ว
รองผู้อำนวยการโรงเรียน
บ้านม่วงสามปี

การอบรมเชิงปฏิบัติการ การพัฒนาสื่อนวัตกรรมส่งเสริมการอ่าน
ด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ AI ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2568



นายจิรพงษ์ สนิท ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านม่วงสามปี และนายวรราชพล มะหฺลิแก้ว รองผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านม่วงสามปี มอบหมายให้ นางศรินทร ทะนุพุทธคุณ เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการ การพัฒนาสื่อนวัตกรรมส่งเสริมการอ่าน ด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ AI ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2568 เพื่อพัฒนาคุณครูผู้สอนให้มีความรู้ความเข้าใจการพัฒนาสื่อนวัตกรรมส่งเสริมการอ่าน ด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ AI ปลูกฝังให้นักเรียนมีสมรรถนะด้านการอ่าน มีความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ตลอดจนมีนิสัยรักการอ่าน อันจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ และการดำรงชีวิตของนักเรียนทั้งในปัจจุบันและในอนาคตต่อไป เมื่อวันที่ 13 พฤษภาคม 2568 ณ ห้องประชุม 1 สพป.ลำพูน เขต 2 โดยมี ดร.ดวงใจ ถวิลไพร ผอ.สพป.ลำพูน เขต 2 เป็นประธานในพิธีเปิดการอบรมในครั้งนี้

ฝ่ายประชาสัมพันธ์ โรงเรียนบ้านม่วงสามปี



นายจิรพงษ์ สนิท
ผู้อำนวยการโรงเรียน
บ้านม่วงสามปี

ม่วงสามปีสาร

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 2



นายวรชพล มะหลีกแก้ว
รองผู้อำนวยการโรงเรียน
บ้านม่วงสามปี

ฉบับที่ 316 ประจำเดือน เมษายน 2568

**การอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้สู่สมรรถนะและทักษะที่จำเป็นของผู้เรียน
ในศตวรรษที่ 21 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี**

นายจิรพงษ์ สนิท ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านม่วงสามปี นายวรชพล มะหลีกแก้ว รองผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านม่วงสามปี มอบหมายให้ นางรำพึง งามตา , นางสาวรุ่งฤทัย โปธิกา และนางสาววิริญญา แก้วจา เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้สู่สมรรถนะและทักษะที่จำเป็นของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) และเพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนเป็นคนดี คนเก่ง มีคุณภาพ ตามหลักสูตร และมีความพร้อมสำหรับวิถีชีวิตในศตวรรษที่ 21 สามารถนำแนวทางที่ได้ไปสู่การปฏิบัติในสถานศึกษาและในระดับชั้นเรียนต่อไป เมื่อวันที่ 30 เมษายน 2568 ณ ห้องประชุม 1 สพป.ลำพูน เขต 2 โดยมี ดร.ดวงใจ ถวิลไพร ผอ.สพป.ลำพูน เขต 2 เป็นประธานในพิธีเปิดการอบรมในครั้งนี้



ฝ่ายประชาสัมพันธ์ โรงเรียนบ้านม่วงสามปี

053-596591

www.MSP.ac.th

โรงเรียนบ้านม่วงสามปี จ.ลำพูน

ม.8 ต.ลี อ.ลี จ.ลำพูน 51110



ม่วงสามปีสาร

ฉบับที่ 312 ประจำเดือน เมษายน 2568



นายจิรพงษ์ สนิท
ผู้อำนวยการโรงเรียน
บ้านม่วงสามปี

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 2



นายวรชพล มะทลีแก้ว
รองผู้อำนวยการโรงเรียน
บ้านม่วงสามปี

**การอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้สู่สมรรถนะและทักษะที่จำเป็นของผู้เรียน
ในศตวรรษที่ 21 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย ป.3 - ม.3**

นายจิรพงษ์ สนิท ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านม่วงสามปี นายวรชพล มะทลีแก้ว รองผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านม่วงสามปี มอบหมายให้ นางสาวคนธ์ วิชัยคำ เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้สู่สมรรถนะและทักษะที่จำเป็นของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ป.3- ม.3 หลักสูตร BBL Summer Workshop อ่านออก เขียนได้ คิดวิเคราะห์ที่เป็น สามารถนำแนวทางที่ได้ไปสู่การปฏิบัติในสถานศึกษาและในระดับชั้นเรียนต่อไป เมื่อวันที่ 24-25 เมษายน 2568 ณ สวนพฤกษศาสตร์ ทวีชล จ.เชียงใหม่



ฝ่ายประชาสัมพันธ์ โรงเรียนบ้านม่วงสามปี

☎ 053-596591

🌐 www.MSP.ac.th

📍 โรงเรียนบ้านม่วงสามปี จ.ลำพูน

📍 ม.8 ต.ลิ้ อ.ลิ้ จ.ลำพูน 51110



ม่วงสามปีสาร

ฉบับที่ 311 ประจำเดือน เมษายน 2568



นายจิรพงษ์ สนิท
ผู้อำนวยการโรงเรียน
บ้านม่วงสามปี

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 2



นายวรชพล มะหลิแก้ว
รองผู้อำนวยการโรงเรียน
บ้านม่วงสามปี

**การอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้สู่สมรรถนะและทักษะที่จำเป็นของผู้เรียน
ในศตวรรษที่ 21 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ**

นายจิรพงษ์ สนิท ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านม่วงสามปี นายวรชพล มะหลิแก้ว รองผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านม่วงสามปี มอบหมายให้ นางสาววันทิพย์ ทิพยมณฑล และนางสาวภูริชญา แสนนรินทร์ เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้สู่สมรรถนะและทักษะที่จำเป็นของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) และเพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนเป็นคนดี คนเก่ง มีคุณภาพ ตามหลักสูตร และมีความพร้อมสำหรับวิถีชีวิตในศตวรรษที่ 21 สามารถนำแนวทางที่ได้ไปสู่การปฏิบัติในสถานศึกษาและในระดับชั้นเรียนต่อไป เมื่อวันที่ 24 เมษายน 2568 ณ ห้องประชุม 1 สพป.ลำพูน เขต 2 โดยมี ดร.กุลชนกนันท์ ธนโชติกิจเกื้อกุล รองผอ.สพป.ลำพูน เขต 2 เป็นประธานในพิธีเปิดการอบรมในครั้งนี้



ฝ่ายประชาสัมพันธ์ โรงเรียนบ้านม่วงสามปี

☎ 053-596591

🌐 www.MSP.ac.th

📍 โรงเรียนบ้านม่วงสามปี จ.ลำพูน

📍 ม.8 ต.ลิ้ อ.ลิ้ จ.ลำพูน 51110



นายจิรพงษ์ สนิท
ผู้อำนวยการโรงเรียน
บ้านม่วงสามปี

ม่วงสามปีสาร

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 2



นายวรชพล มะหลีกแก้ว
รองผู้อำนวยการโรงเรียน
บ้านม่วงสามปี

ฉบับที่ 310 ประจำเดือน เมษายน 2568

การอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้สู่สมรรถนะและทักษะที่จำเป็นของผู้เรียน ในศตวรรษที่ 21 กลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา ศิลปะ และการงานอาชีพ

นายจิรพงษ์ สนิท ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านม่วงสามปี นายวรชพล มะหลีกแก้ว รองผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านม่วงสามปี มอบหมายให้ นางสาวอนุสรรา ไชยปัญญา เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้สู่สมรรถนะและทักษะที่จำเป็นของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาและพลศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ และกลุ่มการเรียนรู้การงานอาชีพ เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) และเพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนเป็นคนดี คนเก่ง มีคุณภาพ ตามหลักสูตร และมีความพร้อมสำหรับวิถีชีวิตในศตวรรษที่ 21 สามารถนำแนวทางที่ได้ไปสู่การปฏิบัติในสถานศึกษาและในระดับชั้นเรียนต่อไป เมื่อวันที่ 23 เมษายน 2568 ณ ห้องประชุม 1 สพป.ลำพูน เขต 2 โดยมี นางสาวดวงใจ ถวิลไพโร ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 2 เป็นประธานในการอบรมครั้งนี้



ฝ่ายประชาสัมพันธ์ โรงเรียนบ้านม่วงสามปี

053-596591

www.MSP.ac.th

โรงเรียนบ้านม่วงสามปี จ.ลำพูน

ม.8 ต.ลี้ อ.ลี้ จ.ลำพูน 51110



ม่วงสามปีสาร

ฉบับที่ 302 ประจำเดือน เมษายน 2568



นายจิรพงษ์ สนิท
ผู้อำนวยการโรงเรียน
บ้านม่วงสามปี

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 2



นายวรชพล มะหลิแก้ว
รองผู้อำนวยการโรงเรียน
บ้านม่วงสามปี

**การอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้สู่สมรรถนะและทักษะที่จำเป็นของผู้เรียน
ในศตวรรษที่ 21 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย**

นายจิรพงษ์ สนิท ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านม่วงสามปี นายวรชพล มะหลิแก้ว รองผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านม่วงสามปี มอบหมายให้ นางอำภาพร รินปัญญา, นางแสงดาว ดวงเป็ง, นายสุทธิพงศ์ วงศ์อินทร์ และนางสาวธิดารัตน์ สุขเทศา เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้สู่สมรรถนะและทักษะที่จำเป็นของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้สู่สมรรถนะการอ่าน เขียนและคิด ตามแนวทางการสอนแบบ BBL และเพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนเป็นคนดี คนเก่ง มีคุณภาพ ตามหลักสูตร และมีความพร้อมสำหรับวิถีชีวิตในศตวรรษที่ 21 สามารถนำแนวทางที่ได้ไปสูการปฏิบัติในสถานศึกษาและในระดับชั้นเรียนต่อไป จัดขึ้นระหว่างวันที่ 10-11 เมษายน 2568 ณ ห้องประชุม 1 สพป.ลำพูน เขต 2 โดยมี นางสาวดวงใจ ถวิลไพร ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 2 เป็นประธานในการอบรมครั้งนี้



ฝ่ายประชาสัมพันธ์ โรงเรียนบ้านม่วงสามปี

☎ 053-596591

🌐 www.MSP.ac.th

📍 โรงเรียนบ้านม่วงสามปี จ.ลำพูน

📍 ม.8 ต.ลิ้ อ.ลิ้ จ.ลำพูน 51110



นายจิรพงษ์ สนิท
ผู้อำนวยการโรงเรียน
บ้านม่วงสามปี

ม่วงสามปีสาร

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 2



นายวรชพล มะหลิแก้ว
รองผู้อำนวยการโรงเรียน
บ้านม่วงสามปี

ฉบับที่ 301 ประจำเดือน เมษายน 2568

การอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้สู่สมรรถนะและทักษะที่จำเป็นของผู้เรียน ในศตวรรษที่ 21 กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

วันที่ 9 เมษายน 2568 นายจิรพงษ์ สนิท ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านม่วงสามปี นายวรชพล มะหลิแก้ว รองผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านม่วงสามปี มอบหมายให้ นางกนกพร เจริญเขตลาภ และนางสาวสุธีรา ปัญญามี เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม การเรียนรู้สู่สมรรถนะและทักษะที่จำเป็นของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เพื่อพัฒนา ให้ผู้เรียนเป็นคนดี คนเก่ง มีคุณภาพ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และมีความพร้อมสำหรับวิถีชีวิตในศตวรรษที่ 21 สามารถนำแนวทางที่ได้ไปสู่การปฏิบัติในสถานศึกษา และในระดับชั้นเรียนต่อไป โดยมี นางสาวดวงใจ ถวิลไพร ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ลำพูน เขต 2 เป็นประธานในการอบรมครั้งนี้



ฝ่ายประชาสัมพันธ์ โรงเรียนบ้านม่วงสามปี

☎ 053-596591

🌐 www.MSP.ac.th

📍 โรงเรียนบ้านม่วงสามปี จ.ลำพูน

📍 ม.8 ต.ลี้ อ.ลี้ จ.ลำพูน 51110

ตัวอย่าง แบบรายงานและแบบประเมินสื่อ การนำเทคโนโลยีมาใช้ผลิตสื่อและนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน

แบบรายงานและแบบประเมิน
การนำเทคโนโลยีมาใช้ผลิตสื่อและนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน
โรงเรียนบ้านม่วงสามปี ตำบลลี่ อำเภอลี่ จังหวัดลำพูน
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูนเขต 2

แบบรายงานและแบบประเมินนี้จัดทำขึ้นเพื่อรวบรวมข้อมูลและข้อคิดเห็นจากครูผู้สอนหลังจากการนำสื่อหรือนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้จริง ข้อมูลที่ได้จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการปรับปรุงและพัฒนาสื่อ/นวัตกรรม รวมถึงกระบวนการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

คำชี้แจง: โปรดให้ข้อมูลและแสดงความคิดเห็นตามความเป็นจริง เพื่อประโยชน์ในการพัฒนาต่อไป

ส่วนที่ 1: ข้อมูลทั่วไป

- ชื่อสื่อ / นวัตกรรม: board Flipcards.
- สร้างโดย: (ชื่อครูผู้สร้าง/ผู้รับผิดชอบ)นางสาวกฤษิญา แสนนรินทร์.....
- วิชา:ภาษาอังกฤษ..... ระดับชั้น:ป.3.....
- วันที่นำไปใช้:23 มิถุนายน.....2568..... จำนวนนักเรียนที่ใช้: ...21..... คน
- รูปแบบสื่อ / นวัตกรรม: (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
 - สื่อสิ่งพิมพ์ (เช่น ใบงาน, หนังสือประกอบ)
 - สื่อดิจิทัล (เช่น สไลด์นำเสนอ, วิดีโอ, Animation)
 - โปรแกรม/แอปพลิเคชัน (เช่น เกมการศึกษา, แบบทดสอบออนไลน์)
 - สื่อสามมิติ/ของจริง (เช่น โมเดล, ชุดทดลอง)
 - อื่น ๆ (ระบุ).....

ส่วนที่ 2: การประเมินผลการใช้งาน (ระดับความเหมาะสม) โปรดให้คะแนนในแต่ละข้อ โดย 5 = เหมาะสมมากที่สุด, 4 = เหมาะสมมาก, 3 = ปานกลาง, 2 = เหมาะสมน้อย, 1 = ควรปรับปรุง

ลำดับ	รายการประเมิน	5	4	3	2	1
1	ด้านเนื้อหา					
	1.1 เนื้อหาสื่อ/นวัตกรรมมีความถูกต้อง ครบถ้วน		✓			
	1.2 เนื้อหามีความทันสมัยและสอดคล้องกับหลักสูตร/ตัวชี้วัด	✓				
	1.3 ภาษาที่ใช้มีความชัดเจน เข้าใจง่าย เหมาะสมกับวัยและระดับความรู้ของนักเรียน	✓				
2	ด้านรูปแบบและการนำเสนอ					
	2.1 รูปแบบ/การจัดวางมีความสวยงาม น่าสนใจ ดึงดูดความสนใจของนักเรียน	✓				
	2.2 การนำเสนอเป็นลำดับขั้นตอน เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน	✓				

	2.3 ตัวอักษร/ภาพ/สี/เสียง (ถ้ามี) มีความเหมาะสม ชัดเจน และเมื่อต้องการเรียนรู้	✓			
3	ด้านการส่งเสริม Active Learning				
	3.1 สื่อ/นวัตกรรมกระตุ้นให้นักเรียนคิด วิเคราะห์ หรือแก้ปัญหา	✓			
	3.2 สื่อ/นวัตกรรมส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ (เช่น ถาม-ตอบ, ทำกิจกรรมกลุ่ม)	✓			
	3.3 สื่อ/นวัตกรรมส่งเสริมให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง	✓			
	3.4 สื่อ/นวัตกรรมช่วยให้นักเรียนเกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน (Peer Interaction) (ถ้ามี)	✓			
4	ด้านการใช้งาน				
	4.1 สื่อ/นวัตกรรมใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน	✓			
	4.2 มีความทนทาน/เสถียร (กรณีสื่อดิจิทัลหรืออุปกรณ์)	✓			
	4.3 ระยะเวลาปริมาณของสื่อ/นวัตกรรมเหมาะสมกับเวลาเรียนและกิจกรรมที่กำหนด	✓			
5	ด้านผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้เรียน				
	5.1 นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้นจากการใช้สื่อ/นวัตกรรมนี้	✓			
	5.2 นักเรียนมีทัศนคติที่ดี/สนุกสนานกับการเรียนรู้เพิ่มขึ้น	✓			
	5.3 นักเรียนมีทักษะที่เกี่ยวข้องเพิ่มขึ้น (เช่น ทักษะการคิด, ทักษะการสื่อสาร, ทักษะการใช้เทคโนโลยี)	✓			

ส่วนที่ 3: ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงและพัฒนา

- จุดเด่น/ข้อดีของสื่อ/นวัตกรรมนี้คืออะไร (ส่วนที่ทำได้ดี):
 - นวัตกรรมนี้เป็นแอปพลิเคชันประเภทเกมการศึกษาแบบออนไลน์ มีเนื้อหาและสีสันที่น่าสนใจ กระตุ้นให้นักเรียนอยากทำกิจกรรมและได้ใช้เทคโนโลยีในชั้นเรียนร่วมกับผู้สอน
- ข้อเสนอแนะ/ข้อควรปรับปรุง/ข้อควรพัฒนา
 - แอปพลิเคชันไม่สามารถดาวน์โหลดหรือเล่นเกมได้หากไม่มีอินเทอร์เน็ต

ส่วนที่ 4 รูปภาพประกอบ(รูปภาพสื่อและ คลิปวีดีโอ(QR code)/รูปภาพ การนำสื่อไปใช้)

<https://view.genially.com/683684f9f11f50850580d950/mobile-my-meals>



แบบรายงานและแบบประเมิน
การนำเทคโนโลยีมาใช้ผลิตสื่อและนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน
โรงเรียนบ้านม่วงสามปี ตำบลลี่ อำเภอลี้ จังหวัดลำพูน
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูนเขต 2

แบบรายงานและแบบประเมินนี้จัดทำขึ้นเพื่อรวบรวมข้อมูลและข้อคิดเห็นจากครูผู้สอนหลังจากการนำสื่อหรือนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้จริง ข้อมูลที่ได้จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการปรับปรุงและพัฒนาสื่อ/นวัตกรรม รวมถึงกระบวนการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

คำชี้แจง: โปรดให้ข้อมูลและแสดงความคิดเห็นตามความเป็นจริง เพื่อประโยชน์ในการพัฒนาต่อไป

ส่วนที่ 1: ข้อมูลทั่วไป

- ชื่อสื่อ / นวัตกรรม : “เกมบิงโกทรรษา ด้วยล้อสู่มสูตรคุณ”
- สร้างโดย : (ชื่อครูผู้สร้าง/ผู้รับผิดชอบ) นางกนกพร เจริญเขตลาภ
- วิชา: คณิตศาสตร์ ระดับชั้น: ประถมศึกษาปีที่ 3
- วันที่นำไปใช้ : 16 มิถุนายน 2568
- จำนวนนักเรียนที่ใช้ : 18 คน
- รูปแบบสื่อ / นวัตกรรม: (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
 - สื่อสิ่งพิมพ์ (เช่น ใบงาน, หนังสือประกอบ)
 - สื่อดิจิทัล (เช่น สไลด์นำเสนอ, วิดีโอ, Animation)
 - โปรแกรม/แอปพลิเคชัน (เช่น เกมการศึกษา, แบบทดสอบออนไลน์)
 - สื่อสามมิติ/ของจริง (เช่น โมเดล, ชุดทดลอง)
 - อื่น ๆ (ระบุ).....

ส่วนที่ 2: การประเมินผลการใช้งาน (ระดับความเหมาะสม) โปรดให้คะแนนในแต่ละข้อ โดย 5 = เหมาะสมมากที่สุด, 4 = เหมาะสมมาก, 3 = ปานกลาง, 2 = เหมาะสมน้อย, 1 = ควรปรับปรุง

ลำดับ	รายการประเมิน	5	4	3	2	1
1	ด้านเนื้อหา					
	1.1 เนื้อหาสื่อ/นวัตกรรมมีความถูกต้อง ครบถ้วน	✓				
	1.2 เนื้อหามีความทันสมัยและสอดคล้องกับหลักสูตร/ตัวชี้วัด	✓				
	1.3 ภาษาที่ใช้มีความชัดเจน เข้าใจง่าย เหมาะสมกับวัยและระดับความรู้ของนักเรียน	✓				
2	ด้านรูปแบบและการนำเสนอ					

	2.1 รูปแบบ/การจัดวางมีความสวยงาม น่าสนใจ ดึงดูดความสนใจของนักเรียน	✓				
	2.2 การนำเสนอเป็นลำดับขั้นตอน เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน	✓				
	2.3 ตัวอักษร/ภาพ/สี/เสียง (ถ้ามี) มีความเหมาะสม ชัดเจน และเอื้อต่อการเรียนรู้	✓				
3	ด้านการส่งเสริม Active Learning					
	3.1 สื่อ/นวัตกรรมกระตุ้นให้นักเรียนคิด วิเคราะห์ หรือแก้ปัญหา	✓				
	3.2 สื่อ/นวัตกรรมส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ (เช่น ถาม-ตอบ, ทำกิจกรรมกลุ่ม)	✓				
	3.3 สื่อ/นวัตกรรมส่งเสริมให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง	✓				
	3.4 สื่อ/นวัตกรรมช่วยให้นักเรียนเกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน (Peer Interaction) (ถ้ามี)	✓				
4	ด้านการใช้งาน					
	4.1 สื่อ/นวัตกรรมใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน	✓				
	4.2 มีความทนทาน/เสถียร (กรณีสื่อดิจิทัลหรืออุปกรณ์)	✓				
	4.3 ระยะเวลา/ปริมาณของสื่อ/นวัตกรรมเหมาะสมกับเวลาเรียนและกิจกรรมที่กำหนด	✓				
5	ด้านผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้เรียน					
	5.1 นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้นจากการใช้สื่อ/นวัตกรรมนี้	✓				
	5.2 นักเรียนมีทัศนคติที่ดี/สนุกสานกับการเรียนรู้เพิ่มขึ้น	✓				
	5.3 นักเรียนมีทักษะที่เกี่ยวข้องเพิ่มขึ้น (เช่น ทักษะการคิด, ทักษะการสื่อสาร, ทักษะการใช้เทคโนโลยี)	✓				

ส่วนที่ 3: ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงและพัฒนา

- จุดเด่น/ข้อดีของสื่อ/นวัตกรรมนี้คืออะไร (ส่วนที่ทำได้):
 - เกมบิงโกหรรษาด้วยล้อสุ่มสูตรคูณ ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจและตื่นตัวตลอดเวลาในการเล่น เกม
 - นักเรียนสามารถฝึกการท่องสูตรคูณในขณะที่เล่นเกม
 - นักเรียนสามารถท่องสูตรคูณได้ดียิ่งขึ้น
- ข้อเสนอแนะ/ข้อควรปรับปรุง/ข้อควรพัฒนา
 -

ส่วนที่ 4 รูปภาพประกอบ(รูปภาพสื่อและ คลิปวีดีโอ(QR code)/รูปภาพ การนำเสนอไปใช้)



เผยแพร่ นวัตกรรมสื่อเกมบิงโกทรรษา เผยแพร่ ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต



รูปภาพประกอบ(รูปภาพสื่อและ คลิปวีดีโอ(QR code)/รูปภาพ การนำเสนอไปใช้)

การพัฒนากระบวนการคิด เรื่อง การคูณ ของผู้เรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3/2 ด้วยรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหา ความรู้ 5 ขั้นตอน (5E) โดยใช้สื่อเกมบิงโกหรรษา ด้วยล้อสมสูตรคูณ



คลิปกิจกรรม เรื่อง การคูณ



แบบรายงานและแบบประเมิน
การนำเทคโนโลยีมาใช้ผลิตสื่อและนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน
โรงเรียนบ้านม่วงสามปี ตำบลลี่ อำเภอลี้ จังหวัดลำพูน
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูนเขต 2

แบบรายงานและแบบประเมินนี้จัดทำขึ้นเพื่อรวบรวมข้อมูลและข้อคิดเห็นจากครูผู้สอนหลังจากการนำสื่อหรือนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้จริง ข้อมูลที่ได้จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการปรับปรุงและพัฒนาสื่อ/นวัตกรรม รวมถึงกระบวนการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

คำชี้แจง: โปรดให้ข้อมูลและแสดงความคิดเห็นตามความเป็นจริง เพื่อประโยชน์ในการพัฒนาต่อไป

ส่วนที่ 1: ข้อมูลทั่วไป

- **ชื่อสื่อ / นวัตกรรม:** หาคู่คำอุทาน (การ์ตูนลายเส้น AI copilot)
- **สร้างโดย:** (ชื่อครูผู้สร้าง/ผู้รับผิดชอบ) นางสาวคนธ์ วิชัยคำ
- **วิชา:** ภาษาไทย **ระดับชั้น:** ประถมศึกษาปีที่ 5
- **วันที่นำไปใช้:** 30 มิถุนายน 2568 **จำนวนนักเรียนที่ใช้:** 26 คน
- **รูปแบบสื่อ / นวัตกรรม:** (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
 - สื่อสิ่งพิมพ์ (เช่น ใบงาน, หนังสือประกอบ)
 - สื่อดิจิทัล (เช่น สไลด์นำเสนอ, วิดีโอ, Animation)
 - โปรแกรม/แอปพลิเคชัน (เช่น เกมการศึกษา, แบบทดสอบออนไลน์)
 - สื่อสามมิติ/ของจริง (เช่น โมเดล, ชุดทดลอง)
 - อื่น ๆ (ระบุ).....

ส่วนที่ 2: การประเมินผลการใช้งาน (ระดับความเหมาะสม) โปรดให้คะแนนในแต่ละข้อ โดย 5 = เหมาะสมมากที่สุด, 4 = เหมาะสมมาก, 3 = ปานกลาง, 2 = เหมาะสมน้อย, 1 = ควรปรับปรุง

ลำดับ	รายการประเมิน	5	4	3	2	1
1	ด้านเนื้อหา					
	1.1 เนื้อหาสื่อ/นวัตกรรมมีความถูกต้อง ครบถ้วน	✓				
	1.2 เนื้อหามีความทันสมัยและสอดคล้องกับหลักสูตร/ตัวชี้วัด	✓				
	1.3 ภาษาที่ใช้มีความชัดเจน เข้าใจง่าย เหมาะสมกับวัยและระดับความรู้ของนักเรียน	✓				
2	ด้านรูปแบบและการนำเสนอ					
	2.1 รูปแบบ/การจัดวางมีความสวยงาม น่าสนใจ ดึงดูดความสนใจของนักเรียน	✓				
	2.2 การนำเสนอเป็นลำดับขั้นตอน เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน	✓				

	2.3 ตัวอักษร/ภาพ/สี/เสียง (ถ้ามี) มีความเหมาะสม ชัดเจน และเอื้อต่อการเรียนรู้	✓			
3	ด้านการส่งเสริม Active Learning				
	3.1 สื่อ/นวัตกรรมกระตุ้นให้นักเรียนคิด วิเคราะห์ หรือแก้ปัญหา	✓			
	3.2 สื่อ/นวัตกรรมส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ (เช่น ถาม-ตอบ, ทำกิจกรรมกลุ่ม)	✓			
	3.3 สื่อ/นวัตกรรมส่งเสริมให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง	✓			
	3.4 สื่อ/นวัตกรรมช่วยให้นักเรียนเกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน (Peer Interaction) (ถ้ามี)	✓			
4	ด้านการใช้งาน				
	4.1 สื่อ/นวัตกรรมใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน	✓			
	4.2 มีความทนทาน/เสถียร (กรณีสื่อดิจิทัลหรืออุปกรณ์)	✓			
	4.3 ระยะเวลา/ปริมาณของสื่อ/นวัตกรรมเหมาะสมกับเวลาเรียนและกิจกรรมที่กำหนด	✓			
5	ด้านผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้เรียน				
	5.1 นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้นจากการใช้สื่อ/นวัตกรรมนี้	✓			
	5.2 นักเรียนมีทัศนคติที่ดี/สนุกสนานกับการเรียนรู้เพิ่มขึ้น	✓			
	5.3 นักเรียนมีทักษะที่เกี่ยวข้องเพิ่มขึ้น (เช่น ทักษะการคิด, ทักษะการสื่อสาร, ทักษะการใช้เทคโนโลยี)	✓			

ส่วนที่ 3: ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงและพัฒนา

- จุดเด่น/ข้อดีของสื่อ/นวัตกรรมนี้คืออะไร (ส่วนที่ทำได้ดี):
ทันสมัย น่าสนใจ ใช้ได้สะดวก เสริมแรงเร้าใจให้กับผู้เรียน
มีรูปแบบขั้นตอนที่เหมาะสม
- ข้อเสนอแนะ/ข้อควรปรับปรุง/ข้อควรพัฒนา

ส่วนที่ 4 รูปภาพประกอบ(รูปภาพสื่อและ คลิปวีดีโอ(QR code)/รูปภาพ การนำสื่อไปใช้)



เกียรติบัตรการอบรมพัฒนาครู







ผลงานที่เกิดจากการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสื่อการเรียนรู้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ

ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้เพื่อแสดงว่า

โรงเรียนบ้านม่วงสามปี

ได้นำเสนอผลงาน กิจกรรมสื่อสร้างสรรค์ ภาพยนตร์สั้นต่อต้านการทุจริต ระดับประถมศึกษา
ระดับคุณภาพ ดีมาก ภายใต้หัวข้อ "Anti-Bribery"
การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การนำเสนอผลงาน และการประกวดแข่งขัน กิจกรรมการเรียนรู้
ภายใต้โครงการเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม และธรรมาภิบาลในสถานศึกษาและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
(โครงการโรงเรียนสุจริต) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗ ระดับภูมิภาค
ภาคเหนือ ระหว่างวันที่ ๕ - ๗ กันยายน ๒๕๖๗
ณ โรงแรมคุ้มกุ๊กว่า จังหวัดเชียงใหม่
ขออำนวยการให้ประสบความสำเร็จ ความเจริญก้าวหน้าตลอดไป
ให้ไว้ ณ วันที่ ๗ กันยายน พุทธศักราช ๒๕๖๗

ว่าที่ร้อยตรี (ธน วงษ์จินดา)
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

(นายนิวัติไชย เกษมมงคล)
เลขาธิการคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ

ภาพกิจกรรม การส่งเสริมเจตคติ ที่ดีในการใช้สื่อเทคโนโลยีสร้างนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้

