



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ งานวิจัยพัฒนานวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์ ฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ

ที่ วก.ก้นดั่ง

/๒๕๖๘

วันที่

๑๑ กันยายน ๒๕๖๘

เรื่อง นำส่งผลงาน “ ๑ ครู ๑ นวัตกรรม ” ภาคเรียนที่ ๑ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘

เรียน ผู้อำนวยการวิทยาลัยการอาชีพก้นดั่ง

ด้วยข้าพเจ้า นางสาวชนัญชิตา แซ่เจี๊ยะ แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติหน้าที่การสอนและดำเนินการจัดทำผลงาน “ ๑ ครู ๑ นวัตกรรม ” ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ตามที่กำหนด

บัดนี้ ข้าพเจ้าได้ดำเนินการจัดทำผลงาน “ ๑ ครู ๑ นวัตกรรม ” เรียบร้อยแล้ว และขอส่งผลงาน “ ๑ ครู ๑ นวัตกรรม ” รายละเอียดดังเอกสารแนบนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ลงชื่อ.....

(นางสาวชนัญชิตา แซ่เจี๊ยะ)

ครูผู้สอนแผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ความเห็นหัวหน้าแผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ความเห็นหัวหน้างานวิจัยพัฒนาฯ

- ส่งไม่ติดทราบ

(นายภาณุกร อ่อนประสงค์)

ตำแหน่ง ครู

๑๑ / ก.ย. / ๒๕๖๘

เกษม

(นางสาวเกษมิกา พรหมสุข)

ตำแหน่ง พนักงานราชการ(ครู)

๑๑ / ก.ย. / ๖๘

ความเห็นรองผู้อำนวยการฝ่ายแผนงานฯ

๑. ๑๕๐ / ๑๕๐ ครม

๒.

(นายนิกร ทองโอ)

รองผู้อำนวยการฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ

๑๑ / ก.ย. / ๖๘

ความเห็นผู้อำนวยการ

๑. ๓๖๖

๒.

(นางสาวพัชรินทร์ อักษรผอม)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยการอาชีพก้นดั่ง

๑๑ / ก.ย. / ๖๘

“เรียนดี มีความสุข”

แบบฟอร์มรายงาน ๑ ครู ๑ นวัตกรรมการศึกษา

ชื่อเรื่อง นวัตกรรมการศึกษาสื่อการสอนธุรกิจดิจิทัล

ผู้จัดทำ นางสาวชนัญชิตา แซ่เจียะ

วิทยาลัยการอาชีพกันตัง

ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๔

ประเภทนวัตกรรม

- ☐ ด้านบริหารจัดการ
- ☐ ด้านหลักสูตร
- ☐ ด้านจัดการเรียนรู้
- ☒ ด้านสื่อและเทคโนโลยี
- ☐ ด้านวัดและประเมินผล
- ☐ อื่นๆ ระบุ.....

๑. หลักการและเหตุผล

การพัฒนาคุณภาพการศึกษาในยุคศตวรรษที่ ๒๑ จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม เทคโนโลยี และความต้องการของผู้เรียน การนำนวัตกรรมทางการศึกษา มาใช้จึงเป็นกลยุทธ์สำคัญที่ช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทั้งในด้านเนื้อหา วิธีการจัดกิจกรรม ตลอดจนสื่อและเครื่องมือการเรียนรู้

ดังนั้น จึงจัดทำสื่อการสอนธุรกิจดิจิทัล เพื่อตอบสนองต่อการยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนอย่างยั่งยืน ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ และส่งเสริมให้ครูเป็นผู้สร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อการศึกษาที่มีคุณค่าแก่ผู้เรียน

๒. วัตถุประสงค์

- ๒.๑ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบของธุรกิจดิจิทัล
- ๒.๒ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถการดำเนินธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ๒.๓ เพื่อส่งเสริมทักษะการใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับธุรกิจ

๓. วิธีการดำเนินงาน

- ๓.๑ กำหนดวัตถุประสงค์ของบทเรียน
 - ๓.๑.๑ กำหนดวัตถุประสงค์ของหน่วยการเรียนรู้
 - ๓.๑.๒ ความหมายและความสำคัญของธุรกิจดิจิทัล
 - ๓.๑.๓ การตลาดออนไลน์ (Digital Marketing)
- ๓.๒ เลือกประเภทสื่อที่เหมาะสม
 - ๓.๒.๑ Presentation – ใช้สำหรับการบรรยายประกอบการเรียน
 - ๓.๒.๒ องค์ประกอบในการออกแบบสื่อการสอนด้วยโปรแกรม CANVA
 - ๓.๒.๓ ตัวอย่างสื่อการสอนด้วย Canva สำหรับวิชาธุรกิจดิจิทัล
- ๓.๓ บูรณาการการเรียนรู้กับกิจกรรมในชั้น
 - ๓.๓.๑ ให้ผู้เรียนออกแบบสินค้าออนไลน์ ด้วย Canva
 - ๓.๓.๒ ให้ทำผู้เรียนวิเคราะห์การตลาดธุรกิจดิจิทัล เพื่อนำเสนอหน้าชั้นเรียน
 - ๓.๓.๓ นำเสนอธุรกิจดิจิทัลที่ออกแบบเป็นรายบุคคล

๔. สรุปผล

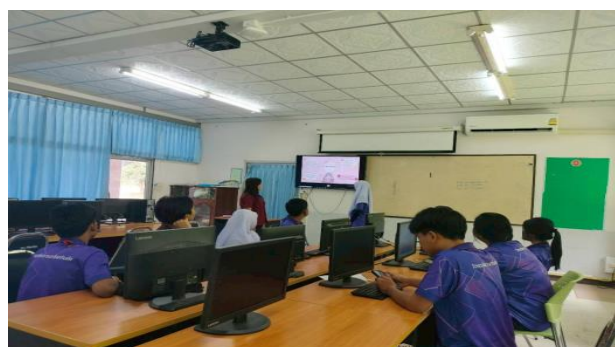
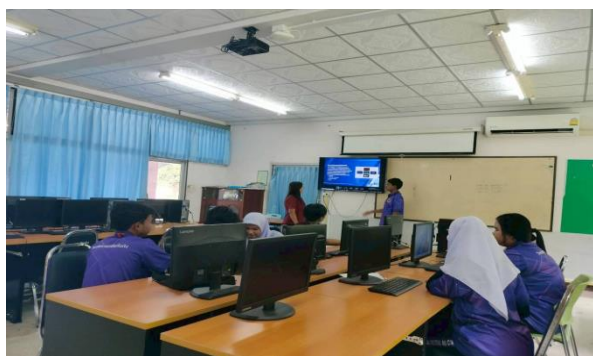
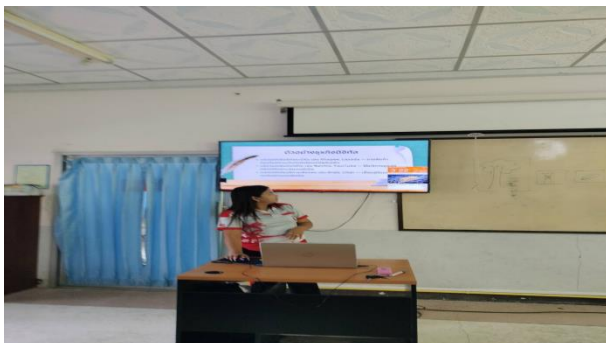
- ๔.๑ ผู้เรียนมีความตั้งใจเรียน
- ๔.๒ ผู้เรียนมีความสนใจในวัตกรรมการศึกษาธุรกิจดิจิทัล
- ๔.๓ ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นระหว่างการเรียนรู้การสอน
- ๔.๔ ครูและผู้เรียนสามารถนำนวัตกรรมการศึกษามาประยุกต์ใช้ได้

๕. ประโยชน์ที่ได้รับ

- ๕.๑ ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบของธุรกิจดิจิทัล
- ๕.๒ ผู้เรียนสามารถการดำเนินธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ๕.๓ ผู้เรียนมีทักษะการใช้โปรแกรม CANVA เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับธุรกิจ
- ๕.๔ ผู้เรียนสามารถบูรณาการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

ภาคผนวก

ภาพประกอบผลการใช้นวัตกรรมทางการศึกษา





บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ งานวิจัยพัฒนานวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์ ฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ

ที่ วก.ก้นต้ง /๒๕๖๘

วันที่ ๑๕ กันยายน ๒๕๖๘

เรื่อง นำส่งผลงาน “ ๑ ครู ๑ นวัตกรรม ” ภาคเรียนที่ ๑ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘

เรียน ผู้อำนวยการวิทยาลัยการอาชีพก้นต้ง

ด้วยข้าพเจ้า นายภานุกร อ่อนประสงค์ แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติหน้าที่การสอนและดำเนินการจัดทำผลงาน “ ๑ ครู ๑ นวัตกรรม ” ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ตามที่กำหนด

บัดนี้ ข้าพเจ้าได้ดำเนินการจัดทำผลงาน “ ๑ ครู ๑ นวัตกรรม ” เรียบร้อยแล้ว และขอ นำส่งผลงาน “ ๑ ครู ๑ นวัตกรรม ” รายละเอียดดังเอกสารแนบนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ลงชื่อ.....

(นายภานุกร อ่อนประสงค์)

ครูผู้สอนแผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ความเห็นหัวหน้าแผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

.....

(นายภานุกร อ่อนประสงค์)

ตำแหน่ง ครู

๑๕ กันยายน ๒๕๖๘

ความเห็นหัวหน้างานวิจัยพัฒนาฯ

- เพื่อโปรดทราบ

.....

(นางสาวเกณิกา พรหมสุข)

ตำแหน่ง พนักงานราชการ(ครู)

๑๕ / ๙.๙. / ๒๕

ความเห็นรองผู้อำนวยการฝ่ายแผนงานฯ

๑. เพื่อโปรดทราบ

๒.

.....

(นายนิกอน ทองโอ)

รองผู้อำนวยการฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ

๑๕ / ๙.๙. / ๒๕

ความเห็นผู้อำนวยการ

๑. ทราบ

๒. มอบหมายให้

.....

(นางสาวสร้อยสุรีย์ รามปลอด)

รองผู้อำนวยการ รักษาการแทน

ผู้อำนวยการวิทยาลัยการอาชีพก้นต้ง

๑๕ / ๙.๙. / ๒๕

“เรียนดี มีความสุข”

แบบฟอร์มรายงาน ๑ ครู ๑ นวัตกรรมการศึกษา

ชื่อเรื่องระบบรายงานการปฏิบัติหน้าที่ดูแล ควบคุมนักเรียน นักศึกษา วิทยาลัยการอาชีพกันตัง

ผู้จัดทำ.....นายภาณุกร อ่อนประสงค์ ร่วมกับ งานปกครอง ฝ่ายพัฒนากิจการนักเรียน นักศึกษา

วิทยาลัยการอาชีพกันตัง

ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๔

ประเภทนวัตกรรม

- ☒ ด้านบริหารจัดการ
- ☐ ด้านหลักสูตร
- ☐ ด้านจัดการเรียนรู้
- ☐ ด้านสื่อและเทคโนโลยี
- ☐ ด้านวัดและประเมินผล
- ☐ อื่นๆ ระบุ.....

๑.หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบัน เทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญอย่างมากต่อการพัฒนาการศึกษาและการบริหารจัดการสถานศึกษา โดยเฉพาะระบบสารสนเทศที่สามารถรวบรวม วิเคราะห์ และรายงานผลข้อมูลได้อย่างเป็นระบบและทันเวลา การนำเทคโนโลยี เช่น Google Looker Studio หรือระบบรายงานออนไลน์ มาใช้ในการติดตามและประเมินผลการปฏิบัติงานของบุคลากร จึงเป็นแนวทางที่ช่วยเพิ่มความโปร่งใส ตรวจสอบได้ และทำให้ผู้บริหารสามารถใช้ข้อมูลเชิงประจักษ์ในการตัดสินใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อย่างไรก็ตาม ปัญหาที่พบในการดำเนินงานด้านการดูแลและควบคุมนักเรียน นักศึกษา คือ การเก็บข้อมูลที่กระจัดกระจาย ไม่เป็นระบบ บางครั้งพึ่งพาเพียงรายงานกระดาษหรือการบันทึกด้วยมือ ทำให้เกิดความล่าช้า ข้อมูลไม่ครบถ้วน หรือไม่สามารถสะท้อนสถานการณ์จริงได้ทันทั่วถึง ส่งผลให้ผู้บริหารและผู้ที่เกี่ยวข้องขาดเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการติดตาม ปรับปรุง และพัฒนาการดำเนินงานดูแลนักเรียนได้อย่างตรงจุด

ดังนั้น การประยุกต์ใช้ระบบรายงานออนไลน์เข้ามาแก้ปัญหาดังกล่าว จึงถือเป็นแนวทางที่เหมาะสมและสอดคล้องกับยุคดิจิทัล ระบบสามารถรวบรวมข้อมูลจากผู้ปฏิบัติหน้าที่ได้ทันที ลดความซ้ำซ้อนในการทำงาน และนำเสนอข้อมูลในรูปแบบกราฟ ตาราง หรือแดชบอร์ดที่เข้าใจง่าย ส่งผลให้ผู้บริหาร ครู และผู้เกี่ยวข้องสามารถใช้

ข้อมูลในการวิเคราะห์ปัญหา วางแผน และตัดสินใจได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น อันจะช่วยยกระดับคุณภาพการดูแลและควบคุมนักเรียน นักศึกษาให้ดียิ่งขึ้น๒.วัตถุประสงค์

๓.วิธีการดำเนินงาน

๓.๑ การจัดทำระบบตรวจจับและรายงาน ใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น Google Looker Studio เพื่อรวบรวมและแสดงข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ (เช่นบันทึกของครู, รายงานเหตุการณ์, ข้อมูลการเข้า-ออกของนักเรียน)

๓.๒ การเก็บข้อมูล

- กำหนดให้ครู/เจ้าหน้าที่ผู้ดูแลกรอกข้อมูลการปฏิบัติหน้าที่เป็นรายวัน/สัปดาห์/เดือน
- ข้อมูลที่เก็บอาจรวมถึง: เวลาเข้า-ออกของครู, ระดับการตรวจตรานักเรียน, เหตุการณ์พิเศษ, การละเมิดกฎระเบียบ, ความปลอดภัย, สภาพแวดล้อม ฯลฯ

๓.๓ การวิเคราะห์และรายงาน

- รวบรวมและประมวลผลข้อมูลในระบบรายงาน
- ทำ Dashboard / รายงานภาพรวม (เช่นกราฟ/ตาราง) เพื่อแสดงแนวโน้มหรือจุดที่ต้องปรับปรุง

๓.๔ การใช้ผล

- นำเสนอรายงานต่อผู้บริหารวิทยาลัยเพื่อพิจารณา
- จัดประชุม/อบรม/อภิปรายกับบุคลากรที่เกี่ยวข้อง เพื่อหามาตรการแก้ไขหรือปรับปรุง

๓.๕ ระยะเวลา

- กำหนดช่วงเวลาการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูล (เช่นภาคเรียน-๑, ภาคเรียน-๒, หรือรายเดือน)

๓.๖ ผู้รับผิดชอบ

- งานปกครอง
- ครู / เจ้าหน้าที่ดูแลนักเรียน
- ทีมวิเคราะห์ข้อมูล / IT ของวิทยาลัย
- ผู้บริหารวิทยาลัย

๔. สรุปผล

จากการดำเนินงานระบบรายงานการปฏิบัติหน้าที่ดูแลและควบคุมนักเรียน นักศึกษา พบว่าการใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยจัดเก็บและแสดงผลข้อมูลทำให้การทำงานมีความสะดวก รวดเร็ว และตรวจสอบได้ชัดเจนยิ่งขึ้น การบันทึกข้อมูลในรูปแบบออนไลน์ช่วยลดความซ้ำซ้อนของเอกสาร และทำให้ผู้เกี่ยวข้องสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ตลอดเวลา ส่งผลให้การติดตามงานและการรายงานผลมีประสิทธิภาพมากกว่าระบบเดิมที่อาศัยการบันทึกด้วยมือหรือการรายงานเป็นรายครั้ง

ข้อมูลที่ได้จากระบบรายงานยังสะท้อนภาพรวมการปฏิบัติงานของครูและเจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบ ตลอดจนพฤติกรรมและการปฏิบัติตนของนักเรียน นักศึกษาได้อย่างเป็นรูปธรรม สามารถระบุจุดแข็งและจุดที่ควรพัฒนาได้

อย่างชัดเจน ซึ่งทำให้ผู้บริหารสามารถนำผลการวิเคราะห์ไปใช้ประกอบการวางแผนพัฒนางานด้านการดูแลนักเรียนในระยะต่อไปได้อย่างตรงประเด็น

โดยสรุป การนำระบบรายงานออนไลน์มาใช้ถือเป็นแนวทางที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน ลดข้อผิดพลาด และสร้างมาตรฐานในการดูแลและควบคุมนักเรียน นักศึกษาได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งยังเป็นการยกระดับการบริหารจัดการของวิทยาลัยให้ก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมดิจิทัล และสามารถใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาระบบสารสนเทศอื่น ๆ ภายในสถานศึกษาในอนาคตได้อย่างมีคุณค่า

๕.ประโยชน์ที่ได้รับ

๑. ช่วยเพิ่มความชัดเจนและความรับผิดชอบในการดูแลนักเรียน/นักศึกษา เพราะมีการติดตามและรายงานที่เป็นระบบ
๒. ช่วยผู้บริหารวิทยาลัยเข้าใจจุดแข็งและจุดที่ต้องปรับปรุงในเชิงปฏิบัติการดูแลอย่างรวดเร็ว
๓. ลดปัญหาการละเมิดระเบียบวินัย ความเสี่ยงด้านความปลอดภัย และพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของนักศึกษา
๔. เพิ่มความพึงพอใจของผู้ปกครอง นักเรียน และบุคลากร ที่มีความมั่นใจว่าวิทยาลัยให้ความสำคัญกับการดูแลและควบคุมอย่างเหมาะสม
๕. เป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการวางแผนพัฒนาการดูแลนักเรียนในอนาคต เช่น การจัดสรรบุคลากร, การออกแบบกฎระเบียบ, การใช้เทคโนโลยีเสริม

ภาคผนวก



ระบบรายงานการปฏิบัติหน้าที่ ดูแล ควบคุมนักเรียน นักศึกษา วิทยาลัยการอาชีพกันตัง





(สำหรับนักเรียน นักศึกษา) แบบบันทึก มาสาย ผิดระเบียบ ขออนุญาตออกนอกสถานศึกษา



(สำหรับครูประจำวัน) แบบบันทึกการปฏิบัติหน้าที่ครูประจำวัน



รายงานผลสำหรับครูเวร
ประจำวันตอนเช้า



รายงานผลสำหรับครูเวร
ประจำวันตอนเที่ยง



รายงานผลสำหรับงาน
ปกครอง

งานปกครอง ฝ่ายพัฒนากิจการนักเรียน นักศึกษา วิทยาลัยการอาชีพกันตัง



ระบบรายงานการปฏิบัติหน้าที่ ดูแล ควบคุมนักเรียน นักศึกษา วิทยาลัยการอาชีพกันตัง





ระบบรายงานการปฏิบัติหน้าที่ ดูแล ควบคุมนักเรียน นักศึกษา วิทยาลัยการอาชีพกันตัง





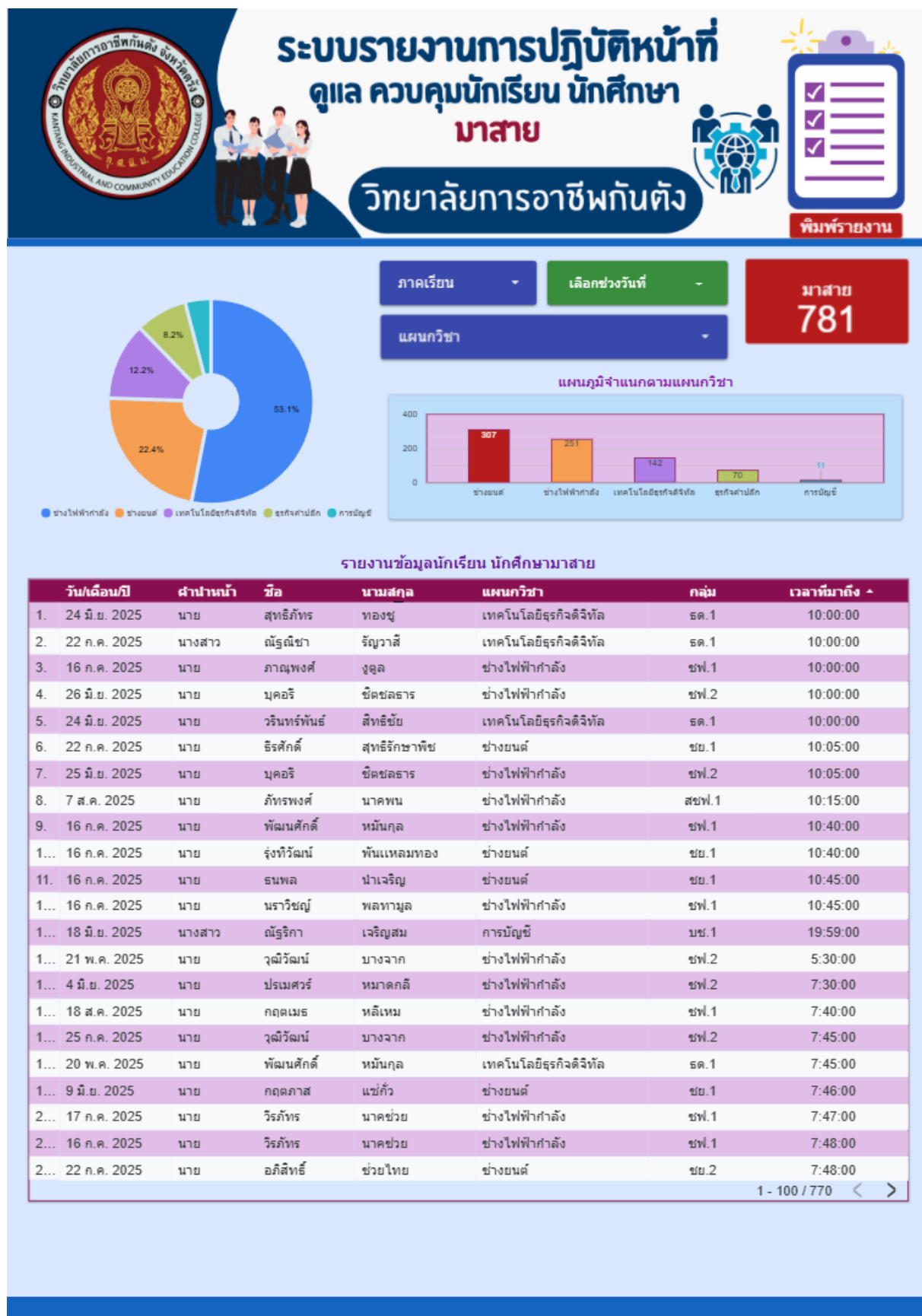
QR CODE
ใช้งาน

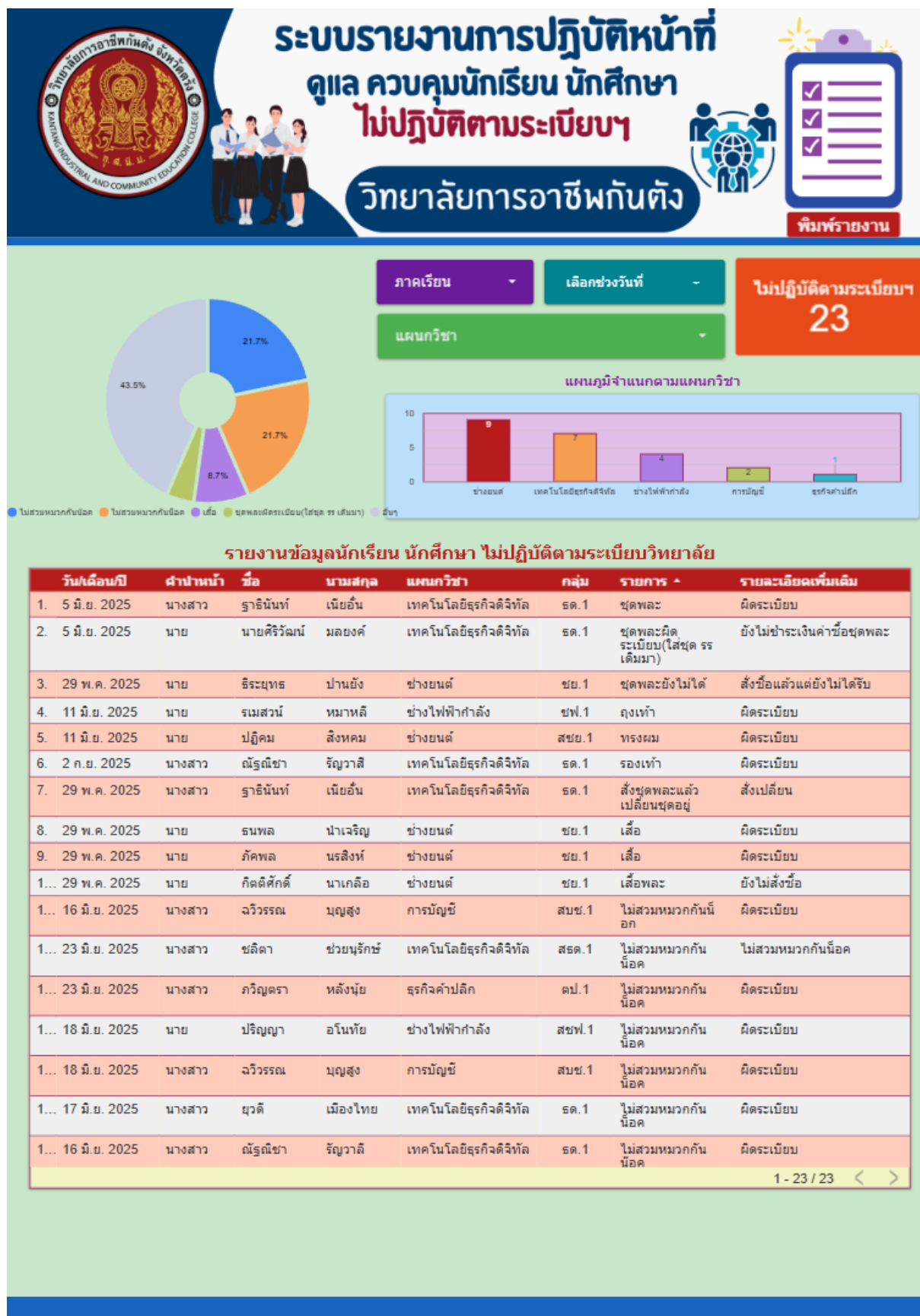
งานปกครอง
ฝ่ายพัฒนากิจการนักเรียน นักศึกษา



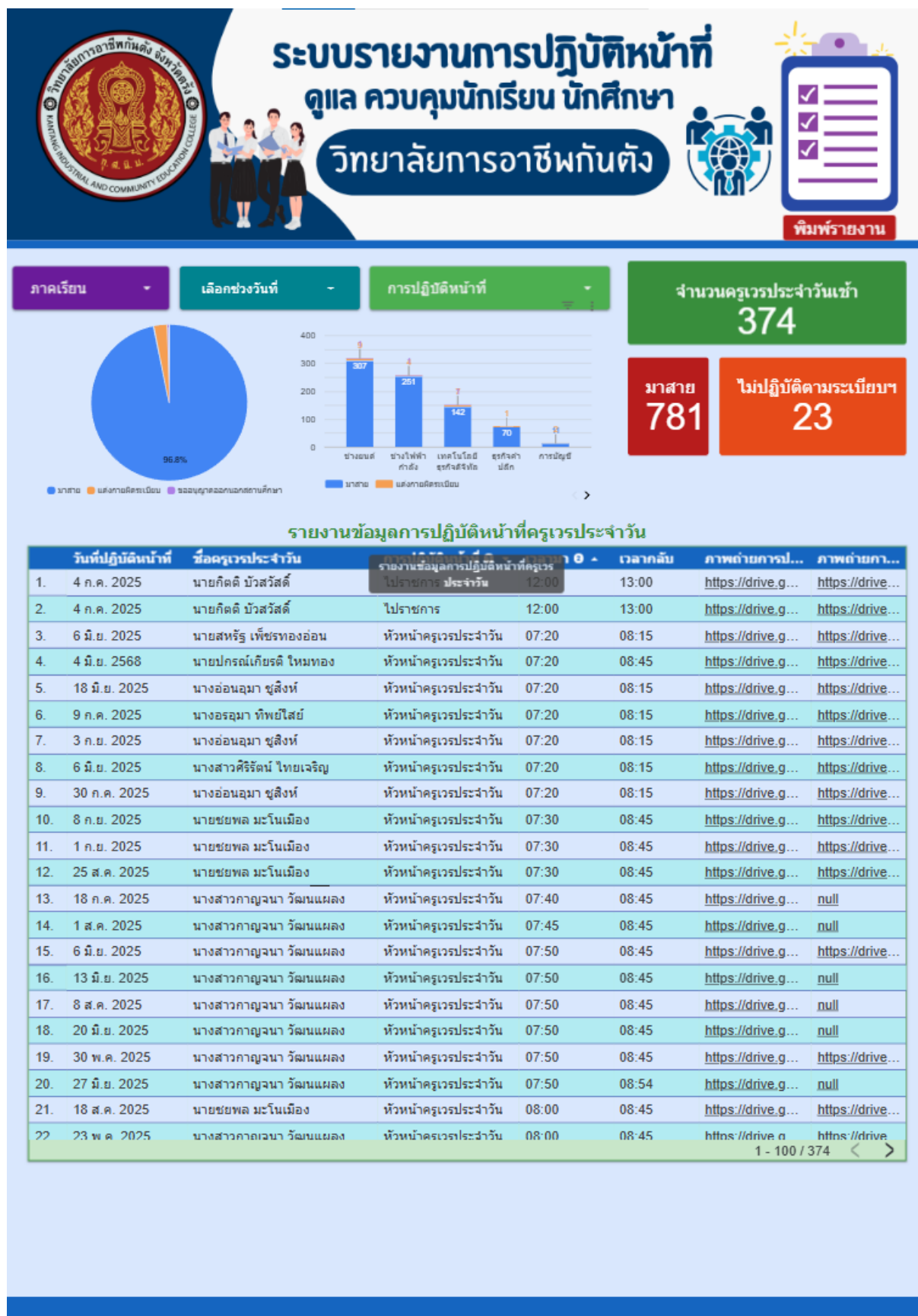
QR CODE
คู่มือ การใช้งานสำหรับนักเรียน นักศึกษา
ครูเวรเช้า/เที่ยง และหัวหน้าเวรเช้า/เที่ยง

งานปกครอง
ฝ่ายพัฒนากิจการนักเรียน นักศึกษา











บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ งานวิจัยพัฒนานวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์ ฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ

ที่ วก.ก้นต้ง /๒๕๖๘

วันที่ ๑๕ กันยายน ๒๕๖๘

เรื่อง นำส่งผลงาน “ ๑ ครู ๑ นวัตกรรม ” ภาคเรียนที่ ๑ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘

เรียน ผู้อำนวยการวิทยาลัยการอาชีพก้นต้ง

ด้วยข้าพเจ้า นางอรอุมา ทิพย์ไสย แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติหน้าที่การสอนและดำเนินการจัดทำผลงาน “ ๑ ครู ๑ นวัตกรรม ” ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ตามที่กำหนด

บัดนี้ ข้าพเจ้าได้ดำเนินการจัดทำผลงาน “ ๑ ครู ๑ นวัตกรรม ” เรียบร้อยแล้ว และขอส่งผลงาน “ ๑ ครู ๑ นวัตกรรม ” รายละเอียดดังเอกสารแนบนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ลงชื่อ.....

(นางอรอุมา ทิพย์ไสย)

ครูผู้สอนแผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ความเห็นหัวหน้าแผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล


.....

(นายภานุกร อ่อนประสงค์)

ตำแหน่ง ครู

๑๕ / ก.ย. / ๒๕๖๘

ความเห็นหัวหน้างานวิจัยพัฒนาฯ

- 
.....

เกณิกา

(นางสาวเกณิกา พรหมสุข)

ตำแหน่ง พนักงานราชการ(ครู)

๑๕ / ก.ย. / ๒๕๖๘

ความเห็นรองผู้อำนวยการฝ่ายแผนงานฯ

๑. 
.....

๒.

(นายนิกร ทงโอ)

รองผู้อำนวยการฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ

๑๕ / ก.ย. / ๒๕๖๘

ความเห็นผู้อำนวยการ

๑. 
.....

๒.

(นางสาวพัชรินทร์ อักษรพอม)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยการอาชีพก้นต้ง

๑๕ / ก.ย. / ๒๕๖๘

“เรียนดี มีความสุข”

แบบฟอร์มรายงาน ๑ ครู ๑ นวัตกรรมการศึกษา

ชื่อเรื่อง คิด-ทำ-ทดลอง: เวิร์กช็อป Design Thinking เพื่อการแก้ปัญหานวัตกรรม

ผู้จัดทำ นางอรอุมา ทิพย์ไสย

วิทยาลัยการอาชีพกันตัง

ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

ประเภทนวัตกรรม

- ☐ ด้านบริหารจัดการ
- ☐ ด้านหลักสูตร
- ☒ ด้านจัดการเรียนรู้
- ☐ ด้านสื่อและเทคโนโลยี
- ☐ ด้านวัดและประเมินผล
- ☐ อื่นๆ ระบุ.....

๑.หลักการและเหตุผล

นวัตกรรมการสอน “คิด-ทำ-ทดลอง: เวิร์กช็อป Design Thinking เพื่อธุรกิจนวัตกรรม” พัฒนาขึ้นเพื่อเสริมสร้างทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ โดยเฉพาะการคิดเชิงสร้างสรรค์ การแก้ปัญหาเชิงระบบ และการสร้างนวัตกรรมธุรกิจที่ตอบสนองต่อความต้องการของสังคม ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ (Learning by Doing) ที่ใช้ขั้นตอนของ Design Thinking ได้แก่ Empathy, Define, Ideate, Prototype และ Test โดยนำโจทย์จริงจากท้องถิ่นหรือธุรกิจมาเป็นฐานการเรียนรู้ กิจกรรมรูปแบบเวิร์กช็อปจะช่วยให้นักเรียนได้ลงมือทำจริง ฝึกการทำงานเป็นทีม การใช้เครื่องมือดิจิทัล การสื่อสารและการนำเสนอแนวคิด ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง สามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้สู่การปฏิบัติจริง และพร้อมต่อการนำไปประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพและการพัฒนานวัตกรรมในอนาคตเพื่อนำไปแก้ปัญหาได้

๒.วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างนวัตกรรมในการแก้ปัญหาได้
๒. เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การสื่อสาร การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และการใช้เครื่องมือดิจิทัลในการเรียนรู้และนำเสนอผลงาน
๓. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์จริง สร้างต้นแบบเพื่อการแก้ปัญหาที่ตอบสนองต่อความต้องการของชุมชนหรือสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๓.วิธีการดำเนินงาน

1.ขั้น Empathy (ทำความเข้าใจผู้ใช้/ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย)

- ให้นักเรียนสำรวจปัญหาจริงจากสิ่งที่อยู่รอบๆตัวของนักเรียน
- ใช้เครื่องมือ *Empathy Map* หรือการสัมภาษณ์เพื่อค้นหาความต้องการ ความรู้สึก และปัญหาที่แท้จริงของผู้ใช้

2.ขั้น Define (กำหนดปัญหา)

- นักเรียนวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสำรวจแล้วสรุปออกมาเป็น *Problem Statement* หรือคำถามนำ เช่น “เราจะช่วยให้ปัญหานี้หมดไปหรือลดปัญหานี้ได้อย่างไร?”
- นำเสนอปัญหาที่ชัดเจนให้กลุ่มเพื่อนและครูร่วมสะท้อนความคิดเห็น

3.ขั้น Ideate (ระดมความคิด)

- นักเรียนทำกิจกรรม *Brainstorming* หรือใช้เทคนิค SCAMPER เพื่อสร้างแนวคิดแก้ปัญหาหลายรูปแบบ
- คัดเลือกแนวคิดที่เหมาะสมและมีศักยภาพสูงสุดในการพัฒนาเป็นต้นแบบ

4.ขั้น Prototype (สร้างต้นแบบ)

- นักเรียนออกแบบต้นแบบของนวัตกรรมเพื่อนำไปใช้เช่น PowerPoint, หรือสื่อดิจิทัล
- ใช้เครื่องมือออนไลน์ เช่น Canva, Figma, Miro เพื่อสร้างต้นแบบร่วมกัน

5.ขั้น Test (ทดสอบและปรับปรุง)

- นำต้นแบบไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมายจริงหรือให้เพื่อนร่วมชั้นทดลองใช้
- เก็บความคิดเห็นและข้อเสนอแนะมาปรับปรุงผลงาน
- จัดกิจกรรม *Pitching* นำเสนอผลงานต่อครู เพื่อนในชั้นเรียน หรือน้องๆในแผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

๔.สรุปผล

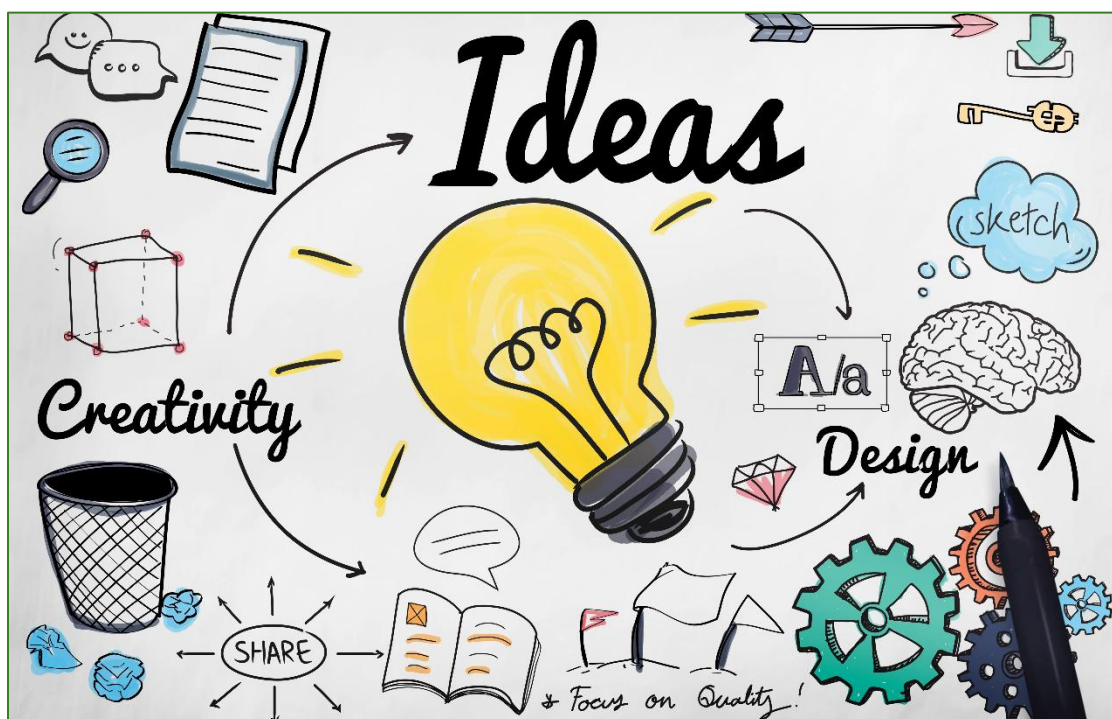
จากกระบวนการ Design Thinking ทั้ง ๕ ขั้น พบว่าผู้เรียนมีโอกาสเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง โดยการสำรวจและเข้าใจปัญหาจริงรอบตัว กำหนดปัญหาอย่างเป็นระบบ ระดมความคิดสร้างสรรค์เพื่อหาแนวทางแก้ไข และพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมที่สามารถนำไปใช้ได้จริง พร้อมทั้งทดสอบและปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ กิจกรรมลักษณะนี้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะสำคัญในศตวรรษที่ ๒๑ ได้แก่ การคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ การ

ทำงานร่วมกันเป็นทีม การสื่อสารและการนำเสนอ รวมถึงการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม ผลลัพธ์คือผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์จริง สร้างแนวคิดทางธุรกิจที่ตอบโจทย์ชุมชนหรือสังคม และเกิดแรงบันดาลใจในการพัฒนานวัตกรรมเพื่อใช้ให้เกิดได้ในอนาคต

๕.ประโยชน์ที่ได้รับ

- ๑.พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์
- ๒.ส่งเสริมการทำงานร่วมกันเป็นทีม
- ๓.ฝึกฝนทักษะการสื่อสารและการนำเสนอ
- ๔.เชื่อมโยงความรู้สู่การปฏิบัติจริง
- ๕.สร้างแรงบันดาลใจในการใช้แก้ปัญหาได้ในอนาคต

ภาคผนวก
การใช้โมเดล design thinking





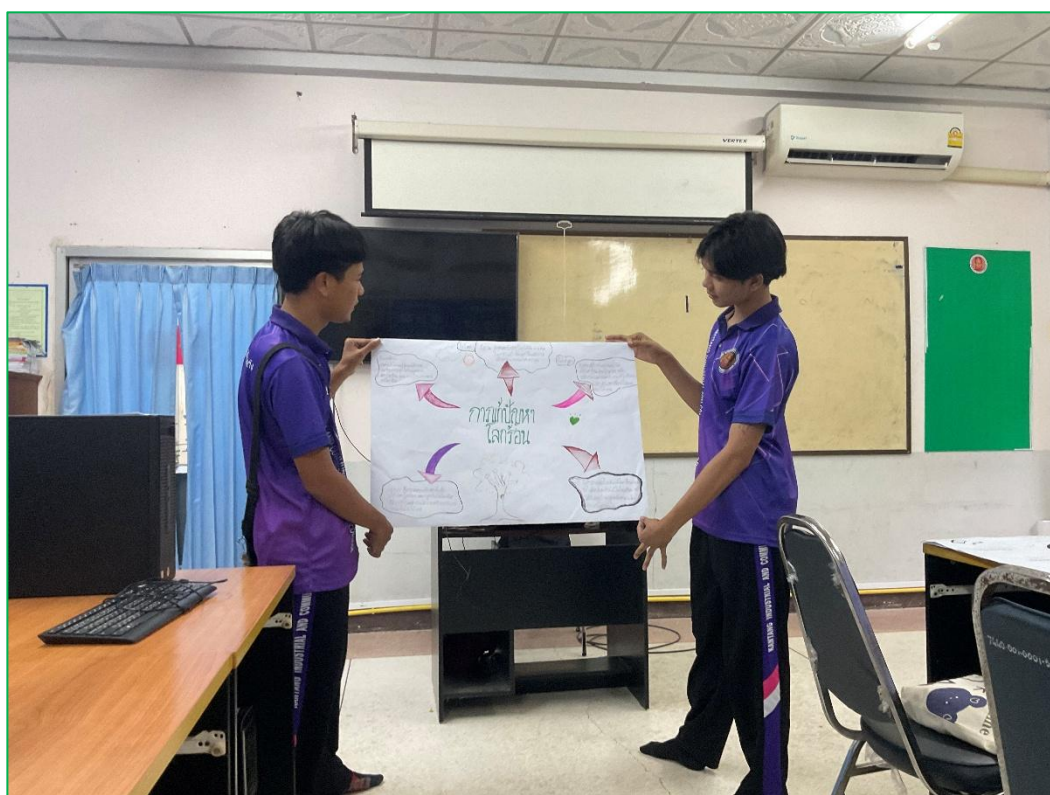
GLOBAL WARMING SOLUTION APP แอปแก้ปัญหาลोकร้อน



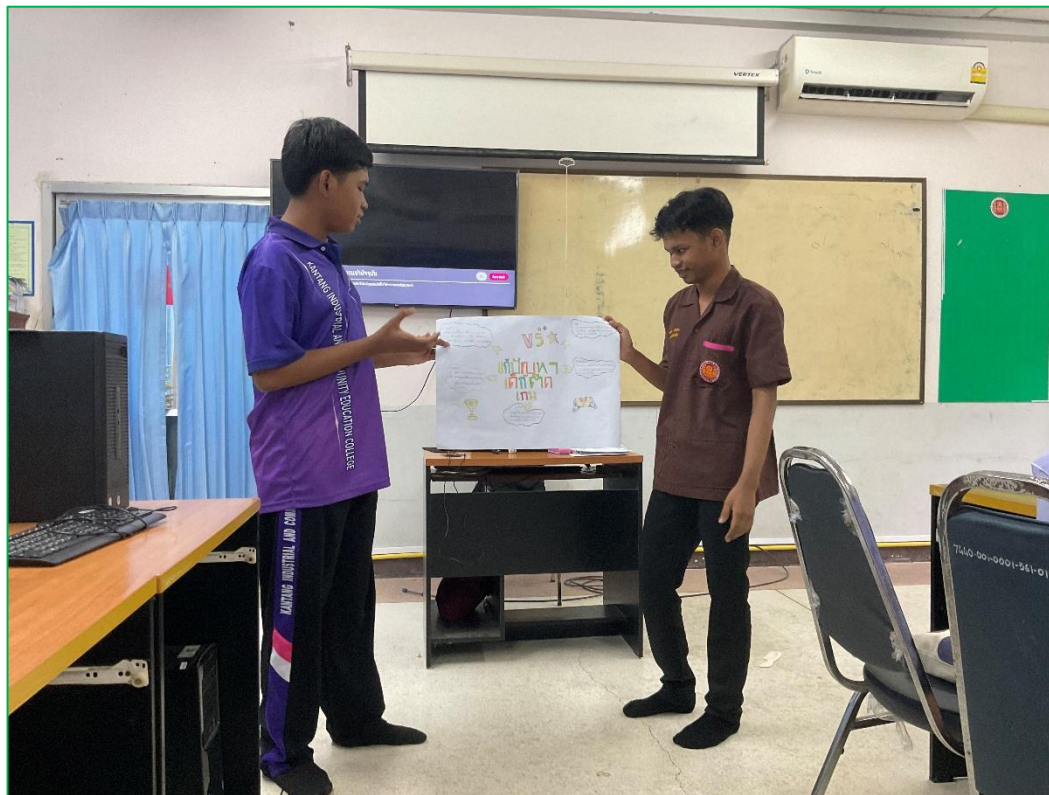
แก้ปัญหาดึกติดเกมส์

QR code ตัวอย่างผลงานนักเรียน

กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และการใช้นวัตกรรม
คิด-ทำ-ทดลอง: เวิร์กช็อป Design Thinking เพื่อการแก้ปัญหานวัตกรรม



กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน และการใช้นวัตกรรม
คิด-ทำ-ทดลอง: เวิร์กช็อป Design Thinking เพื่อการแก้ปัญหานวัตกรรม





บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ งานวิจัยพัฒนานวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์ ฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ

ที่ วก.ก้นต้ง /๒๕๖๘

วันที่ ๑๕ กันยายน ๒๕๖๘

เรื่อง นำส่งผลงาน “ ๑ ครู ๑ นวัตกรรม ” ภาคเรียนที่ ๑ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘

เรียน ผู้อำนวยการวิทยาลัยการอาชีพก้นต้ง

ด้วยข้าพเจ้า นายนณฐพัชร เจริญ แผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติหน้าที่การสอน และดำเนินการจัดทำผลงาน “ ๑ ครู ๑ นวัตกรรม ” ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ตามที่กำหนด

บัดนี้ ข้าพเจ้าได้ดำเนินการจัดทำผลงาน “ ๑ ครู ๑ นวัตกรรม ” เรียบร้อยแล้ว และขอให้นำส่งผลงาน “๑ ครู ๑ นวัตกรรม” รายละเอียดดังเอกสารแนบนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ลงชื่อ.....

(นายณณฐพัชร เจริญ)

ครูผู้สอนแผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ความเห็นหัวหน้าแผนกวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

.....

.....

(นายภาณุกร อ่อนประสงค์)

ตำแหน่ง ครู

๑๕ กันยายน ๒๕๖๘

ความเห็นหัวหน้างานวิจัยพัฒนาฯ

.....

.....

(นางสาวเกณิกา พรหมสุข)

ตำแหน่ง พนักงานราชการ(ครู)

๑๕ กันยายน ๒๕๖๘

ความเห็นรองผู้อำนวยการฝ่ายแผนงานฯ

๑. เพื่อโปรดทราบ

๒.

(นายนิกอน ทองโอ)

รองผู้อำนวยการฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ

๑๕/๙/๒๕๖๘

ความเห็นผู้อำนวยการ

๑.

๒.

(นางสาวพัชรินทร์ อักษรพอม)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยการอาชีพก้นต้ง

๑๕/๙/๒๕๖๘

“เรียนดี มีความสุข”

แบบฟอร์มรายงาน ๑ ครู ๑ นวัตกรรมการศึกษา

ชื่อเรื่อง สื่อการสอนแบบเกมมิฟิเคชัน (Gamified Learning Platform)

ผู้จัดทำ นายณัฏฐพัทธ์ เจริญ

วิทยาลัยการอาชีพกันตัง

ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๔

ประเภทนวัตกรรม

- ☐ ด้านบริหารจัดการ
- ☐ ด้านหลักสูตร
- ☐ ด้านจัดการเรียนรู้
- ☒ ด้านสื่อและเทคโนโลยี
- ☐ ด้านวัดและประเมินผล
- ☐ อื่นๆ ระบุ.....

๑.หลักการและเหตุผล

ในยุคปัจจุบัน การศึกษาได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วตามการพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัล ผู้เรียนมีการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารผ่านอินเทอร์เน็ตและสื่อดิจิทัลหลากหลายรูปแบบ ส่งผลให้รูปแบบการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมที่ใช้เพียงการบรรยายและการท่องจำไม่เพียงพอที่จะดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ความท้าทายสำคัญของผู้สอนจึงอยู่ที่การสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ทั้ง น่าสนใจ สนุกสนาน และมีส่วนร่วม เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและสามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง

แนวคิด “เกมมิฟิเคชัน (Gamification)” เป็นการนำกลไกของเกม เช่น ระบบสะสมคะแนน (Points), ระดับความก้าวหน้า (Levels), เหรียญรางวัล (Badges), และกระดานผู้นำ (Leaderboards) มาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อสร้างแรงจูงใจทางบวก (Positive Reinforcement) และเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

๒.วัตถุประสงค์

- ๒.๑ เพื่อพัฒนา สื่อการสอนแบบเกมมิฟิเคชัน ที่บูรณาการกลไกเกม
- ๒.๒ เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของสื่อการสอนแบบเกมมิฟิเคชันต่อ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของผู้เรียน
- ๒.๓ เพื่อเปรียบเทียบ แรงจูงใจในการเรียนรู้ ของผู้เรียนก่อนและหลังใช้สื่อการสอนแบบเกมมิฟิเคชัน
- ๒.๔ เพื่อศึกษาความพึงพอใจ ของผู้เรียนที่มีต่อการใช้สื่อการสอนแบบเกมมิฟิเคชัน

๓.วิธีการดำเนินงาน

- ๓.๑ ศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการใช้เกมมิฟิเคชันในการเรียนการสอน
- ๓.๒ สำรวจความต้องการของผู้เรียนและผู้สอนในรายวิชาที่เลือก
- ๓.๓ วิเคราะห์เนื้อหาบทเรียนและทักษะที่ต้องการพัฒนา
- ๓.๔ ออกแบบโครงสร้างแพลตฟอร์มสื่อการสอนแบบเกมมิฟิเคชัน
- ๓.๕ กำหนดกลไกเกมที่จะนำมาใช้ เช่น คะแนน (Points) เหรียญรางวัล (Badges) ระดับ (Levels)
- ๓.๖ ออกแบบเครื่องมือประเมินผล
- ๓.๗ ดำเนินการทดลองใช้สื่อการสอนกับกลุ่มตัวอย่าง
- ๓.๘ จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แพลตฟอร์มเกมมิฟิเคชันตามแผนการสอนที่ออกแบบ
- ๓.๙ ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ก่อนและหลัง การใช้สื่อ
- ๓.๑๐ ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อสื่อการสอน

๔.สรุปผล

สื่อการสอนแบบเกมมิฟิเคชัน สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แรงจูงใจ และความพึงพอใจ อีกทั้งยังเป็นต้นแบบของการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ที่สามารถนำไปปรับใช้กับวิชาอื่น ๆ ที่หลากหลายได้ต่อไป

๕.ประโยชน์ที่ได้รับ

ด้านผู้เรียน

- ๕.๑ ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่ สนุก น่าสนใจ และมีส่วนร่วม มากกว่าการเรียนการสอนแบบเดิม

๕.๒ เกิดการพัฒนา แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) ทำให้เรียนรู้อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

๕.๓ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น สามารถจดจำและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง

ด้านผู้สอน

๕.๔ ได้เครื่องมือใหม่ในการจัดการเรียนการสอนที่ช่วยกระตุ้นผู้เรียน

๕.๕ สามารถติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียนผ่านระบบ (เช่น คะแนน ระดับ เหรียญรางวัล)

๕.๖ ลดภาระในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ซับซ้อน เพราะแพลตฟอร์มช่วยจัดการอัตโนมัติ

ภาคผนวก



ภาพที่ 1 ครูสร้างดำเนินการทดลองใช้สื่อการสอนกับกลุ่มตัวอย่าง



ภาพที่ 2 จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แพลตฟอร์มเกมมิฟิเคชันตามแผนการสอนที่ออกแบบ