แบบเสนอเพื่อรับรางวัลวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
ระดับเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราช ปีการศึกษา 2567

ชื่อผู้ส่งประกวด นางสาวกมลวรรณ เพชรสุข **ตำแหน่ง** ครูอัตราจ้าง
ประเภทสถานศึกษา สถานศึกษาขนาดเล็ก
ประเภทผลงาน ด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
โรงเรียน/ศูนย์พัฒนาวิชาการ โรงเรียนนางเอื้อยวิทยา

รายละเอียดข้อมูลผู้ส่งผลงานกำหนดตามประเภทของผลงาน
ชื่อผลงาน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องเทคโนโลยีกับการแก้ปัญหา ด้วยการสร้างสื่อภาพยนตร์สั้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนางเอื้อยวิทยา โดยใช้ KMW MODEL

1. ความสำคัญ/ที่มาของการปฏิบัติที่เป็นเลิศ

1.1 ความเป็นมาและสภาพปัญหา

โลกในศตวรรษที่ 21 เป็นโลกแห่งอนาคตที่มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะ เทคโนโลยีและการสื่อสาร มนุษย์เราควรมีการปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง ดังนั้นการเรียนรู้ในยุคนี้ ต้องเป็นการเรียนรู้ให้เกิดทักษะขั้นสูงเพื่อการดำรงชีวิต ครูผู้สอนต้องเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก ออกแบบกิจกรรมเน้นการลงมือปฏิบัติ (Learning by doing) ที่เน้นทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดวิสัยทัศน์ของหลักสูตร ให้มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลกยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษา ต่อการประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ และหลักสูตรยังได้เน้นให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ โดยเฉพาะประการที่ 5 ได้เน้นความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีด้านต่างๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยีเพื่อ การพัฒนาตนเองและสังคมในด้านการเรียนรู้การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม และการจัดการเรียนรู้ของหลักสูตร เป็นกระบวนการสำคัญในการนำ หลักสูตรสู่การปฏิบัติหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นหลักสูตรที่มีมาตรฐานการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชน ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณสมบัติตามเป้าหมายหลักสูตร ผู้สอนพยายามคัดสรรกระบวนการเรียนรู้ จัดการเรียนรู้โดยช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านสาระที่กำหนดไว้ในหลักสูตร 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 3–4)

จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนในรายวิชา ออกแบบและเทคโนโลยี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2567 พบว่านักเรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีในเชิงทฤษฎี แต่ขาดโอกาสในการนำไปประยุกต์ใช้เพื่อแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง ทำให้การเรียนรู้ขาดความน่าสนใจและไม่สามารถพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาและความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเต็มที่ อีกทั้งนักเรียนยังมีข้อจำกัดในการทำงานร่วมกันและการสื่อสารในลักษณะที่ต้องใช้ทักษะหลากหลาย นอกจากนี้ การเรียนการสอนในรูปแบบเดิมที่เน้นการบรรยายและการท่องจำยังทำให้ผู้เรียนขาดความเข้าใจในบทบาทของเทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน และไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้กับการแก้ปัญหาในชีวิตจริงได้ ส่งผลให้ขาดความพร้อมในการรับมือกับสถานการณ์ที่ซับซ้อนในโลกยุคดิจิทัล ดังนั้น จึงมีความจำเป็นต้องพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่บูรณาการความรู้ด้านเทคโนโลยีเข้ากับการแก้ปัญหาในเชิงปฏิบัติ ผ่านการสร้างสรรค์สื่อที่สามารถกระตุ้นความคิดขั้นสูงและพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นทีม และการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์

1.2 แนวทางการแก้ปัญหาและพัฒนา

จากการศึกษาสภาพปัญหาทำให้ครูผู้สอนได้วิเคราะห์ปัญหา กำหนดเป้าหมายเพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันและความคิดสร้างสรรค์ โดยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการเนื้อหาเรื่องเทคโนโลยีเข้ากับการสร้างสรรค์สื่อภาพยนตร์สั้น ที่เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมและได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ สามารถเผยแพร่และใช้เป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับผู้สนใจ กระตุ้นให้นักเรียนต่อยอดความรู้และนำเทคโนโลยีมาใช้ในการแก้ปัญหาและพัฒนาสื่อได้ต่อไปในอนาคต

2. วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

2.1 วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องเทคโนโลยีกับการแก้ปัญหา ด้วยการสร้างสื่อภาพยนตร์สั้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนางเอื้อยวิทยา โดยใช้ KMW MODEL
2. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการใช้เทคโนโลยีด้วยการสร้างสื่อภาพยนตร์สั้น
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องเทคโนโลยีกับการแก้ปัญหาด้วยการสร้างสื่อภาพยนตร์สั้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนางเอื้อยวิทยา โดยใช้ KMW MODEL

2.2 เป้าหมาย

เชิงปริมาณ

1.นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนางเอื้อยวิทยา จำนวน 14 คน ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องเทคโนโลยีกับการแก้ปัญหาด้วยการสร้างสื่อภาพยนตร์สั้น โดยใช้ KMW MODEL คิดเป็นร้อยละ 100

2.นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนางเอื้อยวิทยา จำนวน 14 คน สามารถนำความรู้เรื่องเทคโนโลยีกับการแก้ปัญหา สร้างสื่อภาพยนตร์สั้น คิดเป็นร้อยละ 100

เชิงคุณภาพ

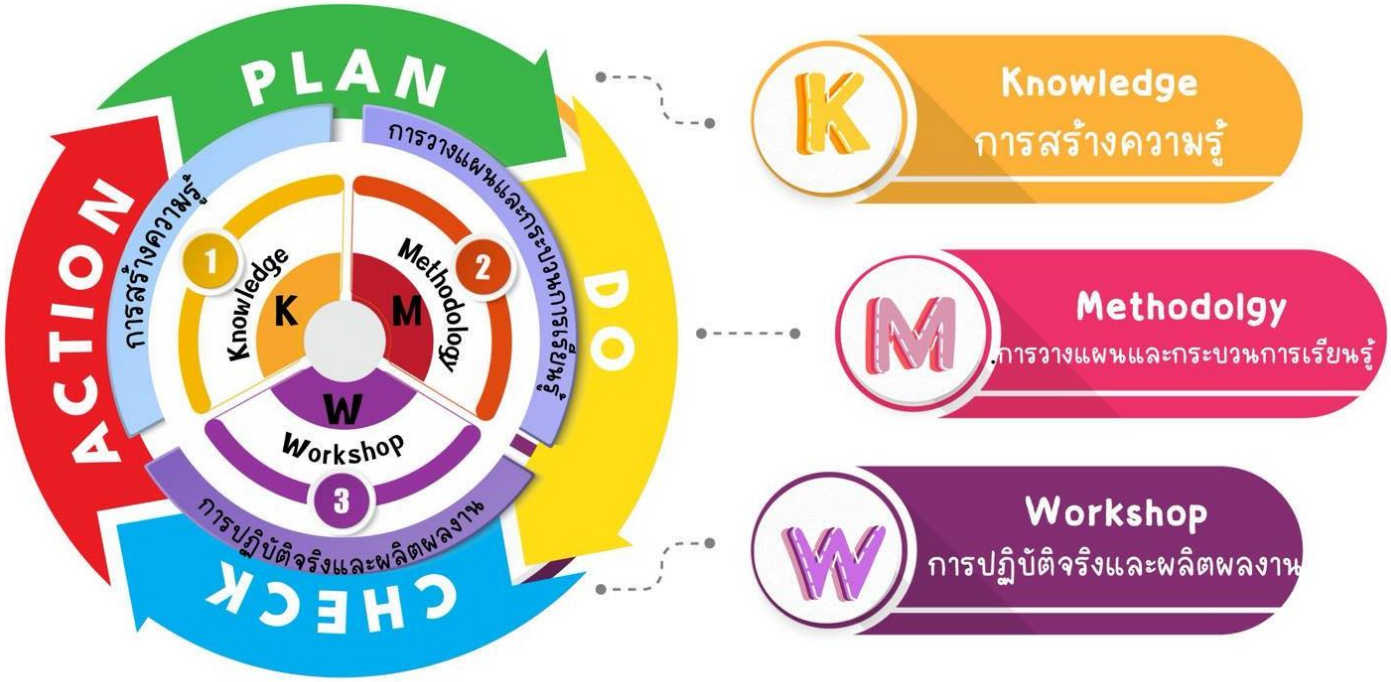
1.ร้อยละ 80 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนางเอื้อยวิทยา ศึกษาและสร้างสื่อภาพยนตร์สั้น เพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ระดับคุณภาพดีมาก ขึ้นไป

2.ร้อยละ 80 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนางเอื้อยวิทยา มีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้สื่อนวัตกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบ กิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องเทคโนโลยีกับการแก้ปัญหาด้วยการสร้างสื่อภาพยนตร์สั้นใน ระดับคุณภาพดีมากขึ้นไป

3. กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 การออกแบบผลงาน/วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ/นวัตกรรม

การออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องเทคโนโลยีกับการแก้ปัญหาด้วยการสร้างสื่อภาพยนตร์สั้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนางเอื้อยวิทยา โดยใช้ KMW MODEL ดังนี้



3.2 การดำเนินงานตามกิจกรรม (ตามวงจร PDCA)

ได้นำวงจรคุณภาพเดมมิ่ง PDCA มาใช้ในการดำเนินงาน 4 ขั้นตอน ดังนี้

1.ขั้นเตรียมการ (Plan)

1. ศึกษา/วิเคราะห์ศึกษาสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาพื้นฐานพุทธศักราช 2551 รายวิชาออกแบบและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อนำข้อมูลมากำหนดกรอบในการออกแบบการจัดการเรียนรู้

2. ประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อวิเคราะห์สภาพปัญหาด้วยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) กับคณะครูในการทำความเข้าใจ เพื่อคิดค้นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน

3. วางแผนการดำเนินงานการจัดการเรียนการสอนโดยการสร้างสื่อภาพยนตร์สั้น

การใช้ KMW MODEL ถูกออกแบบเพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาทักษะกระบวนการคิด การแก้ปัญหา และการใช้เทคโนโลยีผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเน้นการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและการลงมือปฏิบัติจริง

ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ Knowledge (K) , Methodology (M) , และ Workshop (W)

ขั้นตอน : Knowledge (K): การสร้างความรู้พื้นฐาน

- กำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์
- พัฒนาความรู้เกี่ยวกับการแก้ปัญหาด้วยเทคโนโลยี
- ส่งเสริมทักษะการสร้างสื่อภาพยนตร์สั้นและการทำงานเป็นทีม
- แบ่งกิจกรรมการเรียนรู้ออกเป็น 3 ส่วนตาม KMW Model:

1.สอนเนื้อหาเกี่ยวกับเทคโนโลยีและการแก้ปัญหา

2.การวางแผนและกระบวนการเรียนรู้การสร้างภาพยนตร์สั้น

3.ให้นักเรียนลงมือปฏิบัติจริงผ่านการสร้างภาพยนตร์

2.ขั้นดำเนินการ (Do)

ขั้นตอน : Methodology (M): การวางแผนและกระบวนการเรียนรู้

- แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 3 - 4 คน ศึกษาข้อมูลในการสร้างภาพยนตร์สั้น และให้พูดคุยเพื่อกำหนดบทบาทหน้าที่ในทีม เช่น ผู้เขียนบท ผู้กำกับ ผู้ถ่ายทำ และผู้ตัดต่อ
- กระตุ้นให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลเพื่อวางแผน กำหนดรูปแบบวางแผนโครงการ เช่น การเขียนบทภาพยนตร์สั้น การวางแผนถ่ายทำ และการจัดการทรัพยากร
- ส่งเสริมการคิดเชิงระบบ (Systematic Thinking) ผ่านการกำหนดขั้นตอนการทำงานที่ชัดเจน

• ใช้กระบวนการมีส่วนร่วม (Collaborative Learning) เพื่อให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น

ขั้นตอน : Workshop (W): การปฏิบัติจริงและผลิตผลงาน

นักเรียนผลิตภาพยนตร์สั้นตามรูปแบบของแต่ละกลุ่มที่ได้วางแผนไว้

• ลงมือถ่ายทำตามบทที่กำหนด

• ตัดต่อและปรับปรุงภาพยนตร์ให้สมบูรณ์

• จัดกิจกรรมการนำเสนออธิบายขั้นตอนการดำเนินการของกลุ่ม

• ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มฉายภาพยนตร์สั้นและอธิบายวิธีการแก้ปัญหาที่นำเสนอ

• เปิดโอกาสให้ครูและเพื่อนร่วมชั้นให้ข้อเสนอแนะ ภาพยนตร์

3.ขั้นตรวจสอบและประเมินผลการพัฒนางาน (Check)

• แต่ละกลุ่มประเมินผลงาน โดยให้นำเสนอในส่วนที่กลุ่มทำได้ดี และ ในประเด็นที่กลุ่มต้องปรับปรุงแก้ไข โดยใช้เกณฑ์การประเมินที่ครอบคลุม เช่น ความคิดสร้างสรรค์, การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี, และการทำงานเป็นทีม

•นักเรียนและครูผู้สอนร่วมกันประเมิน ชื่นชมให้สมาชิกในกลุ่มเห็นคุณค่าการทำงานเป็นทีมและทบทวนขั้นตอนการทำงานเติมเต็มในประเด็นที่ต้องพัฒนาต่อยอดด้วยการกระตุ้นด้วยคำถาม เช่น มีเทคนิคถ่ายทำอย่างไรให้เรื่องเล่าน่าสนใจ องค์ประอบของภาพที่ถ่าย การทดแทนด้วยทรัพยากร หากไม่มีจะใช้อะไรทดแทนได้ เพื่อฝึกการคิดและพัฒนาชิ้นงาน สู่นวัตกรรมหรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ

• สะท้อนผลการเรียนรู้ นักเรียนเขียนบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้แลกเปลี่ยนกับเพื่อนจากการสร้างภาพยนตร์สั้น

4. ขั้นสรุปและรายงาน (Action)

• ใช้ข้อมูลจากการประเมินและข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงกิจกรรม เช่น เพิ่มการอบรมด้านเทคนิคการตัดต่อ หรือการบริหารเวลาในทีม การประชาสัมพันธ์ เพื่อรณรงค์ป้องกันสิ่งเสพติดจากคลิปสื่อที่สร้าง

• เผยแพร่ผลงาน นำภาพยนตร์สั้นที่สร้างเสร็จไปเผยแพร่ในสื่อของโรงเรียนหรือชุมชน และส่งเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขัน เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้และแรงบันดาลใจ

3.3 ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน ในรูปแบบ Work Process มุ่งเน้นการประเมินผลตามกระบวนการทำงานแต่ละขั้นตอน โดยวิเคราะห์ความมีประสิทธิภาพในมิติต่าง ๆ เพื่อให้เห็นภาพรวมของการจัดการเรียนรู้ที่สมบูรณ์

1. กระบวนการวางแผน (Planning Process) > แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน มีความชัดเจน ครอบคลุมเนื้อหาและเป้าหมายของกิจกรรม มีการแบ่งหน้าที่ของ

นักเรียนโดยมีครูผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกโดยการเตรียมทรัพยากรและอุปกรณ์อย่างเพียงพอ เช่น อุปกรณ์ในการถ่ายทำ ซอฟต์แวร์ตัดต่อ และตัวอย่างภาพยนตร์

2. กระบวนการจัดการเรียนรู้ (Learning Process) > นักเรียนได้รับความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการแก้ปัญหาด้วยเทคโนโลยีและการผลิตภาพยนตร์สั้น การเรียนการสอนมีการบูรณาการทักษะชีวิต เช่น การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และการจัดการเวลา กระบวนการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและมุ่งมั่นที่จะผลิตผลงาน

3. กระบวนการปฏิบัติจริง (Implementation Process) > นักเรียนสามารถวางแผนงาน เขียนบท และผลิตภาพยนตร์สั้นได้ตามกระบวนการ ทีมงานแต่ละกลุ่มมีการแบ่งหน้าที่อย่างเหมาะสม เช่น ผู้กำกับ นักเขียนบท และช่างถ่ายทำ ผลงานที่ได้มีความคิดสร้างสรรค์และตอบโจทย์ตั้งไว้

4. กระบวนการประเมินผล (Evaluation Process) > ครูผู้สอนใช้วิธีการวัดและการประเมินเพื่อพัฒนาอย่างหลากหลาย เช่น ให้ประเมินตนเอง ประเมินกลุ่ม เพื่อนประเมินและครูร่วมประเมิน เน้นการแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ และการทำงานเป็นทีม นักเรียนแต่ละกลุ่มได้รับข้อเสนอแนะที่ช่วยปรับปรุงทักษะและกระบวนการทำงาน นักเรียนสามารถสะท้อนผลการเรียนรู้และข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นในกระบวนการทำงาน

5. กระบวนการปรับปรุง (Improvement Process) > นักเรียนวิเคราะห์ตนเอง วิเคราะห์กลุ่มเพื่อพัฒนาต่อยอด โดยการนำข้อเสนอแนะไปช่วยพัฒนาคุณภาพผลงาน มีการบันทึกบทเรียนและปัญหาที่พบในแต่ละขั้นตอน เพื่อใช้ปรับปรุงในกิจกรรมถัดไป ผลงานภาพยนตร์สั้นสามารถเผยแพร่ในวงกว้างและนำไปใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้

3.4 การใช้ทรัพยากร

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องเทคโนโลยีกับการแก้ปัญหา ด้วยการสร้างสื่อภาพยนตร์สั้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนางเอื้อยวิทยา โดยใช้ KMW MODEL นักเรียนสามารถสร้างสื่อภาพยนตร์สั้นด้วยตัวเองจากอุปกรณ์เทคโนโลยีใกล้ตัว เช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ ระบบอินเตอร์เน็ต จากนั้นนักเรียนแต่ละกลุ่มนำภาพยนตร์สั้นของกลุ่มตัวเองออกมาเผยแพร่ให้กับสื่อภายในโรงเรียน ชุมชน เมื่อมีการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าและเหมาะสม นักเรียนจะสามารถผลิตผลงานที่มีคุณภาพและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ นอกจากนี้การใช้ทรัพยากรยังช่วยให้การดำเนินงานเป็นไปได้ตามแผนที่วางไว้และเกิดประโยชน์สูงสุดในการพัฒนาทักษะของนักเรียน

<u>สถิติที่ใช้</u>

- แบบประเมินการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้น , แบบประเมินความพึงพอใจ

4. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

4.1 ผลที่เกิดตามจุดประสงค์

<u>วัตถุประสงค์</u>

1. เพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องเทคโนโลยีกับการแก้ปัญหา ด้วยการสร้างสื่อภาพยนตร์สั้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนางเอื้อยวิทยา โดยใช้ KMW MODEL

2. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการใช้เทคโนโลยีด้วยการสร้างสื่อภาพยนตร์สั้น

<u>ผลที่เกิดตามวัตถุประสงค์</u>

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนางเอื้อยวิทยา สามารถนำความรู้เรื่องเทคโนโลยีกับการแก้ปัญหา มาสร้างสรรค์สื่อภาพยนตร์สั้นได้ที่มีคุณภาพมี อยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 89.5

<u>วัตถุประสงค์</u>

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องเทคโนโลยีกับการแก้ปัญหาด้วยการสร้างสื่อภาพยนตร์สั้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนางเอื้อยวิทยา โดยใช้ KMW MODEL

<u>ผลที่เกิดตามวัตถุประสงค์</u>

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนางเอื้อยวิทยา จำนวน 14 คน มีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้สื่อนวัตกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบ กิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องเทคโนโลยีกับการแก้ปัญหาด้วย การสร้างสื่อภาพยนตร์สั้นในระดับดีมาก

4.2 ผลสัมฤทธิ์ของงาน

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนางเอื้อยวิทยา จำนวน 14 คน สามารถสร้างสื่อภาพยนตร์สั้นที่มีคุณภาพ และมีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่องเทคโนโลยีกับการแก้ปัญหาด้วยการสร้างสื่อภาพยนตร์สั้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนางเอื้อยวิทยา โดยใช้ KMW MODEL

ตารางที่ 4.2.1 ผลการประเมินการสร้างสื่อภาพยนตร์สั้นของนักเรียน แยกตามกลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่	หัวข้อประเมิน			คะแนน (100)	ผลการประเมินอยู่ในระดับ
	ความสำคัญของเนื้อหา (40 คะแนน)	คุณภาพของผลงาน/การใช้เทคโนโลยี (20 คะแนน)	การทำหน้าที่ของภาพยนตร์ (40 คะแนน)		
1	36	20	38	94	คุณภาพดีมาก
2	34	18	38	90	คุณภาพดีมาก
3	36	18	32	86	คุณภาพดีมาก
4	34	20	34	88	คุณภาพดีมาก
รวมเฉลี่ย				**89.5**	**คุณภาพดีมาก**

จากตารางที่ 4.2.1 ผลการประเมินการสร้างสื่อภาพยนตร์สั้นของนักเรียน แยกตามกลุ่ม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนางเอื้อยวิทยา จำนวน 4 กลุ่ม พบว่า คะแนนเฉลี่ยของคุณภาพการสร้างสื่อภาพยนตร์สั้นอยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 89.5

ตารางที่ 4.2.2 ผลการประเมินความพึงพอใจ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องเทคโนโลยีกับการแก้ปัญหาด้วยการสร้างสื่อภาพยนตร์สั้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนางเอื้อยวิทยา โดยใช้ KMW MODEL

รายละเอียด	ความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. กิจกรรมการเรียนสนุกและน่าสนใจ	12	2	-	-	-
2. เนื้อหาที่สอนสอดคล้องเชื่อมโยงกับชีวิตและทันสมัย	11	3	-	-	-
3. ครูผู้สอนส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง	13	1	-	-	-
4. สามารถประยุกต์สิ่งที่สอนเข้ากับสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อม	11	3	-	-	-
5. ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม/ทีม	10	4	-	-	-
6. ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มและรู้จักวิพากษ์วิจารณ์	11	1	2	-	-
7. การเรียนรู้จากการ สร้างภาพยนตร์สั้น ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาในรายวิชามากขึ้น	12	2	-	-	-
8. ความรู้ที่ได้รับสามารถนำไปต่อยอดได้	13	1	-	-	-
9. นักเรียนนำความรู้จากวิชานี้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้	12	2	-	-	-
10.นักเรียนเรียนรู้อย่างมีความสุข	13	1	-	-	-
รวมเฉลี่ย	11.8	2	0.2	-	-
คิดเป็นร้อยละ	84.28	14.29	1.43	-	-

จากตารางที่ 4.2.2 ผลการประเมินความพึงพอใจ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องเทคโนโลยีกับการแก้ปัญหาด้วยการสร้างสื่อภาพยนตร์สั้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนางเอื้อยวิทยา โดยใช้ KMW MODEL พบว่านักเรียนมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก

4.3 ประโยชนที่ได้รับ

4.3.1 ประโยชน์ที่เกิดกับผู้เรียน

1. นักเรียนได้ใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง
2. นักเรียนได้วางแผนการทำงานอย่างเป็นขั้นตอน
3. นักเรียนได้ฝึกการทำงานเป็นทีม

4.3.2 ประโยชน์ที่เกิดกับครู

1.ครูมีสื่อที่หลากหลายจากการมีส่วนร่วมของนักเรียนแต่ละกลุ่ม

2.ครูมีรูปแบบวิธีการปฏิบัติที่ดี (Best Practice) นำไปใช้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอก

4.3.3 ประโยชน์ที่เกิดกับสถานศึกษา

1.สถานศึกษามีสื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ รณรงค์ เพื่อแก้ปัญหาสิ่งเสพติด

2.สถานศึกษามีรูปแบบวิธีการปฏิบัติที่ดี (Best Practice) นำไปใช้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอก

5. ปัจจัยความสำเร็จ

ผู้บริหารให้การส่งเสริม สนับสนุน งบประมาณและทรัพยากรที่เอื้อต่อการออกแบบการเรียนรู้

ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก(Active learning) ทำให้เด็กได้คิด ได้ทำ และการนำเสนอผู้เรียน เรียนรู้อย่างมีความสุข

นักเรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม เพราะเขาเป็นเจ้าของการเรียนรู้อย่างแท้จริง

เขตพื้นที่การศึกษามีการส่งเสริมพัฒนาครูผู้สอนให้มีทักษะและเทคนิคการสอนอย่างหลากหลาย

6. บทเรียนที่ได้รับเพื่อการปรับปรุงคุณภาพมุ่งพัฒนาต่อไป

6.1 บทเรียนที่ได้รับ

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก(Active learning) เป็นการค้นพบศักยภาพผู้เรียนรายบุคคลและสามารถดึงศักยภาพผู้เรียนออกมาเพื่อพัฒนาส่งเสริมศักยภาพให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สู่ความเป็นเลิศมากขึ้น

6.2 การปรับคุณภาพมุ่งพัฒนาต่อไป

เน้นการสร้างภาพยนตร์สั้น/คลิปสื่อเพื่อร่วมกันอนุรักษ์และแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อมในชุมชน ที่ส่งผลคุณภาพชีวิตของคนในชุมชนมากขึ้น

6.3 ข้อควรพึงระวัง

ควรสร้างข้อตกลงในการนำเทคโนโลยีไปใช้ในการสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาและก่อให้เกิดประโยชน์ ให้เห็นคุณค่าของเทคโนโลยี

7. การเผยแพร่/การยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

7.1 การเผยแพร่

ข้าพเจ้าได้ทำการดำเนินการเผยแพร่ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องเทคโนโลยีกับการแก้ปัญหาด้วยการสร้างสื่อภาพยนตร์สั้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนางเอื้อยวิทยา โดยใช้ KMW เพื่อประชาสัมพันธ์ตลอดจนการเผยแพร่ทางเว็บไซต์ของโรงเรียน และเผยแพร่ผลงานให้แก่ครูและนักเรียนในโรงเรียน และส่งผลงานภาพยนตร์สั้นนักเรียนเข้าประกวดในรายการ (Be Smart Say No To Drugs)

7.2 การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

- ข้าพเจ้าได้รับรางวัลครูที่ปรึกษา ได้รับรางวัลชนะเลิศดีเยี่ยม รายการ กิจกรรมภาพยนตร์สั้นต่อต้านการทุจริต ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 การประกวดกิจกรรมตามรโครงการเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรมและธรรมาภิบาลในสถานศึกษาและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา (โครงการโรงเรียนสุจริต) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2565 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา
- ได้รับรางวัลครูที่ปรึกษา กิจกรรมบริษัทสร้างการดี ระดับมัธยมศึกษา ระดับคุรภาพดีมาก ภายใต้โครงการเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรมและธรรมาภิบาลในสถานศึกษาและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา (โครงการโรงเรียนสุจริต) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2566 ระดับภูมิภาค
- ข้าพเจ้าได้รับรางวัลยกย่องเชิดชูเกียรติ รางวัลครูดีศรีสุราษฎร์ (ประเภทวิชาการ) เนื่องในโอกาสวันครู ครั้งที่ 68 พ.ศ.2567 จากคณะกรรมศึกษาธิการจังหวัดสุราษฎร์ธานี
- ข้าพเจ้าได้รับรางวัลระดับดีเยี่ยม ประเภทครูผู้สอน กลุ่มมัธยมศึกษา ด้านการจัดการศึกษา เพื่อการสร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2567 จากสำนักงานศึกษาธิการภาค 5
- ข้าพเจ้าได้รับรางวัลครูที่ปรึกษา การประกวดโครงการสื่อสาร สร้างสรรค์ รู้เท่าทันยาบ้า (Be Smart Say No To Drugs) จากสำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด กระทรวงยุติธรรมและกระทรวงศึกษาธิการ ณ วันที่ 5 สิงหาคม พ.ศ.2567

ลงชื่อ ผู้เสนอ

(นางสาวกมลวรรณ เพชรสุข)

ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

โรงเรียนนางเอื้อยวิทยา

ลงชื่อ ผู้รับรอง

(นายกันตพงษ์ ณ ระนอง)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนนางเอื้อยวิทยา

ภาคผนวก

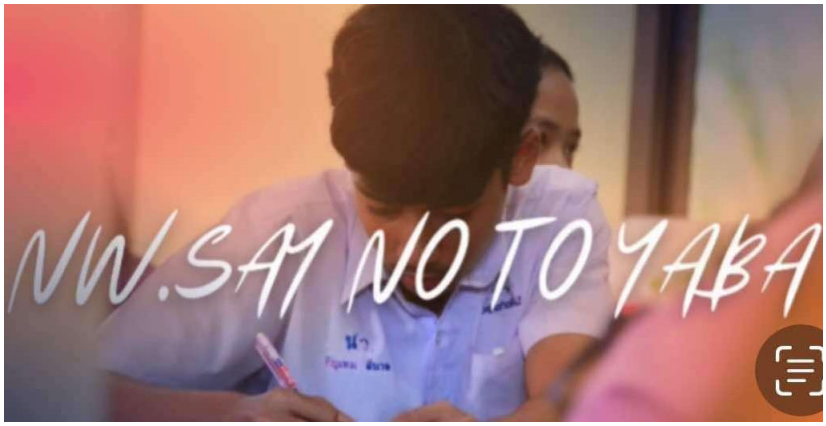
- แบบประเมินการสร้างสื่อภาพยนตร์สั้นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนนางเอื้อยวิทยา
- แบบประเมินความพึงพอใจ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องเทคโนโลยีกับการแก้ปัญหาด้วยการสร้างสื่อภาพยนตร์สั้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนนางเอื้อยวิทยา โดยใช้ KMW MODEL
- ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้
- ผลงานที่ได้รับของนักเรียน/ครู
- การเผยแพร่ผลงาน

ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

การประชุม PLC ร่วมกับคณะครูโรงเรียนนางเอื้อยวิทยา

นักเรียนแต่ละกลุ่ม ยกตัวอย่างสถาณการณ์ในสังคม
เรื่องเทคโนโลยีกับการแก้ปัญหา ในสังคมผ่านโปรแกรม Canv

ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้



นำสถานการณ์ปัญหาที่เกิดในสังคมที่สนใจ มาสร้างเป็นภาพยนตร์สั้น

ภาพผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานที่ได้รับรางวัลของนักเรียน ครูและนักเรียนคัดเลือกภาพยนตร์สั้นของนักเรียนกลุ่มที่ทำหัวข้อตรงกับการรับสมัครส่งเข้าประกวดการประกวดโครงการสื่อสาร สร้างสรรค์ รู้เท่าทันยาบ้า (Be Smart Say No To Drugs) ได้รับรางวัลชมเชย ระดับจังหวัดประเภทมัธยมศึกษาตอนต้น จากสำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด กระทรวงยุติธรรมและกระทรวงศึกษาธิการ ณ วันที่ 5 สิงหาคม พ.ศ.2567

ภาพผลงานที่ได้รับรางวัล

ผลงานที่ได้รับรางวัลของครู ได้รับรางวัลครูที่ปรึกษา การประกวดโครงการสื่อสาร สร้างสรรค์รู้เท่าทันยาบ้า (Be Smart Say No To Drugs) จากสำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด กระทรวงยุติธรรมและกระทรวงศึกษาธิการ ณ วันที่ 5 สิงหาคม พ.ศ.2567

สำนักงาน ป.ป.ส.

สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด
กระทรวงยุติธรรม และ กระทรวงศึกษาธิการ
มอบเกียรติบัตรนี้เพื่อแสดงว่า

นางสาวกมลวรรณ เพชรสุข
โรงเรียนนางเอื้อยวิทยา

ได้เข้าร่วมเป็นครูที่ปรึกษา การประกวด
โครงการสื่อสาร สร้างสรรค์ รู้เท่าทันยาบ้า (Be Smart Say No to Drugs)
ให้ไว้ ณ วันที่ ๕ สิงหาคม ๒๕๖๗

พลตำรวจโท (กาญรัตน์ หลักบุญ) เลขาธิการคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด

ว่าที่ร้อยตรี (ธนุ วงษ์จินดา) เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ONCB.BSSND.๐๗/๐๐๑

ได้รับรางวัลระดับดีเยี่ยม ประเภทครูผู้สอน กลุ่มมัธยมศึกษา ด้านการจัดการศึกษา เพื่อการสร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2567 จากสำนักงานศึกษาธิการภาค 5

ลำดับที่ ๒๘๗๗ / ๒๕๖๖

สำนักงานศึกษาธิการภาค ๕
ขอมอบเกียรติบัตรประกาศเกียรติคุณเพื่อแสดงว่า

นางสาวกมลวรรณ เพชรสุข

ได้รับรางวัลระดับดีเยี่ยม ประเภทครูผู้สอน กลุ่มมัธยมศึกษา
ด้านการจัดการศึกษาเพื่อการสร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
การนำเสนอผลงานแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศในการจัดการศึกษาของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา
จังหวัดสุราษฎร์ธานี (SURATTHANI EDU 4.0 AWARDS) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๖

ให้ไว้ ณ วันที่ ๓๐ เดือนสิงหาคม พุทธศักราช ๒๕๖๖

(นายปรเมศวร์ ศิริรัตน์)
รองศึกษาธิการภาค สำนักงานศึกษาธิการภาค ๑๔
รักษาการในตำแหน่งศึกษาธิการภาค สำนักงานศึกษาธิการภาค ๕

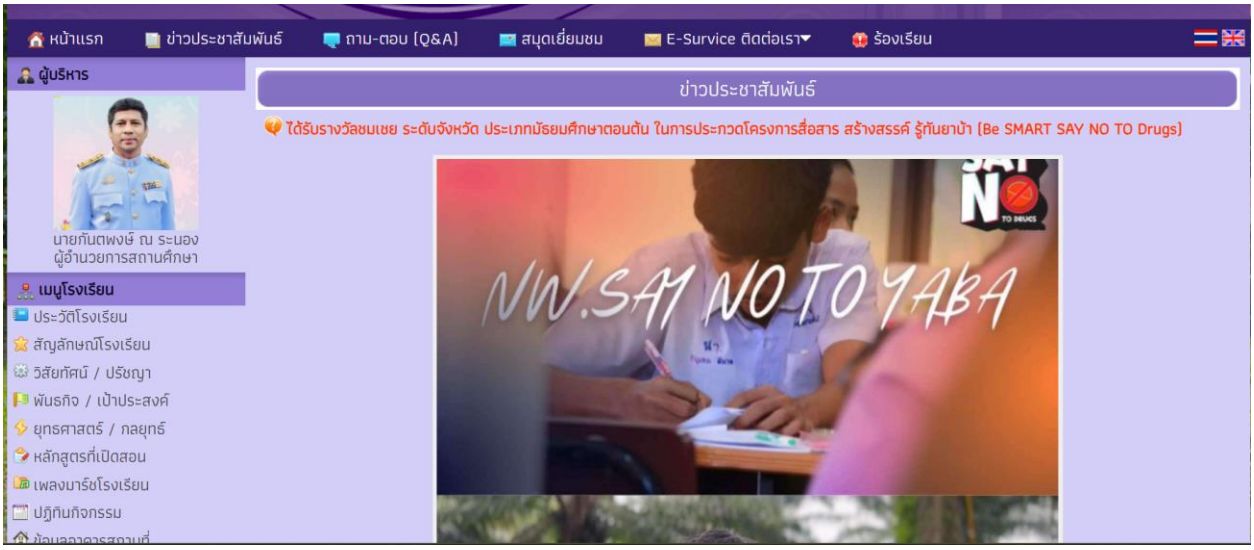
ภาพผลงานที่ได้รับรางวัล

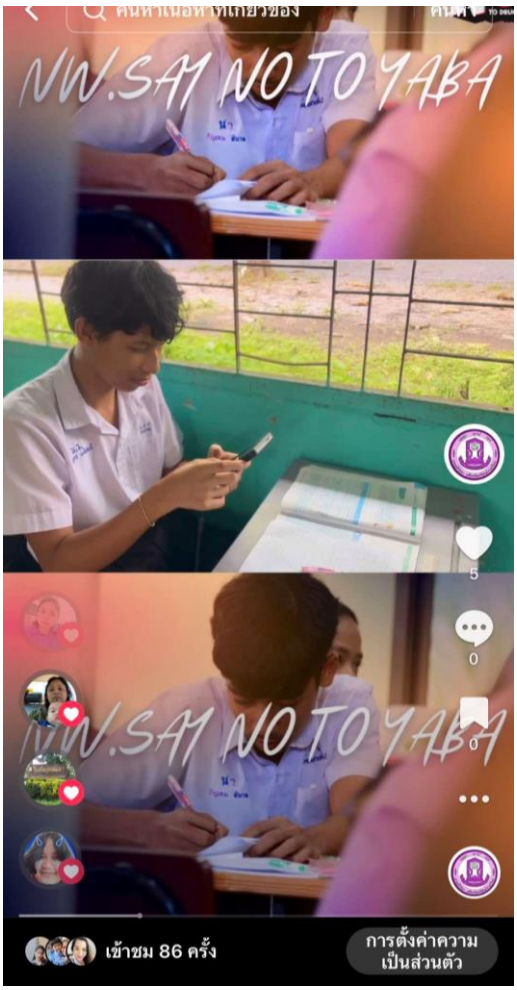
ผลงานที่ได้รับรางวัลของครู ได้รับรางวัลยกย่องเชิดชูเกียรติ รางวัลครูดีศรีสุราษฎร์ (ประเภทวิชาการ) เนื่องในโอกาสวันครู ครั้งที่ 68 พ.ศ.2567 จากคณะกรรมศึกษาธิการจังหวัดสุราษฎร์ธานี

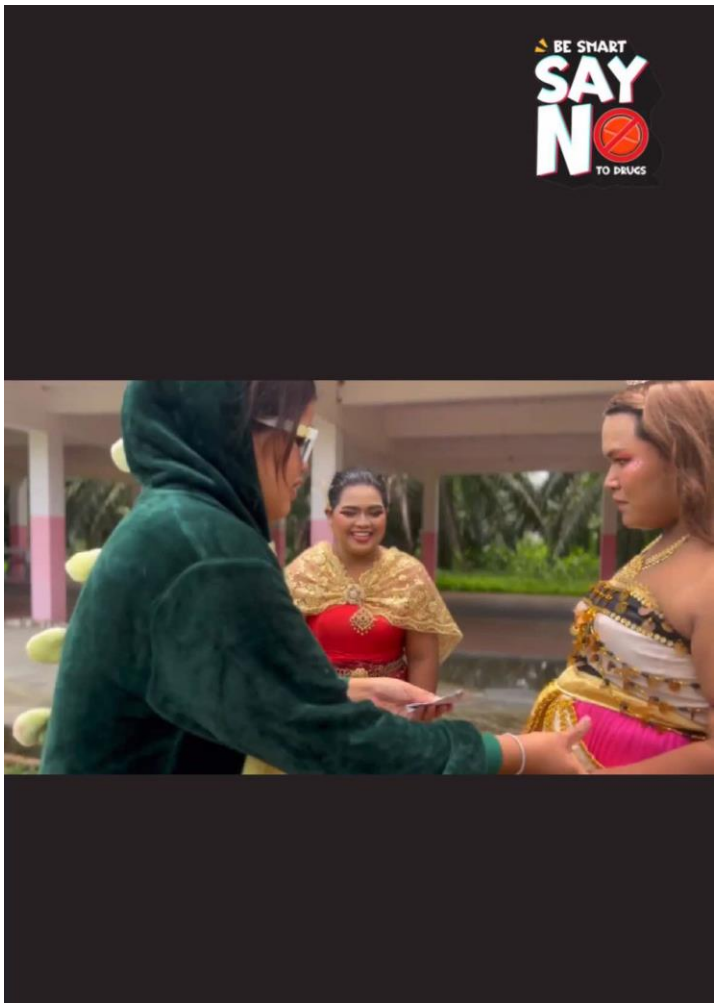
ได้รับรางวัลครูที่ปรึกษา กิจกรรมบริษัทสร้างการดี ระดับมัธยมศึกษา ระดับคุรภาพดีมาก ภายใต้โครงการเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรมและธรรมาภิบาลในสถานศึกษาและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา (โครงการโรงเรียนสุจริต) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2566 ระดับภูมิภาค

การเผยแพร่ผลงาน

ดำเนินการ เผยแพร่ผลงานนักเรียนบนเว็บไซต์และ tiktok ของโรงเรียน







การเผยแพร่ผลงานวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

เผยแพร่ผลงานลงเว็บไซต์ ครูบ้านนอก.คอม https://www.kroobannok.com/board_cat_list.php?bcat_id=16

เผยแพร่ผลงานลงเว็บไซต์โรงเรียนนางเอื้อยวิทยา http://nuw.ac.th/workteacher