

ส่วนที่ ๒ ข้อตกลงในการพัฒนางานที่เป็นประเด็นท้าทายในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

ประเด็นที่ท้าทายในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน ของผู้จัดทำข้อตกลง ซึ่งปัจจุบันดำรงตำแหน่ง ครู (วิทยฐานะชำนาญการ) ต้องแสดงให้เห็นถึงระดับการปฏิบัติที่คาดหวัง คือ แก้ไข ปัญหา การจัดการเรียนรู้และการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นหรือ มีการพัฒนามากขึ้น (ทั้งนี้ ประเด็นท้าทายอาจจะแสดงให้เห็นถึงระดับการปฏิบัติที่คาดหวังที่สูงกว่าได้)

ประเด็นท้าทาย เรื่อง การประยุกต์ใช้งานโปรแกรม Canva เพื่อจัดการเรียนการสอน รายวิชาการออกแบบเทคโนโลยี ๓ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖.....

๑. สภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้และและคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน

การศึกษาเป็นบริการพื้นฐานและบริการที่สำคัญอย่างยิ่ง มีบทบาทอย่างสูงในการสร้างและพัฒนาคนให้เป็นคนที่สมบูรณ์เป็นกำลังที่สำคัญในการพัฒนาประเทศชาติ รัฐบาลจึงได้ตระหนักและให้ความสำคัญต่อการจัดการศึกษา ปัจจุบันเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทและมีอิทธิพลในการดำเนินงานต่าง ๆ ในทุกวงการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวงการศึกษานักเรียนไทยมีการตื่นตัวอย่างมากในการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ช่วยในการเรียนการสอนมากขึ้น การนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาใช้ในวงการศึกษาก็คือเป็นการเตรียมตัวผู้เรียนให้พร้อมที่จะออกไปมีชีวิตอยู่ในสังคมปัจจุบันรวมทั้งเป็นการฝึกทักษะของผู้เรียนให้สามารถใช้คอมพิวเตอร์ในการศึกษาหาความรู้ต่อไป

เนื่องปัจจุบันหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. ๒๕๕๓ ได้กำหนดให้สถานศึกษาทุกแห่งมีการเรียนการสอน รายวิชาการออกแบบเทคโนโลยี ๓ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ ซึ่งเป็นรายวิชา พื้นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนด แต่เชื่อหรือไม่ว่าในขณะที่เทคโนโลยีพัฒนาอย่างก้าวกระโดด แต่สถานศึกษาขนาดเล็กขนาดกลางรวมถึงโรงเรียนประเภทขยายโอกาสทางการศึกษาที่ข้าพเจ้าสังกัดหรือสถานศึกษาที่ขาดแคลนครูหรือขาดบุคลากรที่มีความรู้ความชำนาญ เนื่องจากระบบทางราชการและสิ่งที่สำคัญคือปัจจัยเรื่องของอุปกรณ์ในการจัดการเรียนการสอนที่ไม่เพียงพอและอุปกรณ์ที่ขาดคุณสมบัติไม่สามารถใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้และยังไม่รองรับต่อโปรแกรมในปัจจุบัน ซึ่งทำให้ผู้เรียนจะไม่ได้รับการถ่ายทอดความรู้ ทักษะในการรายวิชาการออกแบบเทคโนโลยี ๓ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ อย่างเต็มที่ อาจจะทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายรู้สึกเป็นเรื่องยากในการใช้งาน เกิดสภาวะการไม่อยากเรียน จึงส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการออกแบบเทคโนโลยี ๓ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ต่ำ

โปรแกรม Canva เป็นแอปพลิเคชันสำหรับสร้างสื่อการนำเสนอหลากหลายรูปแบบ เช่น Presentation, Poster, Card, Resume, Certificate, Infographic เป็นต้น ซึ่ง Canva นั้นจะมี Template หรือรูปแบบสำเร็จรวมถึงขนาดมาตรฐานให้เลือกหรือ ผู้ใช้สามารถกำหนดขนาดหรือออกแบบสื่อเองจากหน้ากระดาษที่วางเปล่าได้

โปรแกรม Canva เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้งานง่าย มาพร้อมกับ Template สำเร็จรูป หรือภาพประกอบแบบสำเร็จอย่างหลากหลายที่ท่านสามารถเลือกปรับแต่งได้เอง มีความสวยงาม และสามารถแบ่งปันให้แก่ผู้อื่นได้ แต่อาจมีข้อจำกัดในเรื่องของความละเอียด มิติความถี่ของภาพ รวมไปถึงความคมชัดที่อาจไม่เท่ากับโปรแกรมสำหรับออกแบบหรือแต่งภาพโดยเฉพาะ อย่าง Adobe Illustrator แต่การใช้งานที่ง่ายและมีต้นแบบหลากหลายแนวของ Canva ถือได้ว่าเป็น จุดแข็งที่สามารถปล่อยผ่านข้อจำกัดนั้นได้เลยทีเดียว

การบูรณาการกับการสอนออนไลน์ สามารถตั้งค่าพื้นที่สำหรับเรียนออนไลน์โดยการ เชิญนักเรียนและจัดการบทเรียน กิจกรรมหรือโครงการทั้งหมดในที่เดียว สามารถแชร์และตรวจสอบงานระหว่าง Google Classroom, Microsoft Teams และแพลตฟอร์มอื่นๆ รวมทั้งแชร์งานให้นักเรียนทำได้ประหยัดเวลาด้วยแม่แบบที่พร้อมใช้งานเข้าถึงแม่แบบเพื่อการศึกษาคุณภาพสูงหลายพันรายการสำหรับทุกวิชา

ความสามารถของโปรแกรม Canva เหมาะสำหรับนักเรียนทุกวิชา ตั้งแต่วิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ไปจนถึงภาษาอังกฤษ สังคมศึกษาและอื่นๆ ทั้งในรูปแบบใบงานกิจกรรม แผนการจัดการเรียนการสอน งานนำเสนอ โปสเตอร์ รายงาน และ อื่นๆ ที่พร้อมให้ท่านปรับแต่งได้อย่างอิสระ จากความสำคัญและปัญหาข้างต้น ข้าพเจ้า **แก้ไข ปัญหา** การจัดการเรียนรู้และการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นหรือมีการพัฒนามากขึ้นใน ข้าพเจ้าจึงสนใจประเด็นท้าทาย เรื่อง การประยุกต์ใช้งานโปรแกรม Canva เพื่อจัดการเรียนการสอน รายวิชาการออกแบบเทคโนโลยี ๓ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

๒. วิธีการดำเนินการให้บรรลุผล

๒.๑ ลักษณะงานที่ปฏิบัติตามมาตรฐานตำแหน่ง ระดับการปฏิบัติที่คาดหวัง แก้ไข ปัญหา (Solve the Problem) พิจารณาจากการดำเนินการที่ถูกต้อง ครบถ้วน เป็นไปตามระยะเวลาที่กำหนดไว้ในข้อตกลง และสะท้อนให้เห็นถึงระดับการปฏิบัติที่คาดหวังตามตำแหน่งและวิทยฐานะ

๒.๒ วิธีการดำเนินการให้บรรลุผล

การประยุกต์ใช้งานโปรแกรม Canva เพื่อจัดการเรียนการสอน รายวิชาการออกแบบเทคโนโลยี ๓ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

มีวิธีการดำเนินการโดยผ่านกระบวนการ ADDIE Model มีลำดับขั้นตอนในการดำเนินการสร้าง ๕ ขั้นตอน ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนดังต่อไปนี้

- ๑) Analysis (ขั้นการวิเคราะห์)
- ๒) Design (การออกแบบ)
- ๓) Development (การพัฒนา)
- ๔) Implement (การดำเนินการ)
- ๕) Evaluation (การประเมินผล)

๒.๓ ผลการดำเนินการ

- ๑) Analysis (ขั้นการวิเคราะห์)
 - วิเคราะห์สภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้และคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน
 - ศึกษาการใช้งาน โปรแกรม Canva
- ๒) Design (การออกแบบ)
 - กำหนดวัตถุประสงค์
 - วางแผนการออกแบบการนำเสนอเนื้อหา
 - ออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับหลักสูตร

การศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช ๒๕๕๑

- เตรียมรายละเอียดเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนการสอน

๓) Development (การพัฒนา)

- ดำเนินการประยุกต์ใช้งานโปรแกรม Canva เพื่อจัดการเรียนการสอน

รายวิชาการออกแบบเทคโนโลยี ๓ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ เช่น รูปแบบของตัวอักษร ขนาดของตัวอักษร สีพื้น สีตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง เป็นต้น

๔) Implement (การดำเนินการ)

- ดำเนินการใช้งานโปรแกรม Canva เพื่อจัดการเรียนการสอน รายวิชาการออกแบบเทคโนโลยี ๓ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

๕) Evaluation (การประเมินผล)

- ศึกษาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

๒.๔ ร่องรอยหลักฐาน

๑) นวัตกรรม

๒) แผนการจัดการเรียนรู้

๓) รูปภาพประกอบ

๒.๕ ผลการประเมินตนเอง

(๔) ปฏิบัติได้สูงกว่าระดับที่คาดหวัง

(๓) ปฏิบัติได้ตามระดับที่คาดหวัง

(๒) ปฏิบัติได้ต่ำกว่าระดับที่คาดหวัง

(๑) ปฏิบัติได้ต่ำกว่าระดับที่คาดหวังมาก

๓. ผลลัพธ์การพัฒนาที่คาดหวัง

๓.๑ ลักษณะงานที่ปฏิบัติตามมาตรฐานตำแหน่ง ระดับการปฏิบัติที่คาดหวัง แก้ไขปัญหา (Solve the Problem) ผลลัพธ์การพัฒนาที่คาดหวังเชิงปริมาณ พิจารณาจากการบรรลุเป้าหมายเชิงปริมาณได้ครบถ้วนตามข้อตกลง และมีความถูกต้อง เชื่อถือได้

วิธีการดำเนินการให้บรรลุผล

๑) วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุงพุทธศักราช ๒๕๖๐) และหลักสูตรสถานศึกษา

๒) ศึกษาการใช้งานโปรแกรม Canva นำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

๓) จัดทำโครงร่างของเนื้อหาแผนการจัดการเรียนรู้

๔) ครูผู้สอนนำโปรแกรม Canva นำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาการออกแบบเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

๕) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ ทำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนเพื่อนำผลมาพัฒนา

ผลการดำเนินการ

เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านเขาปูน ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ จำนวน ๒๓ คน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา การออกแบบเทคโนโลยี ๓ คิดเป็นร้อยละ ๘๘.๕๖ ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด จำนวน ๒๖ คน มีคะแนนสูงกว่า ๖๐ คะแนน จากคะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน

ร่องรอยหลักฐาน

- แบบบันทึกผลการเรียนประจำรายวิชา การออกแบบเทคโนโลยี ๓ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ผลการประเมินตนเอง

- (๔) ปฏิบัติได้สูงกว่าระดับที่คาดหวัง
- (๓) ปฏิบัติได้ตามระดับที่คาดหวัง
- (๒) ปฏิบัติได้ต่ำกว่าระดับที่คาดหวัง
- (๑) ปฏิบัติได้ต่ำกว่าระดับที่คาดหวังมาก

๓.๑.๒ ลักษณะงานที่ปฏิบัติตามมาตรฐานตำแหน่ง ระดับการปฏิบัติที่คาดหวัง แก้ไขปัญหา (Solve the Problem) ผลลัพธ์การพัฒนาที่คาดหวังเชิงคุณภาพ พิจารณาจากการบรรลุเป้าหมายเชิงคุณภาพได้ครบถ้วน ถูกต้อง เชื่อถือได้ และปรากฏผลต่อคุณภาพผู้เรียนได้ตามข้อตกลง

วิธีการดำเนินการให้บรรลุผล

- ๑) วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุงพุทธศักราช ๒๕๖๐) และหลักสูตรสถานศึกษา
- ๒) ศึกษาการใช้งานโปรแกรม Canva นำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน
- ๓) จัดทำโครงร่างของเนื้อหาแผนการจัดการเรียนรู้
- ๔) ครูผู้สอนนำโปรแกรม Canva นำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาการออกแบบเทคโนโลยี ๓ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖
- ๕) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ ทำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนเพื่อนำผลมาพัฒนา

ผลการดำเนินการ

เชิงคุณภาพ

ได้นวัตกรรมที่ใช้ในการบริหารจัดการชั้นเรียนในสถานการณ์ที่ปัจจัยเรื่องของอุปกรณ์ในการจัดการเรียนการสอนที่ไม่เพียงพอและอุปกรณ์ที่ขาดคุณสมบัติไม่สามารถใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ รวมถึงอุปกรณ์ยังไม่รองรับต่อโปรแกรมในปัจจุบัน ซึ่งสามารถส่งผลให้ผู้เรียนจะได้รับการถ่ายทอดความรู้ ทักษะในการรายวิชาการออกแบบเทคโนโลยี ๓ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ อย่างเต็มที่

ร่องรอยหลักฐาน

- แบบบันทึกผลการเรียนประจำรายวิชา การออกแบบเทคโนโลยี ๒ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ผลการประเมินตนเอง

- (๔) ปฏิบัติได้สูงกว่าระดับที่คาดหวัง
- (๓) ปฏิบัติได้ตามระดับที่คาดหวัง
- (๒) ปฏิบัติได้ต่ำกว่าระดับที่คาดหวัง
- (๑) ปฏิบัติได้ต่ำกว่าระดับที่คาดหวังมาก

ขอรับรองว่ารายการดังกล่าวข้างต้นเป็นความจริง

ลงชื่อ

(นายทศพร เกื้อคลัง)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการ

ผู้รายงานข้อตกลงในการพัฒนางาน

วันที่ เดือน กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๖