รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best practice)

# OBEC Content Center

## ประเภทผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

ปีการศึกษา ๒๕๖๘





## นางสาวศจี ธรรมสวัสดิ์

ตำแหน่ง ครู ไม่มีวิทยฐานะ

โรงเรียนบางบัว(เพ่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร




# คำนำ

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ประเภท ครูผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลระบบ OBEC Content Center ปีการศึกษา ๒๕๖๘ เล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อเสนอผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศในการเข้าใช้สื่อระบบ OBEC Content Center ที่ส่งผลต่อความสำเร็จของการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ซึ่งเอกสารเล่มนี้ประกอบด้วย ความเป็นมาและความสำคัญ วัตถุประสงค์ เป้าหมาย ขั้นตอนการดำเนินงาน ผลการดำเนินงาน บทเรียนที่ได้รับ ปัจจัยแห่งความสำเร็จ และการเผยแพร่ พร้อมเอกสารหลักฐานอ้างอิงตามข้อเท็จจริง ผลงานที่นำเสนอนั้นเกิดจากการปฏิบัติจริง ที่ข้าพเจ้าทุ่มเท มุ่งมั่น และเอาใจใส่ในการปฏิบัติงานอย่างเต็มความสามารถ เพื่อให้เกิดผลดีกับครู นักเรียน โรงเรียน และชุมชน

ขอขอบพระคุณ นางสุนิพา ไชยหงษ์ ผู้อำนวยการโรงเรียนบางบัว(เพ่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร) คณะครู ผู้ปกครอง และชุมชน ที่ให้การสนับสนุนและเอื้อเฟื้อข้อมูล จนรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) เล่มนี้สำเร็จด้วยดี ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่า แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) เล่มนี้จะอำนวยประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจศึกษาค้นคว้า หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้จัดทำขออภัย ณ ที่นี้ด้วย

นางสาวศจี ธรรมสวัสดิ์
ครูโรงเรียนบางบัว(เพ่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร)

# สารบัญ


| | หน้า |
|---|---|
| **คำนำ** | ก |
| **สารบัญ** | ข |
| ความเป็นมาและความสำคัญ | ๑ |
| วัตถุประสงค์และเป้าหมาย | ๒ |
| ขั้นตอนการดำเนินงาน/การจัดกระบวนการเรียนรู้ | ๓ |
| ผลการดำเนินงาน | ๕ |
| บทเรียนที่ได้รับ | ๗ |
| ปัจจัยแห่งความสำเร็จ | ๗ |
| การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ | ๘ |
| บรรณานุกรม | ๘ |
| ภาคผนวก | ๙ |

**แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)**
**ประเภท ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล**
**โครงการบริหารจัดการและสนับสนุนส่งเสริมการใช้งานคลังความรู้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้**
**ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘**

| | |
|---|---|
| ชื่อผลงาน | การพัฒนาทักษะการใช้เมาส์ด้วยโปรแกรม Paint สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ |
| ผู้เสนอผลงาน | นางสาวศจี ธรรมสวัสดิ์ |
| ตำแหน่ง | ครู |
| สถานศึกษา | โรงเรียนบางบัว(เพ่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร) |
| สังกัด | สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร |

**๑. ความเป็นมาและความสำคัญ**

จากนโยบายและมาตรฐานการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งได้เห็นถึงความสำคัญของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ในขณะเดียวกันก็คำนึงถึงประโยชนและโทษที่อาจเกิดขึ้นจากการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาพัฒนาและประยุกตใช้เพื่อผู้เรียนได้เรียนรูและพัฒนาเป็นความรูในระดับที่สูงขึ้น รวมถึงรูจักคิดวิเคราะห์ถึงผลกระทบที่อาจเกิดจากการใชที่ไม่เหมาะสมได้ด้วย ทั้งนี้โดยยึดหลักเศรษฐกิจพอเพียงและคุณธรรมนำความรู ซึ่งสอดคลองกับนโยบายของรัฐบาลและเป็นไปตามนโยบายการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศของประเทศไทยหรือ ไอ ที ๒๐๑๐ และพระราชบัญญัติการศึกษาแหงชาติพ.ศ. ๒๕๔๒ และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๔๕ จึงสนับสนุนใหมีการใชคอมพิวเตอร์ อินเทอรเน็ตในการเรียนการสอนและการบริหารจัดการอยางกว้างขวาง โดยมีการกำหนดนโยบายด้านกระบวนการเรียนรู ดังนี้ ผู้เรียนได้เรียนรูจากการใชเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นเครื่องมือในรูปแบบที่หลากหลาย ในแต่ละกลุมสาระการเรียนรูและได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ โดยใชเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารตามความสนใจ มีทักษะการใชเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ในการเรียนรูสามารถสร้างสรรคและนำเสนอผลงานที่ได้จากการใชเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นเครื่องมือในการเรียนรู ใชเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และมีคุณลักษณะที่พึงประสงคตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนด

ภายใต้การจัดการเรียนการสอนจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ของโรงเรียนบางบัว(เพ่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร) ได้มีการนำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช ๒๕๕๑ มาเป็นแนวทางในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา โดยมีการจัดการเรียนการสอนรายวิชาคอมพิวเตอร์ (เพิ่มเติม) ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในทุกระดับชั้น เพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายและมาตรฐานการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ

หลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนบางบัว(เพ่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร) ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓ จะเน้นการเรียนเกี่ยวกับโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ซึ่งการวาดภาพด้วยโปรแกรม Paint เป็นการฝึกทักษะการใช้เมาส์อย่างหนึ่ง การใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้าง สำหรับผู้เรียนที่ยังมือใหม่ นอกจากนี้ยังเป็นการสร้างจินตนาการให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ทางศิลปะอีกด้วย

จากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาคอมพิวเตอร์ พบว่า มีนักเรียนบางส่วนมีปัญหาในการใช้เมาส์ ควบคุมเมาส์ไม่ได้ เช่น การคลิกเมาส์ การเลื่อนเมาส์ไปยังตำแหน่งที่ต้องการ ทั้งนี้เนื่องจากขาดการฝึกฝน และขาดความมั่นใจในการใช้เมาส์ หากไม่ได้รับการแก้ไข จะส่งผลให้นักเรียนขาดพื้นฐานในการใช้งานคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างมากในการเรียนรายวิชาคอมพิวเตอร์ ดังนั้น จึงได้มีการพัฒนาทักษะการใช้เมาส์ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ด้วยการฝึกฝนการใช้เมาส์โปรแกรมเพ้นท์ (Paint)

**๒. วัตถุประสงค์และเป้าหมาย**

**วัตถุประสงค์**

๑. เพื่อพัฒนาความรู้ และทักษะพื้นฐานในการใช้งานคอมพิวเตอร์ ร่วมกับการใช้สื่อในระบบ OBEC Content Center

๒. เพื่อแก้ปัญหาการขาดทักษะพื้นฐานในการใช้เมาส์ โดยใช้การเสริมทักษะการใช้เมาส์ด้วยโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ร่วมกับการใช้สื่อในระบบ OBEC Content Center

**เป้าหมาย**

**เชิงคุณภาพ**

๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบางบัว (เพ่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร) มีทักษะพื้นฐานในการใช้เมาส์ ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยี OBEC Content Center เรื่อง “ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรมเพ้นท์” สูงขึ้น

**เชิงคุณภาพ**

๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบางบัว (เพ่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร) มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยี OBEC Content Center เรื่อง “ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรมเพ้นท์” โดยการลงมือปฏิบัติจริงด้วยแบบฝึกวาดรูปในโปรแกรม Paint อยู่ในระดับมาก

**กลุ่มเป้าหมาย**

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๒ จำนวน ๓๐ คน ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ของโรงเรียนบางบัว (เพ่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร)

**๓. ขั้นตอนการดำเนินงาน**

**๓.๑ การออกแบบการจัดการเรียนรู้**

การออกแบบการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ใช้แนวคิดของ การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing) และ การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivism) ซึ่งเน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วม สร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์ตรง โดยมีขั้นตอนดังนี้

๑) วิเคราะห์ความต้องการการเรียนรู้ของผู้เรียน (Learner Needs Analysis) พบว่า นักเรียนขาดทักษะการใช้เมาส์พื้นฐาน เช่น การคลิก ลาก ดับเบิลคลิก

๒) กำหนดจุดประสงค์ของการเรียนรู้

๒.๑ )เพื่อให้นักเรียนสามารถใช้เมาส์อย่างถูกต้องและสร้างสรรค์ภาพด้วยโปรแกรม Paint

๒.๒ เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะด้านความมีระเบียบ ความใฝ่รู้ และการทำงานร่วมกัน

๓) วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ของรายวิชาคอมพิวเตอร์ (รายวิชาเพิ่มเติม) จากหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนบางบัว(เพ่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร)

๔) ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ ๕ ขั้นตอน (Engage, Explore, Explain, Elaborate, Evaluate)

**๓.๒ กระบวนการจัดการเรียนรู้ และการใช้สื่อจากระบบ OBEC Content Center**

การออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ ๕E Inquiry Model (Engage – Explore – Explain – Elaborate – Evaluate) ในการพัฒนาทักษะการใช้เมาส์ด้วยโปรแกรม Paint สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โดยใช้สื่อจากระบบ OBEC Content Center”

๑) Engage (กระตุ้นความสนใจ) นำเสนอภาพวาดจากโปรแกรม Paint ที่สร้างจากเมาส์ พร้อมให้นักเรียนดูภาพแบบฝึกวาดรูปในโปรแกรม Paint จาก OBEC Content Center เพื่อสร้างแรงดึงดูด และแรงบันดาลใจในการเรียน

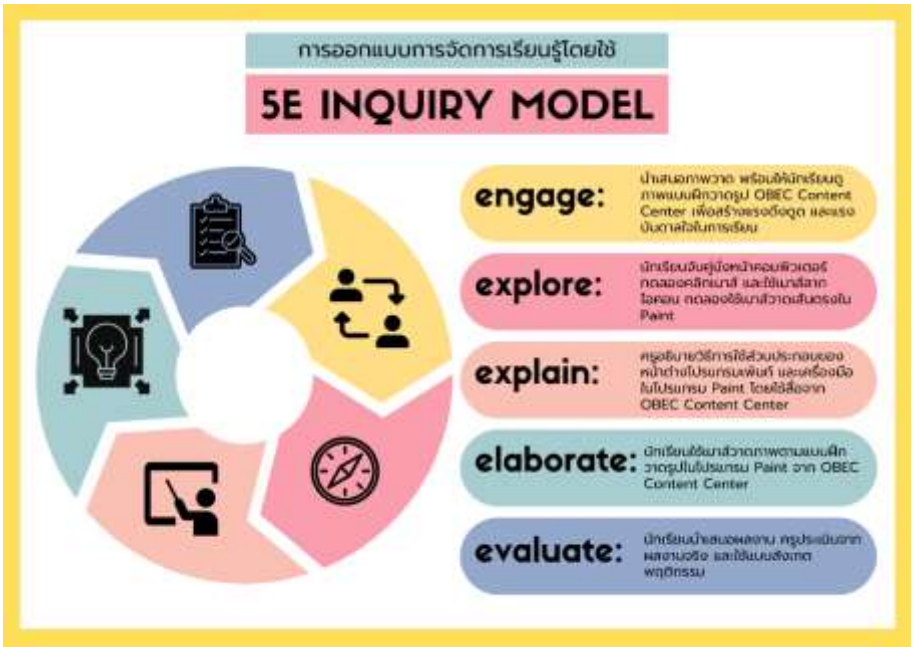
๒) Explore (สำรวจ ทดลอง) นักเรียนจับคู่นั่งหน้าคอมพิวเตอร์ ทดลองคลิกเมาส์ และใช้เมาส์ลากไอคอน ทดลองใช้เมาส์วาดเส้นตรงใน Paint

๓) Explain (อธิบาย สรุป) ครูอธิบายวิธีการใช้ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรมเพ้นท์ และเครื่องมือในโปรแกรม Paint เช่น แปรง ระบายสี ยางลบ จาก OBEC Content Center พร้อมสาธิตการใช้เมาส์ประกอบ

๔) Elaborate (ลงมือปฏิบัติจริง) นักเรียนใช้เมาส์วาดภาพตามแบบฝึกวาดรูปในโปรแกรม Paint จาก OBEC Content Center

๕) Evaluate (ประเมินผล) นักเรียนนำเสนอผลงาน ครูประเมินจากผลงานจริง และใช้แบบสังเกตพฤติกรรม

โดยใช้แนวคิดทฤษฎี Constructivism (ทฤษฎีการสร้างความรู้) เพื่อให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ใหม่จากประสบการณ์โดยตรง และมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ เทคโนโลยี และเพื่อนร่วมชั้น ทฤษฎี Multiple Intelligences (พหุปัญญา) โดยการมุ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง โดยเฉพาะ “ปัญญาด้านการเคลื่อนไหว” และ “ปัญญาด้านศิลปะ” และ Active Learning โดยนักเรียนเป็นผู้ลงมือทำ สังเกต ทดลอง สะท้อนคิด และเรียนรู้จากการลงมือจริงอย่างต่อเนื่อง



**๓.๓ ความสอดคล้องและเชื่อมโยงของสื่อเทคโนโลยีและแผนการจัดการเรียนรู้**

คัดเลือกสื่อประกอบการจัดการเรียนรู้จากสื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่นักเรียนต้องใช้ในการทำกิจกรรมนั้น ๆ ซึ่งมีผลการเรียนรู้ตามหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนบางบัว(เพ่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร) ดังนี้

๑. อธิบายการใช้งานเครื่องมือโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ได้อย่างถูกต้อง

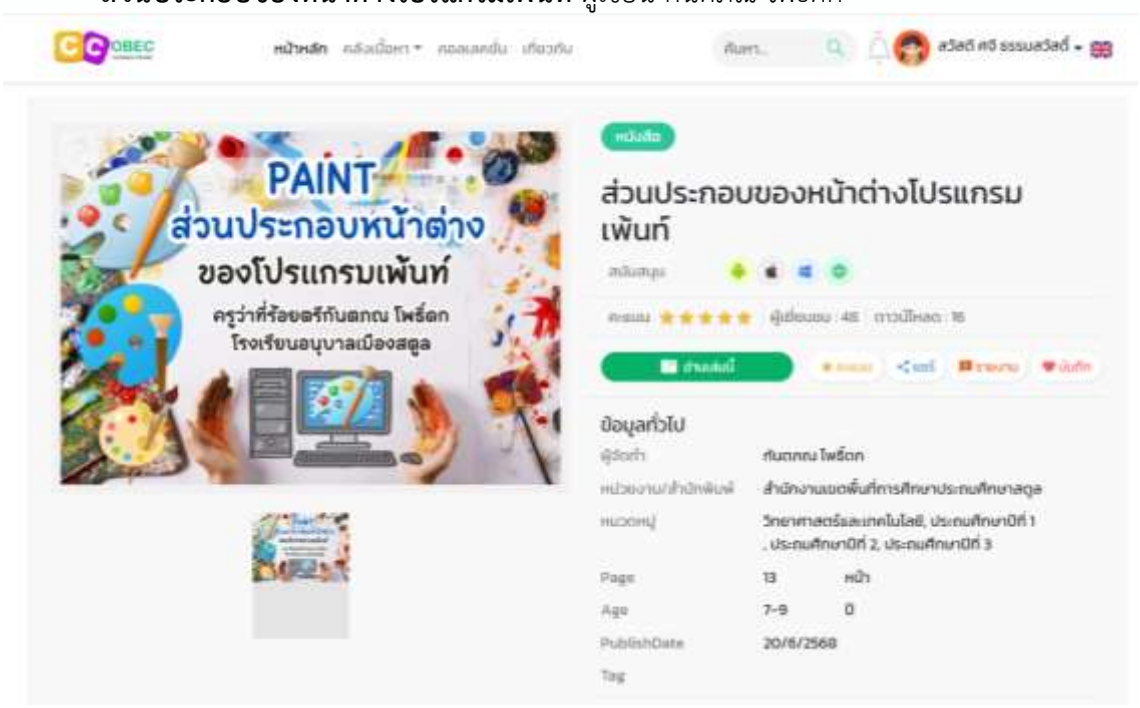
๒. สามารถวาดรูปทรงเรขาคณิตได้ และนำมาประยุกต์สร้างชิ้นงานได้

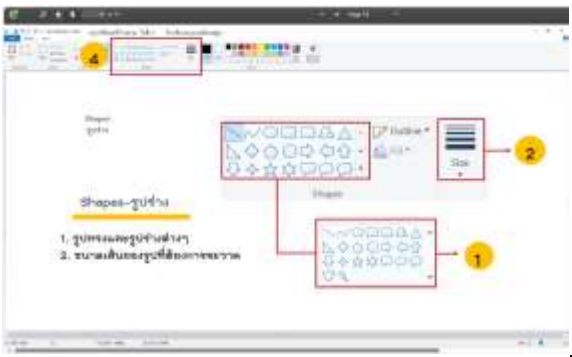
๓. สามารถพิมพ์ข้อความ จัดรูปแบบ ตกแต่งให้สวยงามและถูกต้อง

๔. สามารถลงสีรูปภาพและแก้ไขภาพได้

โดยมีการคัดเลือกสื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center ที่นำมาประกอบการจัดการเรียนรู้เพื่อให้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ ดังต่อไปนี้

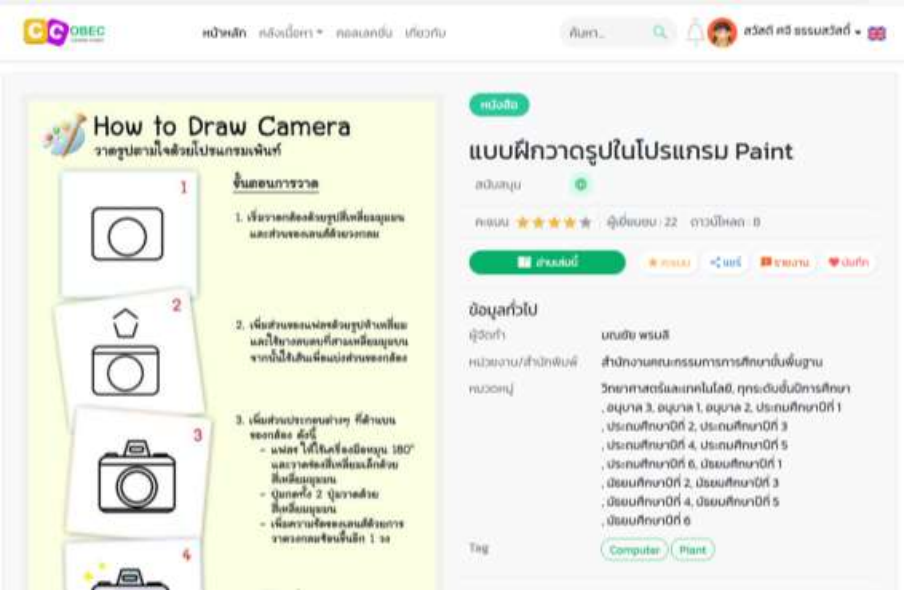
**- ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรมเพ้นท์** ผู้เขียน กันตภณ โพธิ์ดก






**- แบบฝึกวาดรูปในโปรแกรม Paint** ผู้เขียน มณชัย พรมลี




**๔. ผลการดำเนินงาน**

การดำเนินกิจกรรมพัฒนาทักษะการใช้เมาส์โดยใช้โปรแกรม Paint ร่วมกับสื่อจาก OBEC Content Center ได้ส่งผลให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในระดับที่น่าพึงพอใจ ดังนี้

๑. สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ข้อที่ ๑ “เพื่อพัฒนาความรู้ และทักษะพื้นฐานในการใช้งานคอมพิวเตอร์ร่วมกับการใช้สื่อในระบบ OBEC Content Center”

๑.๑ นักเรียนสามารถเปิด-ปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ ใช้เมาส์ควบคุมเคอร์เซอร์ คลิก-ดับเบิลคลิก และลากวางได้อย่างถูกต้อง

๑.๒ จากการสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียนพบว่า นักเรียนมีพัฒนาการด้านการควบคุมเมาส์ดีขึ้น

๑.๓ มีการใช้สื่อ OBEC Content Center เช่น บทเรียนวิดีโอเรื่องการใช้เมาส์ เกมฝึกคลิก-ลาก ช่วยเสริมความเข้าใจและฝึกทักษะได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒. สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ข้อที่ ๒ “เพื่อแก้ปัญหาการขาดทักษะพื้นฐานในการใช้เมาส์ โดยใช้การเสริมทักษะการใช้เมาส์ด้วยโปรแกรม Paint”

๒.๑ นักเรียนสามารถใช้เมาส์ในการวาดภาพ ระบายสี ลากเส้นตรงและเส้นโค้งในโปรแกรม Paint ได้อย่างมั่นใจ

๒.๒ มีการประเมินทักษะก่อนและหลังเรียน (Pre-test/Post-test) พบว่า คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนเพิ่มขึ้นจากคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ย เท่ากับ ร้อยละ ๔๓.๖๗ และคะแนนหลังเรียนเฉลี่ย เท่ากับ ร้อยละ ๖๗.๓๓

๒.๓ นักเรียนมีความกล้าแสดงออก สนใจและตั้งใจเรียนมากขึ้นโดยเฉพาะเมื่อต้องทำผลงานจากจินตนาการผ่าน Paint

๓. แนวทางในการใช้สื่อเพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างยั่งยืน

๓.๑ มีการจัดทำแผนการสอนร่วมกับ OBEC Content Center เป็นแผนรายปี เพื่อให้ครูสามารถใช้สื่อดิจิทัลเป็นเครื่องมือหลักในการจัดการเรียนรู้ต่อเนื่อง

๓.๒ ส่งเสริมให้นักเรียนใช้ห้องเรียนคอมพิวเตอร์ในเวลาว่างเพื่อฝึกฝนเพิ่มเติมผ่านเกมและกิจกรรม OBEC ที่กำหนดเป็นรายบุคคล

๓.๓ มีการพัฒนาสื่อเสริม เช่น ใบงาน และแบบฝึกหัดทบทวนฝีมือผ่าน Paint ให้เหมาะสมกับความสามารถของนักเรียนแต่ละระดับ

**๔.๒ ประโยชน์ที่ได้รับ**

จากการพัฒนาทักษะการใช้เมาส์ด้วยโปรแกรม Paint สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โดยการใช้สื่อในระบบ OBEC Content Center โดยมีการคัดเลือกและออกแบบสื่อที่เหมาะสมกับช่วงวัยและพื้นฐานผู้เรียน เช่น คลิปวิดีโอ ใบกิจกรรม แบบฝึกปฏิบัติ อีกทั้งการนำสื่อจาก OBEC Content Center ถูกนำไปใช้ในกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning อย่างมีขั้นตอน ตามแนวคิด ๕E Model (Engage – Explore – Explain – Elaborate – Evaluate) มีการบูรณาการการใช้สื่อกับโปรแกรม Paint เพื่อเสริมทักษะการใช้เมาส์อย่างเป็นระบบ และได้นำผลสะท้อนจากการใช้สื่อจริงในห้องเรียนมาพัฒนาสื่อเพิ่มเติม ซึ่งได้รับประโยชน์ดังนี้

**๑. ระดับผู้เรียน**

- นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการใช้เมาส์ ซึ่งมีความคล่องตัวมากขึ้นในการใช้เมาส์ ทั้งการคลิก ลาก ดับเบิลคลิก และควบคุมตำแหน่งได้แม่นยำ
- นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการใช้โปรแกรม Paint สามารถเลือกเครื่องมือพื้นฐานใน Paint ได้เหมาะสม และใช้วาดภาพตามจินตนาการได้
- นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ สร้างผลงานวาดภาพโดยการใช้เมาส์ ทั้งนี้ช่วยให้นักเรียนกล้าแสดงออก และพัฒนาจินตนาการด้านศิลปะผ่านเทคโนโลยี
- การเรียนรู้ผ่านสื่อ OBEC อย่างเข้าใจง่าย ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้อย่างสนุก เข้าใจง่าย และไม่ซับซ้อน
- นักเรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ เช่น ทักษะด้าน ICT การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการแก้ปัญหาเบื้องต้น

**๒. ระดับครูผู้สอน**

- มีสื่อการสอนและแผนการเรียนรู้ที่เป็นระบบ สามารถใช้บทเรียนที่ออกแบบจากโมเดล ๕E หรือ ADDIE ในการจัดการเรียนรู้ซ้ำได้ทุกปี
- เพิ่มประสิทธิภาพในการสอนด้วยการใช้สื่อจาก OBEC Content Center ที่น่าสนใจและเข้าถึงง่าย
- ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ทำให้ห้องเรียนมีความเคลื่อนไหว นักเรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น ลดการสอนแบบบรรยาย
- ได้พัฒนาทักษะด้านการจัดการเรียนรู้แบบดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีเพื่อการสอน และสามารถออกแบบนวัตกรรมของตนเองได้ข

**๓. ระดับโรงเรียน**

- ยกระดับคุณภาพผู้เรียน ให้มีทักษะเทคโนโลยีที่จำเป็นต่อการเรียนในอนาคต และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น
- การสร้างคลังสื่อการเรียนรู้ของโรงเรียนจากบทเรียนที่พัฒนาและใช้จริง สามารถบันทึกเป็นนวัตกรรมของสถานศึกษาได้

- เป็นต้นแบบการบูรณาการสื่อ OBEC Content Center และเป็นแนวทางให้ครูวิชาอื่นสามารถนำสื่อ OBEC ไปใช้ในวิชาอื่นได้อย่างสร้างสรรค์

**๕. บทเรียนที่ได้รับ**

จากการพัฒนาทักษะการใช้เมาส์โดยใช้โปรแกรม Paint ร่วมกับสื่อจาก OBEC Content Center ทำให้เกิดผลลัพธ์และประสบการณ์สำคัญทั้งในด้านของครูและผู้เรียน ซึ่งสามารถสรุปข้อสังเกต ข้อเสนอแนะ และแนวทางพัฒนาต่อไปได้ ดังนี้

**๑. หลักการที่ได้เรียนรู้จากการใช้สื่อ/นวัตกรรม**

จากการนำ สื่อการเรียนรู้จากระบบ OBEC Content Center มาใช้ในการจัดกิจกรรมแบบ Active Learning โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง พบว่า ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนรู้มากขึ้น โดยเฉพาะการฝึกใช้เมาส์ผ่านกิจกรรมในโปรแกรม Paint ซึ่งมีภาพและสีสันดึงดูด ผู้สอนสามารถออกแบบกิจกรรมให้มีความหลากหลาย เช่น เกมฝึกคลิก ลาก เส้น ระบายสี ทำให้นักเรียนเรียนรู้ได้อย่างสนุกและต่อเนื่อง อีกทั้ง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และตัวชี้วัดที่กำหนดไว้

**๒. สิ่งที่ได้รับ/ประสบการณ์จากการใช้สื่อ/นวัตกรรมในการแก้ปัญหา/พัฒนาผู้เรียน**

ผู้สอนได้พัฒนาตนเองทั้งด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การจัดทำแผนการสอนที่ใช้สื่อ OBEC และการวางแผนการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีการศึกษาจากตัวอย่างบทเรียนใน OBEC Content Center ช่วยให้ครูสามารถแก้ไขปัญหาการจัดการเรียนรู้ในเรื่องที่นักเรียนมีปัญหา โดยเฉพาะเรื่องที่ต้องใช้ทักษะขั้นพื้นฐานอย่าง “การใช้เมาส์” และนักเรียนได้เรียนรู้ผ่านสื่อที่มีคุณภาพ ได้รับประสบการณ์ตรงจากการลงมือปฏิบัติจริง และสามารถพัฒนาทักษะได้ตามลำดับขั้นอย่างมีระบบ

**๓. ข้อเสนอแนะในการนำสื่อ/นวัตกรรมไปประยุกต์ใช้ และแนวทางการพัฒนาเพิ่มเติมให้ประสบผลสำเร็จมากยิ่งขึ้น**

ควรจัดเตรียม สื่อและอุปกรณ์ให้เพียงพอ ต่อจำนวนนักเรียน เพื่อให้ทุกคนสามารถเข้าถึงกิจกรรมได้อย่างเท่าเทียม ออกแบบใบงานหรือกิจกรรมเสริมเพิ่มเติม จากคลังสื่อ OBEC เพื่อให้สามารถปรับความยาก-ง่ายตามศักยภาพของนักเรียนแต่ละกลุ่ม นำสื่อเกมหรือกิจกรรมฝึกทักษะการใช้เมาส์ มาประจำห้องเรียน เพื่อให้นักเรียนสามารถทบทวนและฝึกฝนในเวลาว่างอย่างสม่ำเสมอ รวมถึงการติดตามผลและปรับปรุงแผนการใช้สื่อ OBEC อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะการเลือกสื่อให้ตรงกับเป้าหมายการเรียนรู้ในแต่ละบท

**๖. ปัจจัยความสำเร็จ**

การพัฒนาทักษะการใช้เมาส์ด้วยโปรแกรม Paint สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โดยการใช้สื่อในระบบ OBEC Content Center ในครั้งนี้สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันเนื่องมาจากปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ ดังต่อไปนี้

**๑. ปัจจัยด้านผู้เรียน**

นักเรียนมีความตั้งใจ ใฝ่เรียนรู้ และให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมอย่างเต็มที่ มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ตามเป้าหมาย ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง โดยเฉพาะการใช้เมาส์และการใช้โปรแกรม Paint รวมถึงการเรียนรู้ผ่านสื่อจาก OBEC Content Center อย่างสนุกและเข้าใจง่าย

**๒. ปัจจัยด้านครูผู้สอน**

ครูผู้สอนมีความพร้อมทั้งด้านความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการจัดการเรียนรู้ โดยได้ศึกษาและออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ตามหลักสูตรสถานศึกษา และเหมาะสมกับผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ สามารถเลือกใช้และประยุกต์ สื่อ OBEC Content Center ได้อย่างเหมาะสมกับกิจกรรมแต่ละช่วง รวมถึงใช้กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุก เช่น โมเดล ๕E และการสอนแบบลงมือปฏิบัติ

**๓. ปัจจัยด้านองค์กร / หน่วยงาน**

สถานศึกษาและคณะครูมีส่วนร่วมและให้การสนับสนุนเป็นอย่างดี ทั้งด้านนโยบาย ทรัพยากร และโอกาสในการพัฒนาวิชาชีพครู โดยเฉพาะกลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มีการส่งเสริมการใช้ OBEC Content Center อย่างเป็นระบบ นอกจากนี้ โรงเรียนมีการส่งเสริม และสนับสนุนการอบรมครูเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นทักษะในศตวรรษที่ ๒๑

**๔. ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม**

โรงเรียนมีสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน เช่น ห้องเรียนคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสม มีพื้นที่ให้ทำกิจกรรมกลุ่มอย่างหลากหลาย นักเรียนรู้สึกปลอดภัยและเป็นมิตร ส่งผลให้กิจกรรมการเรียนรู้ดำเนินไปอย่างราบรื่น ช่วยให้ผู้เรียนมีสมาธิ ตั้งใจเรียน และกล้าแสดงออกมากขึ้น

## ๗. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

๑. การเผยแพร่ผ่านช่องทาง Facebook ของครูผู้สอน

๒. การเผยแพร่ผ่านช่องทาง Google Site: https://sites.google.com/view/teacher-pang

## ๘. บรรณานุกรม

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (๒๕๔๕). นโยบายและมาตรฐานการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักงานปลัดกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร.

กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๔๕). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๔๕. กรุงเทพฯ: สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี.

กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๕๑). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (๒๕๖๓). OBEC Content Center: แหล่งรวมคลังสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อการศึกษาขั้นพื้นฐาน. สืบค้นจาก https://www.obeccontentcenter.com

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (๒๕๔๔). แผนพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารแห่งชาติ (IT ๒๐๑๐). กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.

## ภาคผนวก

- แผนการจัดการเรียนรู้
- สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล จากระบบคลังสื่อ OBEC Content Center
- แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
- คะแนนการทำแบบทดสอบ
- ตัวอย่างภาพถ่ายในการจัดกิจกรรมการเรียน
- ตัวอย่างผลงานนักเรียน
- แบบประเมินความพึงพอใจ
- ผลการประเมินความพึงพอใจ
- การเผยแพร่การใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล จากระบบคลังสื่อ OBEC Content Center
- หนังสือรับรองผลงาน



# แผนการจัดการเรียนรู้

**กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี**

**รายวิชา คอมพิวเตอร์เพิ่มเติม** **ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2**

**หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การใช้งานอุปกรณ์คอมพิวเตอร์** **จำนวน 3 ชั่วโมง**

**เรื่อง การใช้เมาส์และโปรแกรม Paint** **จำนวน 1 ชั่วโมง**

**สอนวันที่** ..... **เดือน** ..... **พ.ศ.** .....

**ผู้สอน นางสาวศจี ธรรมสวัสดิ์**

---

## ผลการเรียนรู้

1. บอกวิธีการใช้เมาส์อย่างถูกต้อง และบอกผลการคลิกเมาส์วิธีการต่าง ๆ ได้

## จุดประสงค์การเรียนรู้

**K (Knowledge) ความรู้**

1. ผู้เรียนสามารถอธิบายวิธีการจับและใช้เมาส์อย่างถูกต้องได้
2. ผู้เรียนรู้ชนิดของการคลิกเมาส์ เช่น คลิกซ้าย คลิกขวา และดับเบิลคลิก
3. ผู้เรียนเข้าใจผลลัพธ์ของการคลิกเมาส์แต่ละแบบในการใช้งานคอมพิวเตอร์

**A (Attitude) เจตคติ**

1. ผู้เรียนมีความตั้งใจและใส่ใจในการฝึกใช้เมาส์อย่างถูกวิธี
2. ผู้เรียนมีความอดทนและไม่ยอมแพ้เมื่อฝึกควบคุมเมาส์
3. ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในการดูแลรักษาเมาส์ให้สะอาดและพร้อมใช้งาน

**S (Skill) ทักษะ**

1. ผู้เรียนสามารถจับเมาส์และเคลื่อนที่ได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว
2. ผู้เรียนสามารถคลิกเมาส์ซ้าย คลิกขวา และดับเบิลคลิกตามคำสั่งได้อย่างแม่นยำ
3. ผู้เรียนสามารถใช้เมาส์ในการเลือกไอคอนหรือคำสั่งบนหน้าจอได้อย่างถูกต้อง

## สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ผู้เรียนรู้วิธีการจับและใช้เมาส์อย่างถูกต้อง เข้าใจชนิดของการคลิก เช่น คลิกซ้าย คลิกขวา และดับเบิลคลิก พร้อมรู้ผลลัพธ์จากแต่ละวิธี เช่น การเลือกไอคอน การเปิดโปรแกรม หรือแสดงเมนูคำสั่ง

## สาระการเรียนรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับ ส่วนประกอบของเมาส์ และหน้าที่ของปุ่มเมาส์แต่ละปุ่ม เช่น ปุ่มคลิกซ้าย ปุ่มคลิกขวา และปุ่มเลื่อน (Scroll)
2. วิธีการ จับเมาส์อย่างถูกต้อง เพื่อการควบคุมที่แม่นยำและสะดวกต่อการใช้งาน
3. ประเภทของการ คลิกเมาส์ ได้แก่
   - การคลิกซ้าย (Single Click)
   - การดับเบิลคลิก (Double Click)
   - การคลิกขวา (Right Click)
4. ผลลัพธ์ของการคลิกเมาส์แต่ละแบบ เช่น
   - คลิกซ้าย: ใช้เลือกหรือสั่งงาน
   - ดับเบิลคลิก: เปิดโปรแกรมหรือไฟล์
   - คลิกขวา: แสดงเมนูคำสั่งเพิ่มเติม
5. การฝึกทักษะการใช้เมาส์ผ่านกิจกรรมในโปรแกรม Paint เช่น
   - การวาดรูป
   - การเลือกสี
   - การระบายสี
6. การใช้งานเครื่องมือพื้นฐานใน Paint ด้วยเมาส์
7. การนำความรู้ไปใช้ ในชีวิตจริงและการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยี อย่างเหมาะสม มีคุณธรรม และรู้เท่าทันสื่อ

## คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

## ทักษะจำเป็นในศตวรรษที่ 21

1. ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา
2. ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม
3. ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ
4. ทักษะด้านการสื่อสารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ

## การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

### ขั้น Engage (กระตุ้นความสนใจ)

1. ครูเปิดวิดีโอ เรื่อง “การใช้อุปกรณ์เมาส์เบื้องต้น” และสื่อการสอนจาก OBEC Content Center “ส่วนประกอบของโปรแกรม Paint”
2. ถามนักเรียนว่า “เคยใช้โปรแกรมวาดภาพบนคอมพิวเตอร์หรือไม่?”
3. ครูนำเสนอเมาส์จริงให้เด็กทดลองจับ และแนะนำปุ่มคลิกซ้าย-ขวา

### ขั้น Explore (สำรวจ)

1. นักเรียนทดลองจับเมาส์ เคลื่อนที่เมาส์ไปบนหน้าจอ และฝึกเลื่อนเมาส์ให้ตรงกับเป้าหมาย (ไอคอน)
2. เล่นเกมฝึกทักษะเมาส์จาก OBEC Content Center เช่น “ลากไอคอนไปตำแหน่งที่ถูกต้อง”
3. ครูแบ่งกลุ่มฝึกคลิกเมาส์ 3 แบบ: คลิกซ้าย, คลิกขวา, ดับเบิลคลิก

### ขั้น Explain (อธิบาย)

1. ครูใช้สื่อการสอนจาก OBEC Content Center อธิบายส่วนประกอบของโปรแกรม Paint เช่น แถบเครื่องมือ, พื้นที่วาดภาพ, แถบสี ฯลฯ
2. ครูอธิบายว่าแต่ละวิธีการคลิกเมาส์ส่งผลอย่างไร เช่น
   - คลิกซ้าย: เลือกเครื่องมือ/สี
   - คลิกขวา: เปิดเมนูเสริม
   - ดับเบิลคลิก: เปิดไฟล์/คำสั่งพิเศษ
3. นักเรียนทบทวนความรู้โดยการปฏิบัติการคลิกเมาส์ตามคำสั่งของคุณครู

## ขั้น Elaborate (ลงมือปฏิบัติ/ขยายความรู้)

1. นักเรียนเปิดโปรแกรม Paint ฝึกเลือกเครื่องมือและใช้เมาส์วาดภาพง่าย ๆ ตามแบบฝึกวาดรูปในโปรแกรม Paint “How to draw Camera”

2. ใช้ใบงานแบบฝึกจากสื่อ OBEC Content Center ในการฝึกปฏิบัติทักษะการใช้เมาส์

## ขั้น Evaluate (ประเมินผล)

1. นักเรียนทำ แบบประเมินทักษะ โดยครูให้โจทย์
2. ครูใช้แบบสังเกตพฤติกรรม ประเมินด้านเจตคติ (ความตั้งใจ/รับผิดชอบ)
3. นักเรียนบอกผลของการคลิกแต่ละแบบหน้าชั้นเรียน



### สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. สื่อการสอน/ใบงานจาก OBEC Content Center
2. โปรแกรม Paint บนเครื่องคอมพิวเตอร์
3. แบบประเมิน/แบบสังเกตครู



### การวัดผลและประเมินผล

| วิธีการ | เครื่องมือ | วิธีการประเมิน |
|---|---|---|
| K | ใบงาน/คำถาม | การตอบคำถาม ความเข้าใจเรื่องการคลิก |
| A | แบบสังเกตพฤติกรรม | ความตั้งใจ อดทน รับผิดชอบ |
| S | แบบฝึกปฏิบัติ | ความแม่นยำในการคลิก การเลือกคำสั่ง |

**บันทึกหลังการสอน**

**ผลการเรียนรู้**

.....

.....

.....

**ปัญหาอุปสรรค**

.....

.....

.....

**ข้อเสนอแนะ/แนวทางการแก้ไข**

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....ครูผู้สอน

(นางสาวศจี ธรรมสวัสดิ์)

ตำแหน่ง ครู

**ความคิดเห็นผู้อำนวยการโรงเรียน**

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นางสุนิพา ไชยหงษ์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบางบัว(เพ่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร)

**แบบประเมินผลงาน**

ชื่อนักเรียน.....

วัน/เดือน/ปี ที่สังเกต.....เวลา.....

| รายการพฤติกรรม | คุณภาพการปฏิบัติ | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ๓ | ๒ | ๑ | ๐ |
| ๑. ทำความเข้าใจเกี่ยวกับงานก่อนที่จะลงมือปฏิบัติ | | | | |
| ๒. มีการเตรียมสื่อ อุปกรณ์ในการปฏิบัติงานให้พร้อม | | | | |
| ๓. มีการวางแผนและขั้นตอนการปฏิบัติงานก่อนปฏิบัติ | | | | |
| ๔. สามารถปฏิบัติได้ตามขั้นตอนที่วางแผนไว้ | | | | |
| ๕. ผลงานที่สำเร็จตามที่วัตถุประสงค์ | | | | |
| **รวมคะแนน** | | | | |
| | **ระดับคุณภาพ**..... | | | |

**เกณฑ์การให้คะแนนคุณภาพการปฏิบัติ**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ปฏิบัติได้สมบูรณ์ชัดเจน | ได้ | ๓ | คะแนน |
| ปฏิบัติได้แต่ยังมีข้อบกพร่องเล็กน้อย | ได้ | ๒ | คะแนน |
| ปฏิบัติได้แต่ยังไม่มีข้อบกพร่องมาก | ได้ | ๑ | คะแนน |
| ไม่ได้ปฏิบัติเลย | ได้ | ๐ | คะแนน |

**เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ**

| **ช่วงคะแนน** | **ระดับคุณภาพ** |
|---|---|
| ๑๒ – ๑๕ | ๓ (ดีมาก) |
| ๘ – ๑๑ | ๒ (ดี) |
| ๔ - ๗ | ๑ (พอใช้) |
| ๐ - ๓ | ๐ (ปรับปรุง) |

## แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล

**คำชี้แจง :** ให้ **ผู้สอน** สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

| ลำดับที่ | ชื่อ – สกุล ของผู้รับการประเมิน | ความตั้งใจในการทำงาน | | | ความรับผิดชอบ | | | การตรงต่อเวลา | | | ความสะอาดเรียบร้อย | | | ผลสำเร็จของงาน | | | รวม ๑๕ คะแนน |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | ๓ | ๒ | ๑ | ๓ | ๒ | ๑ | ๓ | ๒ | ๑ | ๓ | ๒ | ๑ | ๓ | ๒ | ๑ | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | |

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....

**เกณฑ์การให้คะแนน**

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ ๓ คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ ๒ คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ ๑ คะแนน

**เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ**

| ช่วงคะแนน | ระดับคุณภาพ |
|---|---|
| ๑๒ - ๑๕ | ดี |
| ๘ - ๑๑ | พอใช้ |
| ต่ำกว่า ๘ | ปรับปรุง |

**แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์**
**กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภาคเรียนที่.....ปีการศึกษา.....**

ชื่อ-สกุลนักเรียน.....ห้อง.....เลขที่.....

**คำชี้แจง** : ให้ **ผู้สอน** สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

| คุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้าน | รายการประเมิน | ระดับคะแนน | | |
|---|---|---|---|---|
| | | ๓ | ๒ | ๑ |
| **๓. มีวินัย รับผิดชอบ** | ๓.๑ ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับของครอบครัวและโรงเรียน มีความตรงต่อเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตประจำวันมีความรับผิดชอบ | | | |
| **๔. ใฝ่เรียนรู้** | ๔.๑ ตั้งใจเรียน | | | |
| | ๔.๒ เอาใจใส่ในการเรียน และมีความเพียรพยายามในการเรียน | | | |
| | ๔.๓ เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ | | | |
| | ๔.๔ ศึกษาค้นคว้า หาความรู้จากหนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยีต่างๆ แหล่งการเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน และเลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม | | | |
| | ๔.๕ บันทึกความรู้ วิเคราะห์ ตรวจสอบบางสิ่งที่เรียนรู้ สรุปเป็นองค์ความรู้ | | | |
| | ๔.๖ แลกเปลี่ยนความรู้ ด้วยวิธีการต่างๆ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน | | | |
| **๖. มุ่งมั่นในการทำงาน** | ๖.๑ มีความตั้งใจและพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย | | | |
| | ๖.๒ มีความอดทนและไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรคเพื่อให้งานสำเร็จ | | | |

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....

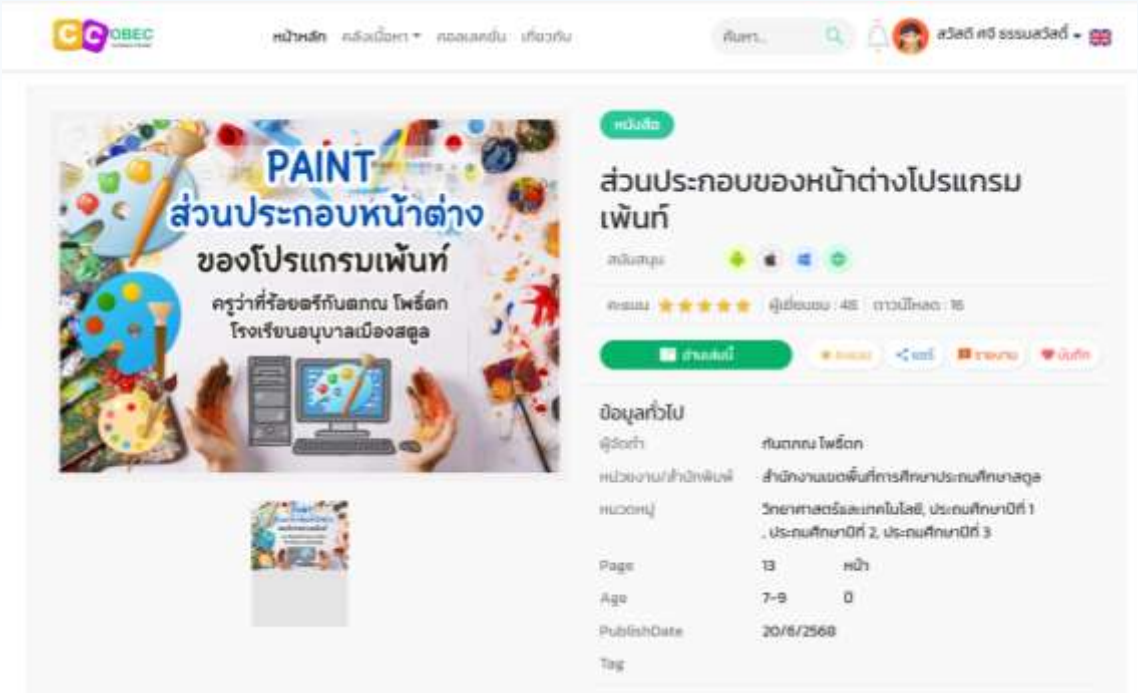
**เกณฑ์การให้คะแนน**

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ ๓ คะแนน
พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ ๒ คะแนน
พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ ๑ คะแนน

**สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล จากระบบคลังสื่อ OBEC Content Center**

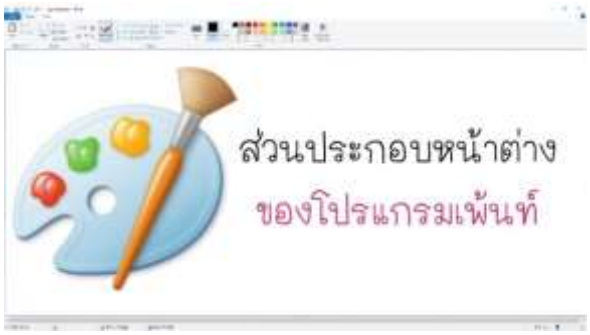
ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรมเพ้นท์ ผู้เขียน กันตภณ โพธิ์ดก

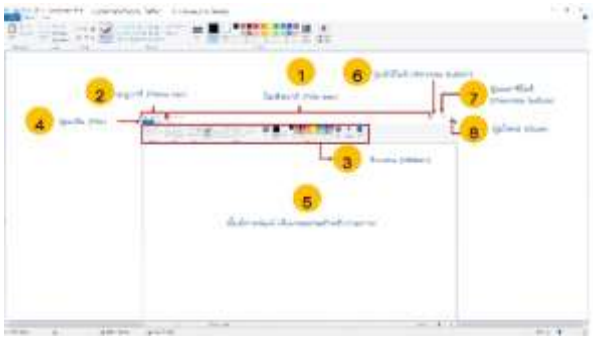
(https://app.contentcenter.obec.go.th/detail/book/๑๖๘๗๗)

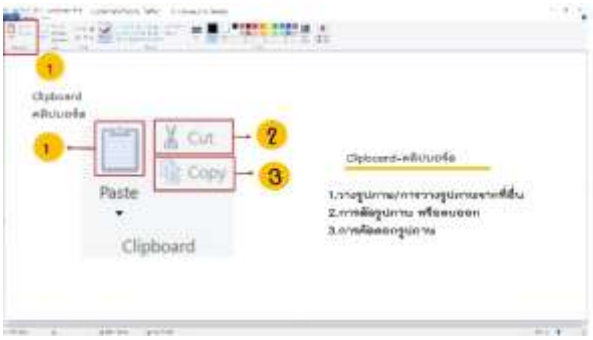


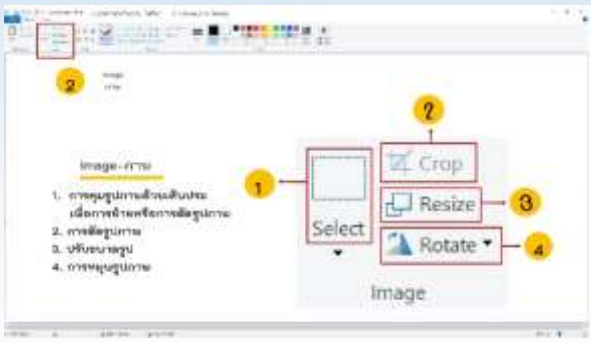




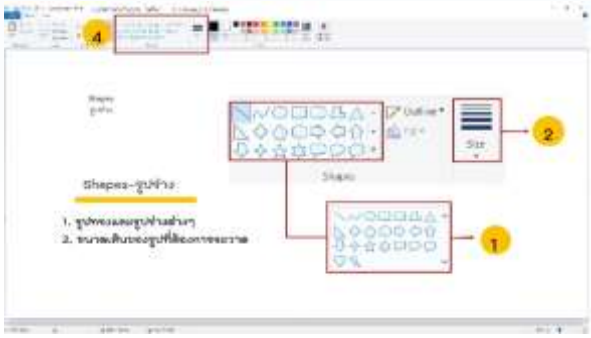


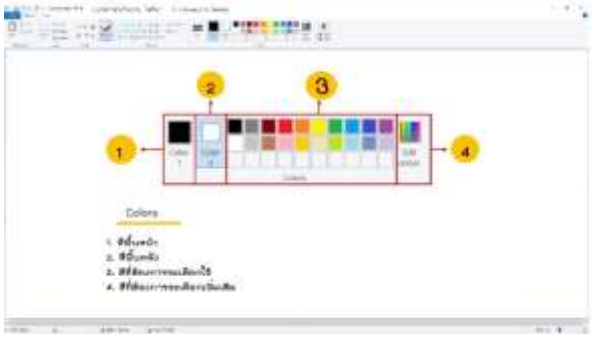






Crop
Resize
Rotate
Select
Image

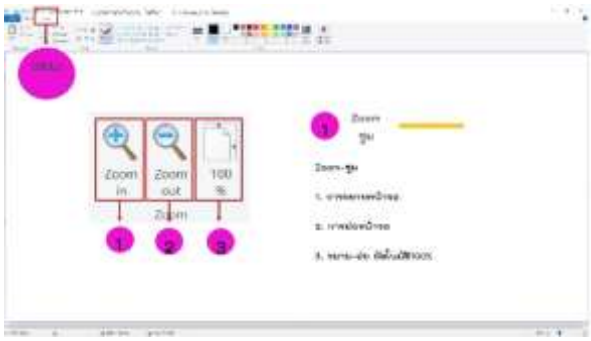


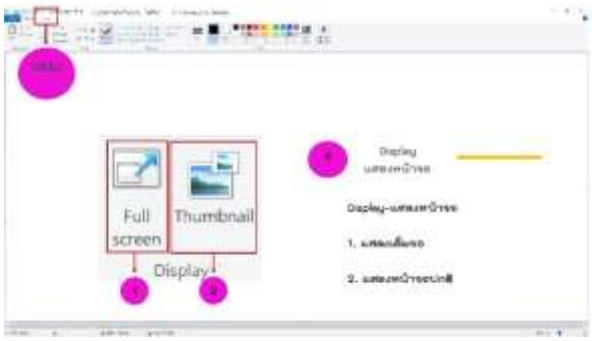




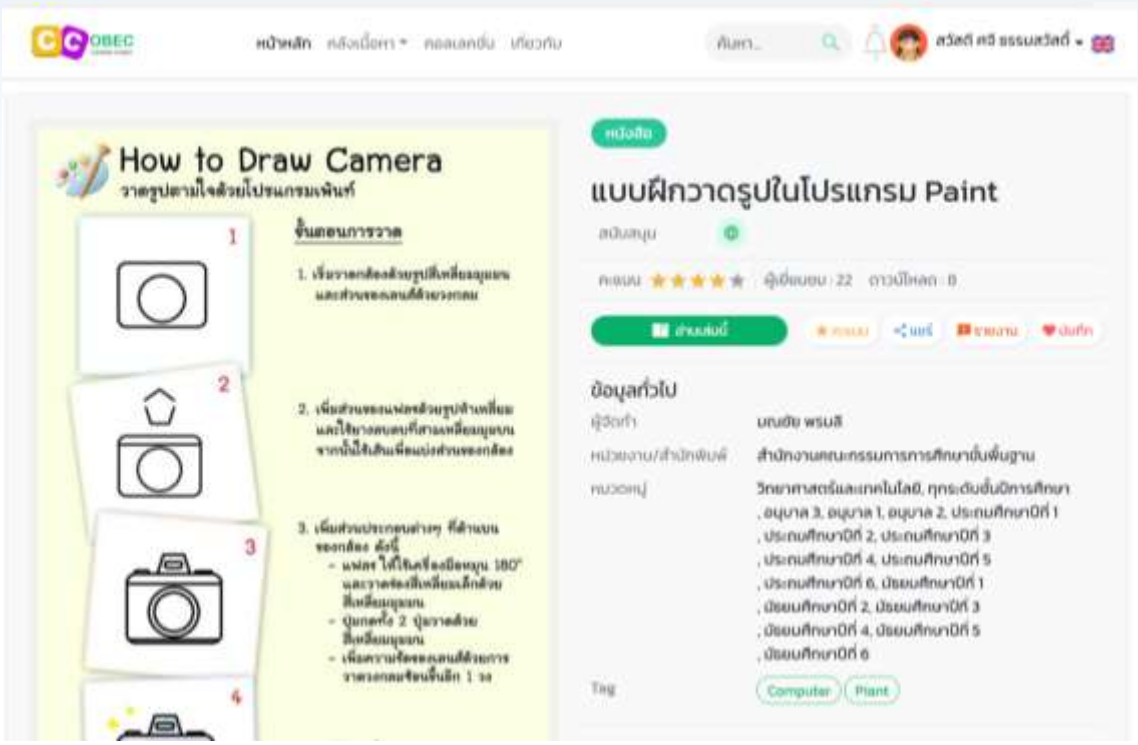





Zoom in
Zoom out
100 %

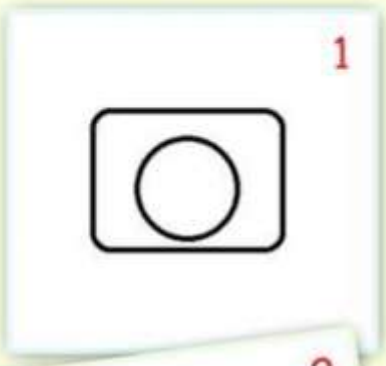

Full screen
Thumbnail

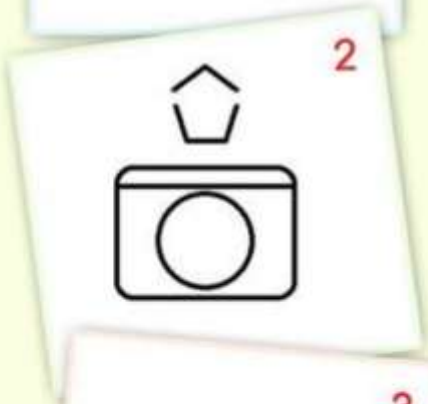
แบบฝึกวาดรูปในโปรแกรม Paint ผู้เขียน มณชัย พรมลี
(https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/๑๒๑๐๔๑)



# How to Draw Camera

วาดรูปตามใจด้วยโปรแกรมเพ้นท์










## ขั้นตอนการวาด

1. เริ่มวาดกล้องด้วยรูปสี่เหลี่ยมมุมมน และส่วนของเลนส์ด้วยวงกลม

2. เพิ่มส่วนของแฟลชด้วยรูปห้าเหลี่ยม และใช้ยางลบลบที่สามเหลี่ยมมุมบน จากนั้นใช้เส้นเพื่อแบ่งส่วนของกล้อง

3. เพิ่มส่วนประกอบต่างๆ ที่ด้านบนของกล้อง ดังนี้
   - แฟลช ให้ใช้เครื่องมือหมุน 180° และวาดช่องสี่เหลี่ยมเล็กด้วยสี่เหลี่ยมมุมมน
   - ปุ่มกดทั้ง 2 ปุ่มวาดด้วยสี่เหลี่ยมมุมมน
   - เพิ่มความชัดของเลนส์ด้วยการวาดวงกลมซ้อนขึ้นอีก 1 วง

4. ลงสีได้ตามใจชอบ

## แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

**ข้อสอบเก็บคะแนน เรื่อง การใช้เมาส์**
**รายวิชาคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2**
**โรงเรียนบางบัว (เพ่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร**

**ชื่อ** ..... **ชั้น** ..... **เลขที่** .....

---

**ตอนที่ 1** ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. เมาส์คืออุปกรณ์ที่ทำหน้าที่ใด
   ก. รับข้อมูลเข้าสู่คอมพิวเตอร์
   ข. แสดงผลภาพ
   ค. แสดงผลเป็นเสียง

2. **คลิก** หมายถึงข้อใด
   ก. กดปุ่มขวา1 ครั้ง ข. กดปุ่มซ้าย1 ครั้ง
   ค. กดปุ่มซ้ายปุ่มขวาพร้อมกัน

3. **คลิกขวา** หมายถึงข้อใด
   ก. กดปุ่มซ้ายมือสองครั้ง
   ข. กดปุ่มขวามือสองครั้ง
   ค. กดปุ่มขวามือหนึ่งครั้ง

4. **ดับเบิ้ลคลิก** หมายถึงข้อใด
   ก. กดปุ่มด้านซ้ายของเมาส์ ติดกันอย่างรวดเร็ว 2 ครั้ง
   ข. กดปุ่มด้านขวาของเมาส์ ติดกันอย่างรวดเร็ว 2 ครั้ง
   ค. กดปุ่มขวามือหนึ่งครั้ง

5. **การแดรกเมาส์** หมายถึงข้อใด
   ก. การกดปุ่มด้านซ้ายของเมาส์ค้างไว้แล้วลาก
   ข. การกดปุ่มด้านขวาของเมาส์ค้างไว้แล้วลาก
   ค. กดที่ปุ่มด้านซ้ายของเมาส์ค้างไว้ เพื่อเปิดโฟลเดอร์

6. ข้อใดเป็นการดูแลรักษาเมาส์ที่ถูกต้อง
   ก. เช็ดทำความสะอาดฝุ่นบ่อย ๆ
   ข. แกะฝาครอบเมาส์ออกมาทำความสะอาดบ่อย ๆ
   ค. ทำความสะอาดเฉพาะตัวเมาส์

7. การจับเมาส์ที่ถูกต้องควรทำอย่างไร
   ก. ใช้เฉพาะนิ้วโป้ง นิ้วชี้และนิ้วก้อยเท่านั้นที่แตะตัวเมาส์
   ข. จับเมาส์หลวม ๆ ให้ตัวเมาส์อยู่ในอุ้งมือ วางนิ้วชี้ไว้ที่ปุ่มซ้ายมือบนเมาส์
   ค. จับเมาส์เบา ๆ ใช้นิ้วชี้เลื่อนไปเลื่อนมาตามต้องการ

8. ข้อใดคือสัญลักษณ์ของโปรแกรม Paint
   ก.  ข. 
   ค. 

9. ถ้านักเรียนต้องการวาดรูปวงกลม จะต้องใช้รูปร่างใด
   ก.  ข.  ค. 

10. ถ้าต้องการลบรูปที่วาด นักเรียนต้องใช้คำสั่งใด
    ก.  ข.  ค. 

## คะแนนการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

| เลขที่ | นักเรียน | คะแนนก่อนเรียน | คะแนนหลังเรียน | คะแนนที่เพิ่มขึ้น |
|---|---|---|---|---|
| ๑ | คนที่ ๑ | ๖ | ๙ | ๓ |
| ๒ | คนที่ ๒ | ๗ | ๑๐ | ๓ |
| ๓ | คนที่ ๓ | ๔ | ๕ | ๑ |
| ๔ | คนที่ ๔ | ๕ | ๖ | ๑ |
| ๕ | คนที่ ๕ | ๕ | ๗ | ๒ |
| ๖ | คนที่ ๖ | ๓ | ๓ | ๐ |
| ๗ | คนที่ ๗ | ๓ | ๔ | ๑ |
| ๘ | คนที่ ๘ | ๕ | ๙ | ๔ |
| ๙ | คนที่ ๙ | ๓ | ๔ | ๑ |
| ๑๐ | คนที่ ๑๐ | ๕ | ๘ | ๓ |
| ๑๑ | คนที่ ๑๑ | ๖ | ๙ | ๓ |
| ๑๒ | คนที่ ๑๒ | ๔ | ๗ | ๓ |
| ๑๓ | คนที่ ๑๓ | ๔ | ๖ | ๒ |
| ๑๔ | คนที่ ๑๔ | ๒ | ๔ | ๒ |
| ๑๕ | คนที่ ๑๕ | ๔ | ๗ | ๓ |
| ๑๖ | คนที่ ๑๖ | ๕ | ๙ | ๔ |
| ๑๗ | คนที่ ๑๗ | ๓ | ๕ | ๒ |
| ๑๘ | คนที่ ๑๘ | ๔ | ๘ | ๔ |
| ๑๙ | คนที่ ๑๙ | ๖ | ๙ | ๓ |
| ๒๐ | คนที่ ๒๐ | ๓ | ๖ | ๓ |
| ๒๑ | คนที่ ๒๑ | ๕ | ๑๐ | ๕ |
| ๒๒ | คนที่ ๒๒ | ๖ | ๑๐ | ๔ |
| ๒๓ | คนที่ ๒๓ | ๓ | ๕ | ๒ |
| ๒๔ | คนที่ ๒๔ | ๕ | ๗ | ๒ |
| ๒๕ | คนที่ ๒๕ | ๓ | ๕ | ๒ |
| ๒๖ | คนที่ ๒๖ | ๔ | ๕ | ๑ |
| ๒๗ | คนที่ ๒๗ | ๕ | ๗ | ๒ |
| ๒๘ | คนที่ ๒๘ | ๕ | ๗ | ๒ |
| ๒๙ | คนที่ ๒๙ | ๔ | ๕ | ๑ |
| ๓๐ | คนที่ ๓๐ | ๔ | ๖ | ๒ |

**ตัวอย่างภาพถ่ายในการจัดกิจกรรมการเรียน**

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการใช้สื่อจากระบบ OBEC Content Center

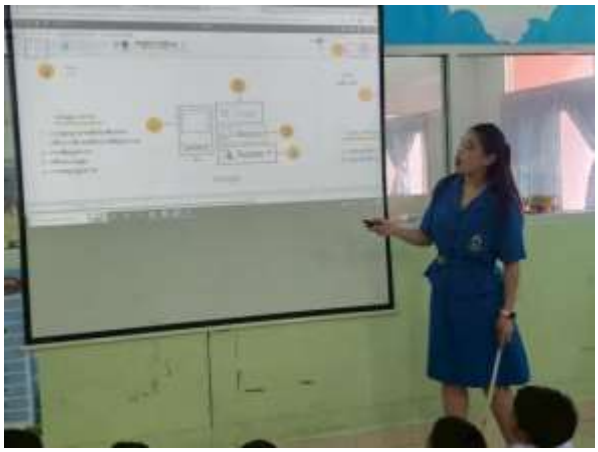
เรื่อง “ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรมเพ้นท์”











การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยสื่อจากระบบ OBEC Content Center
โดยการลงมือปฏิบัติจริงด้วยแบบฝึกวาดรูปในโปรแกรม Paint







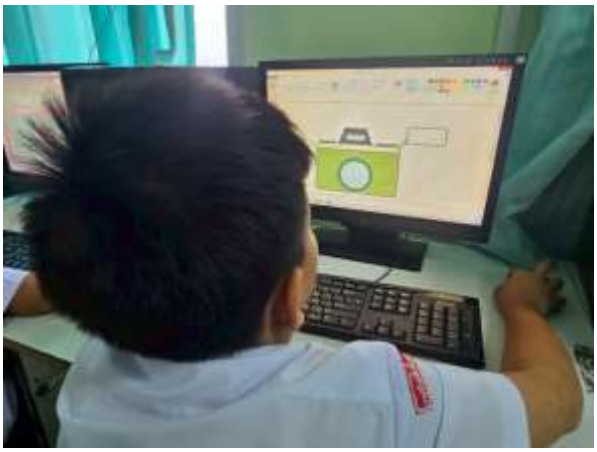







**ตัวอย่างผลงานนักเรียน**





**แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน**

**การพัฒนาทักษะการใช้เมาส์ด้วยโปรแกรม Paint โดยใช้สื่อ OBEC Content Center**

**คำชี้แจง**: โปรดทำเครื่องหมาย ✔ ลงในช่องที่ตรงกับความพึงพอใจของนักเรียนมากที่สุดในแต่ละข้อ

**ระดับความพึงพอใจ**: ๕ = มากที่สุด ๒ = น้อย
๔ = มาก ๑ = น้อยที่สุด
๓ = ปานกลาง

| ข้อ | รายการประเมิน | ความพึงพอใจ | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | ๕ | ๔ | ๓ | ๒ | ๑ |
| **ส่วนที่ ๑ ด้านเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้** | | | | | | |
| ๑ | เนื้อหาที่เรียนเข้าใจง่าย เหมาะสมกับวัย | | | | | |
| ๒ | กิจกรรมฝึกทักษะการใช้เมาส์มีความน่าสนใจและสนุกสนาน | | | | | |
| ๓ | การเรียนรู้ผ่านโปรแกรม Paint ช่วยให้ใช้เมาส์ได้ดีขึ้น | | | | | |
| ๔ | กิจกรรมส่งเสริมให้กล้าคิด กล้าแสดงออก | | | | | |
| **ส่วนที่ ๒ ด้านสื่อและเทคโนโลยีที่ใช้** | | | | | | |
| ๕ | สื่อจาก OBEC Content Center ช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น | | | | | |
| ๖ | การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในห้องเรียนมีความสะดวก | | | | | |
| ๗ | รูปแบบสื่อมีความน่าสนใจ สีสัน ตัวการ์ตูนหรือภาพเคลื่อนไหวชัดเจน | | | | | |
| ๘ | การใช้เมาส์ร่วมกับสื่อช่วยพัฒนาความชำนาญในการควบคุม | | | | | |
| **ส่วนที่ ๓ ด้านความรู้สึกและผลที่ได้รับ** | | | | | | |
| ๙ | รู้สึกสนุกและอยากเรียนคอมพิวเตอร์มากขึ้นหลังจากทำกิจกรรมนี้ | | | | | |
| ๑๐ | มีความมั่นใจในการใช้เมาส์และคอมพิวเตอร์มากขึ้น | | | | | |

**ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม (ถ้ามี)**

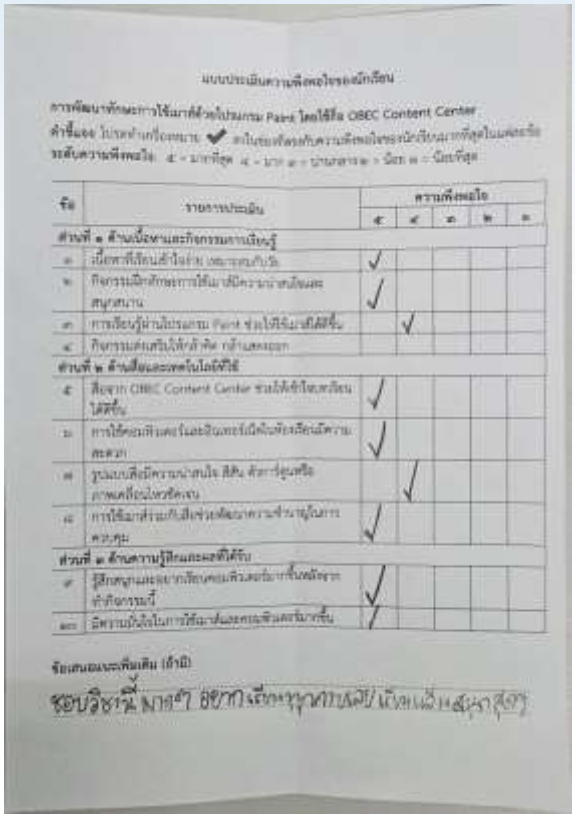
.....

.....

.....

.....

## ตัวอย่างการทำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน



แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

การพัฒนาทักษะการใช้มาส์ด้วยโปรแกรม Paint โดยใช้สื่อ OBEC Content Center

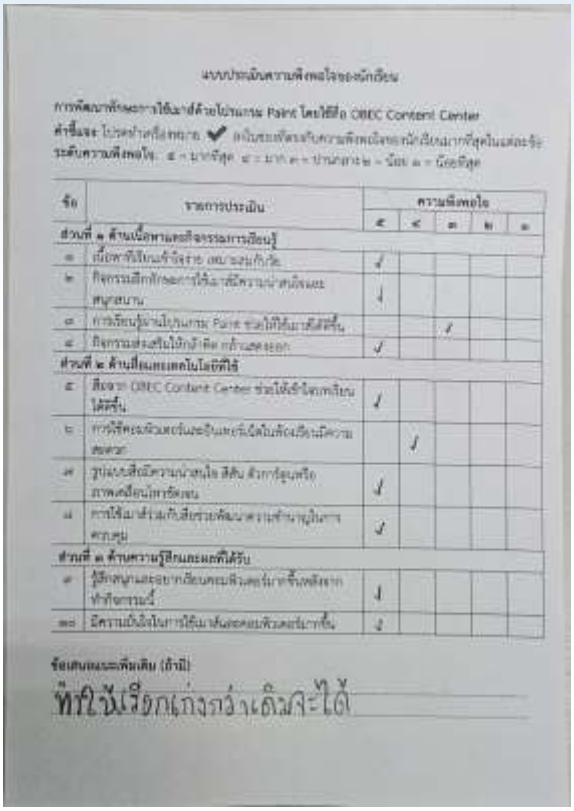
คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✔ ลงในช่องที่ตรงกับความพึงพอใจของนักเรียนมากที่สุดในแต่ละข้อ

ระดับความพึงพอใจ ๕ = มากที่สุด ๔ = มาก ๓ = ปานกลาง ๒ = น้อย ๑ = น้อยที่สุด

| ข้อ | รายการประเมิน | ความพึงพอใจ | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | ๕ | ๔ | ๓ | ๒ | ๑ |
| **ส่วนที่ ๑ ด้านเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้** | | | | | | |
| ๑ | เนื้อหาที่เรียนเข้าใจง่าย เหมาะสมกับวัย | ✓ | | | | |
| ๒ | กิจกรรมฝึกทักษะการใช้มาส์มีความน่าสนใจและสนุกสนาน | ✓ | | | | |
| ๓ | การเรียนรู้ผ่านโปรแกรม Paint ช่วยให้ใช้มาส์ดีขึ้น | | ✓ | | | |
| ๔ | กิจกรรมส่งเสริมให้คิดสร้างสรรค์ กล้าแสดงออก | | | | | |
| **ส่วนที่ ๒ ด้านสื่อและเทคโนโลยีที่ใช้** | | | | | | |
| ๕ | สื่อจาก OBEC Content Center ช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น | ✓ | | | | |
| ๖ | การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในห้องเรียนมีความสะดวก | ✓ | | | | |
| ๗ | รูปแบบสื่อมีความน่าสนใจ สีสัน ตัวการ์ตูนหรือภาพเคลื่อนไหวชัดเจน | | ✓ | | | |
| ๘ | การใช้มาส่วนกับสื่อช่วยพัฒนาความชำนาญในการควบคุม | ✓ | | | | |
| **ส่วนที่ ๓ ด้านความรู้สึกและผลที่ได้รับ** | | | | | | |
| ๙ | รู้สึกสนุกและอยากเรียนคอมพิวเตอร์มากขึ้นหลังจากทำกิจกรรมนี้ | ✓ | | | | |
| ๑๐ | มีความมั่นใจในการใช้มาส์และคอมพิวเตอร์มากขึ้น | ✓ | | | | |

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม (ถ้ามี)

ชอบวิชานี้มากๆ อยากเรียนรู้เกมส์ใหม่ๆเพิ่มเติมเรื่อยๆค่ะ



แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

การพัฒนาทักษะการใช้มาส์ด้วยโปรแกรม Paint โดยใช้สื่อ OBEC Content Center

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✔ ลงในช่องที่ตรงกับความพึงพอใจของนักเรียนมากที่สุดในแต่ละข้อ

ระดับความพึงพอใจ ๕ = มากที่สุด ๔ = มาก ๓ = ปานกลาง ๒ = น้อย ๑ = น้อยที่สุด

| ข้อ | รายการประเมิน | ความพึงพอใจ | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | ๕ | ๔ | ๓ | ๒ | ๑ |
| **ส่วนที่ ๑ ด้านเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้** | | | | | | |
| ๑ | เนื้อหาที่เรียนเข้าใจง่าย เหมาะสมกับวัย | ✓ | | | | |
| ๒ | กิจกรรมฝึกทักษะการใช้มาส์มีความน่าสนใจและสนุกสนาน | ✓ | | | | |
| ๓ | การเรียนรู้ผ่านโปรแกรม Paint ช่วยให้ใช้มาส์ดีขึ้น | | ✓ | | | |
| ๔ | กิจกรรมส่งเสริมให้คิดสร้างสรรค์ กล้าแสดงออก | | | ✓ | | |
| **ส่วนที่ ๒ ด้านสื่อและเทคโนโลยีที่ใช้** | | | | | | |
| ๕ | สื่อจาก OBEC Content Center ช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น | | | ✓ | | |
| ๖ | การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในห้องเรียนมีความสะดวก | ✓ | | | | |
| ๗ | รูปแบบสื่อมีความน่าสนใจ สีสัน ตัวการ์ตูนหรือภาพเคลื่อนไหวชัดเจน | | ✓ | | | |
| ๘ | การใช้มาส่วนกับสื่อช่วยพัฒนาความชำนาญในการควบคุม | | ✓ | | | |
| **ส่วนที่ ๓ ด้านความรู้สึกและผลที่ได้รับ** | | | | | | |
| ๙ | รู้สึกสนุกและอยากเรียนคอมพิวเตอร์มากขึ้นหลังจากทำกิจกรรมนี้ | ✓ | | | | |
| ๑๐ | มีความมั่นใจในการใช้มาส์และคอมพิวเตอร์มากขึ้น | ✓ | | | | |

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม (ถ้ามี)



แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

การพัฒนาทักษะการใช้มาส์ด้วยโปรแกรม Paint โดยใช้สื่อ OBEC Content Center

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✔ ลงในช่องที่ตรงกับความพึงพอใจของนักเรียนมากที่สุดในแต่ละข้อ

ระดับความพึงพอใจ ๕ = มากที่สุด ๔ = มาก ๓ = ปานกลาง ๒ = น้อย ๑ = น้อยที่สุด

| ข้อ | รายการประเมิน | ความพึงพอใจ | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | ๕ | ๔ | ๓ | ๒ | ๑ |
| **ส่วนที่ ๑ ด้านเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้** | | | | | | |
| ๑ | เนื้อหาที่เรียนเข้าใจง่าย เหมาะสมกับวัย | ✓ | | | | |
| ๒ | กิจกรรมฝึกทักษะการใช้มาส์มีความน่าสนใจและสนุกสนาน | | ✓ | | | |
| ๓ | การเรียนรู้ผ่านโปรแกรม Paint ช่วยให้ใช้มาส์ดีขึ้น | ✓ | | | | |
| ๔ | กิจกรรมส่งเสริมให้คิดสร้างสรรค์ กล้าแสดงออก | | | | ✓ | |
| **ส่วนที่ ๒ ด้านสื่อและเทคโนโลยีที่ใช้** | | | | | | |
| ๕ | สื่อจาก OBEC Content Center ช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น | | | ✓ | | |
| ๖ | การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในห้องเรียนมีความสะดวก | ✓ | | | | |
| ๗ | รูปแบบสื่อมีความน่าสนใจ สีสัน ตัวการ์ตูนหรือภาพเคลื่อนไหวชัดเจน | | ✓ | | | |
| ๘ | การใช้มาส่วนกับสื่อช่วยพัฒนาความชำนาญในการควบคุม | | ✓ | | | |
| **ส่วนที่ ๓ ด้านความรู้สึกและผลที่ได้รับ** | | | | | | |
| ๙ | รู้สึกสนุกและอยากเรียนคอมพิวเตอร์มากขึ้นหลังจากทำกิจกรรมนี้ | ✓ | | | | |
| ๑๐ | มีความมั่นใจในการใช้มาส์และคอมพิวเตอร์มากขึ้น | ✓ | | | | |

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม (ถ้ามี)



แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

การพัฒนาทักษะการใช้มาส์ด้วยโปรแกรม Paint โดยใช้สื่อ OBEC Content Center

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✔ ลงในช่องที่ตรงกับความพึงพอใจของนักเรียนมากที่สุดในแต่ละข้อ

ระดับความพึงพอใจ ๕ = มากที่สุด ๔ = มาก ๓ = ปานกลาง ๒ = น้อย ๑ = น้อยที่สุด

| ข้อ | รายการประเมิน | ความพึงพอใจ | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | ๕ | ๔ | ๓ | ๒ | ๑ |
| **ส่วนที่ ๑ ด้านเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้** | | | | | | |
| ๑ | เนื้อหาที่เรียนเข้าใจง่าย เหมาะสมกับวัย | | ✓ | | | |
| ๒ | กิจกรรมฝึกทักษะการใช้มาส์มีความน่าสนใจและสนุกสนาน | ✓ | | | | |
| ๓ | การเรียนรู้ผ่านโปรแกรม Paint ช่วยให้ใช้มาส์ดีขึ้น | | ✓ | | | |
| ๔ | กิจกรรมส่งเสริมให้คิดสร้างสรรค์ กล้าแสดงออก | ✓ | | | | |
| **ส่วนที่ ๒ ด้านสื่อและเทคโนโลยีที่ใช้** | | | | | | |
| ๕ | สื่อจาก OBEC Content Center ช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น | ✓ | | | | |
| ๖ | การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในห้องเรียนมีความสะดวก | | ✓ | | | |
| ๗ | รูปแบบสื่อมีความน่าสนใจ สีสัน ตัวการ์ตูนหรือภาพเคลื่อนไหวชัดเจน | ✓ | | | | |
| ๘ | การใช้มาส่วนกับสื่อช่วยพัฒนาความชำนาญในการควบคุม | | ✓ | | | |
| **ส่วนที่ ๓ ด้านความรู้สึกและผลที่ได้รับ** | | | | | | |
| ๙ | รู้สึกสนุกและอยากเรียนคอมพิวเตอร์มากขึ้นหลังจากทำกิจกรรมนี้ | ✓ | | | | |
| ๑๐ | มีความมั่นใจในการใช้มาส์และคอมพิวเตอร์มากขึ้น | ✓ | | | | |

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม (ถ้ามี)

**ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียน**
**การพัฒนาทักษะการใช้เมาส์ด้วยโปรแกรม Paint โดยใช้สื่อ OBEC Content Center**

เกณฑ์การแปลความหมายของคะแนนดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, ๒๕๕๖: ๑๐๑)

คะแนนเฉลี่ย ๔.๕๑ - ๕.๐๐ หมายถึง ความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย ๓.๕๑ - ๔.๕๐ หมายถึง ความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับมาก
คะแนนเฉลี่ย ๒.๕๑ - ๓.๕๐ หมายถึง ความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย ๑.๕๑ - ๒.๕๐ หมายถึง ความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับน้อย
คะแนนเฉลี่ย ๑.๐๐ - ๑.๕๐ หมายถึง ความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับน้อยที่สุด

| ข้อ | รายการประเมิน | ความพึงพอใจ | ความพึงพอใจ (ร้อยละ) | ระดับความพึงพอใจ |
|---|---|---|---|---|
| ๑ | เนื้อหาที่เรียนเข้าใจง่าย เหมาะสมกับวัย | ๔.๓๓ | ๘๖.๖๗ | มาก |
| ๒ | กิจกรรมฝึกทักษะการใช้เมาส์มีความน่าสนใจและสนุกสนาน | ๔.๐๗ | ๘๑.๓๓ | มาก |
| ๓ | การเรียนรู้ผ่านโปรแกรม Paint ช่วยให้ใช้เมาส์ได้ดีขึ้น | ๔.๒๐ | ๘๔.๐๐ | มาก |
| ๔ | กิจกรรมส่งเสริมให้กล้าคิด กล้าแสดงออก | ๔.๔๗ | ๘๙.๓๓ | มาก |
| ๕ | สื่อจาก OBEC Content Center ช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น | ๔.๒๗ | ๘๕.๓๓ | มาก |
| ๖ | การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในห้องเรียนมีความสะดวก | ๔.๒๓ | ๘๔.๖๗ | มาก |
| ๗ | รูปแบบสื่อมีความน่าสนใจ สีสัน ตัวการ์ตูนหรือภาพเคลื่อนไหวชัดเจน | ๔.๐๓ | ๘๐.๖๗ | มาก |
| ๘ | การใช้เมาส์ร่วมกับสื่อช่วยพัฒนาความชำนาญในการควบคุม | ๔.๒๐ | ๘๔.๐๐ | มาก |
| ๙ | รู้สึกสนุกและอยากเรียนคอมพิวเตอร์มากขึ้นหลังจากทำกิจกรรมนี้ | ๔.๑๐ | ๘๒.๐๐ | มาก |
| ๑๐ | มีความมั่นใจในการใช้เมาส์และคอมพิวเตอร์มากขึ้น | ๓.๖๓ | ๗๒.๖๗ | มาก |

การเผยแพร่การใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล จากระบบคลังสื่อ OBEC Content Center

โรงเรียนบางบัว(เพ่งดั้งตรงจิตรวิทยาคาร): BANGBUA SCHOOL

# การพัฒนาทักษะการใช้เมาส์ด้วยโปรแกรม Paint
## สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

### หลักการและเหตุผล

ในยุคปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันและการเรียนการสอนอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ นักเรียนในระดับประถมศึกษาเริ่มต้นการเรียนรู้ทักษะคอมพิวเตอร์เบื้องต้น โดยเฉพาะทักษะการใช้เมาส์ที่ถือเป็นพื้นฐานสำคัญในการใช้งานคอมพิวเตอร์ ซึ่งโปรแกรม Paint เป็นเครื่องมือที่เหมาะสมกับนักเรียน เพราะมีรูปแบบการใช้งานที่ง่ายและส่งเสริมจินตนาการ อีกทั้งโรงเรียนบางบัว (เพ่งดั้งตรงจิตรวิทยาคาร) ได้มีการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา โดยมีการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาคอมพิวเตอร์ (รายวิชาเพิ่มเติม) จากการจัดการเรียนการสอน และการสังเกตพฤติกรรม พบว่า ผู้เรียนขาดทักษะการใช้เมาส์ ควบคุมเมาส์ไม่ค่อยได้ เช่น การคลิกเมาส์ การเลื่อนเมาส์ไปยังตำแหน่งที่ต้องการ อีกทั้งยังขาดการฝึกฝน และความมั่นใจในการใช้เมาส์ หากไม่ได้รับการแก้ไขปัญหาจะทำให้ผู้เรียนขาดพื้นฐานการเรียนรายวิชาคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นพื้นฐานที่จำเป็นอย่างมากในการเรียนรายวิชาคอมพิวเตอร์ จากสภาพปัญหาของผู้เรียนดังกล่าว ครูผู้สอนจึงได้มีความสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการใช้เมาส์ด้วยโปรแกรม Paint เพื่อเป็นการฝึกฝนทักษะการใช้เมาส์ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการใช้งานคอมพิวเตอร์ และการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีที่สอดคล้องตามสมรรถนะของผู้เรียนในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)



### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาความรู้ และทักษะพื้นฐานในการใช้งานคอมพิวเตอร์ ร่วมกับการใช้สื่อในระบบ OBEC Content Center
2. เพื่อแก้ปัญหาการขาดทักษะพื้นฐานในการใช้เมาส์ โดยใช้การเสริมทักษะการใช้เมาส์ด้วยโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ร่วมกับการใช้สื่อในระบบ OBEC Content Center

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการรู้รายวิชาคอมพิวเตอร์
2. สื่อการสอนจาก OBEC Content Center "ส่วนประกอบของโปรแกรม Paint"
3. แบบฝึกวาดรูปในโปรแกรม Paint "How to draw Camera"

### กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 จำนวน 30 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

### ข้อเสนอแนะ

การจัดเตรียมอุปกรณ์ให้เพียงพอต่อจำนวนนักเรียน เพื่อให้ทุกคนสามารถเข้าถึงกิจกรรมได้อย่างเท่าเทียม ออกแบบใบงานหรือกิจกรรมเสริมเพิ่มเติม จากคลังสื่อ OBEC เพื่อให้สามารถปรับความยาก-ง่ายตามศักยภาพของนักเรียนแต่ละกลุ่ม

### การออกแบบการจัดการเรียนรู้




### สรุปผลการดำเนินงาน

1. สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 "เพื่อพัฒนาความรู้ และทักษะพื้นฐานในการใช้งานคอมพิวเตอร์ร่วมกับการใช้สื่อในระบบ OBEC Content Center" คือ นักเรียนสามารถเปิด-ปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ ใช้เมาส์ควบคุมเคอร์เซอร์ คลิก-ดับเบิลคลิก และลากวางได้อย่างถูกต้อง นักเรียนมีพัฒนาการด้านการควบคุมเมาส์ดีขึ้น และมีการใช้สื่อ OBEC Content Center เช่น บทเรียนวิดีโอเรื่องการใช้เมาส์ เกมฝึกคลิก-ลาก ช่วยเสริมความเข้าใจและฝึกทักษะได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 "เพื่อแก้ปัญหาการขาดทักษะพื้นฐานในการใช้เมาส์ โดยใช้การเสริมทักษะการใช้เมาส์ด้วยโปรแกรม Paint" คือ นักเรียนสามารถใช้เมาส์ในการวาดภาพระบายสี ลากเส้นตรงและเส้นโค้งในโปรแกรม Paint ได้อย่างมั่นใจ มีการประเมินทักษะก่อนและหลังเรียน (Pre-test/Post-test) พบว่า คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนเพิ่มขึ้นจากคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ย เท่ากับ ร้อยละ 43.67 และคะแนนหลังเรียนเฉลี่ย เท่ากับ ร้อยละ 67.33



นางสาวศจี ธรรมสวัสดิ์



๑. การเผยแพร่ผ่านช่องทาง Facebook ของครูผู้สอน



๒. การเผยแพร่ผ่านช่องทาง Google Site: https://sites.google.com/view/teacher-pang









**หนังสือรับรองผลงาน**



**คำสั่งโรงเรียนบางบัว (เพ่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร)**
**ที่ ๗๐๙ /๒๕๖๘**
**เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการขับเคลื่อนการพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้**
**ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center)**

ด้วยโรงเรียนบางบัว (เพ่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร) ได้ดำเนินการขับเคลื่อนการพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) ตามนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร เพื่อเป็นเครื่องมือในการสนับสนุนให้ผู้เรียน ผู้สอน สามารถเข้าถึงระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและขยายผลไปสู่การส่งผลงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ในระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานนั้น

เพื่อให้การดำเนินงานบรรลุวัตถุประสงค์และเป็นไปด้วยความเรียบร้อย เกิดประสิทธิภาพ อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๓๙ แห่งพระราชบัญญัติระเบียบการบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. ๒๕๔๖ และฉบับแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๕๓ และมาตรา ๒๗ แห่งพระราชบัญญัติระเบียบข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา พ.ศ. ๒๕๔๗ และอำนาจที่ได้รับมอบหมายจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ๑/๒๕๔๖ สั่ง ณ วันที่ ๗ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๔๖ เรื่องการบังคับบัญชาข้าราชการครูและลูกจ้างประจำในสถานศึกษา จึงแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานดังต่อไปนี้

**๑. คณะกรรมการอำนวยการ ประกอบด้วย**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ๑.๑ | นางสุนิพา | ไชยหงษ์ | ผู้อำนวยการโรงเรียน | ประธานกรรมการ |
| ๑.๒ | นางสาวพนิดนาฏ | อัครนิตย์ | รองผู้อำนวยการโรงเรียน | รองประธานกรรมการ |
| ๑.๓ | นายจีรพงศ์ | อ่อนน้อม | รองผู้อำนวยการโรงเรียน | รองประธานกรรมการ |
| ๑.๔ | นางจิตรา | จงถาวรสิริ | หัวหน้ากลุ่มบริหารงบประมาณ | กรรมการ |
| ๑.๕ | นางสาวศิริญญา | ใหม่อ่อง | หัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ | กรรมการ |
| ๑.๖ | นางสาวศจี | ธรรมสวัสดิ์ | หัวหน้ากลุ่มบริหารงานบุคคล | กรรมการ |
| ๑.๗ | นางสาวพัทวรรณ | ลำเจียก | หัวหน้ากลุ่มบริหารทั่วไป | กรรมการ |
| ๑.๘ | นายวีระพจน์ | แซ่ตั้ง | หัวหน้างานวัดและประเมินผล | กรรมการและเลขานุการ |

**มีหน้าที่** กำกับ ดูแล เสนอแนะแนวทางในการดำเนินการให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์และแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นระหว่างการดำเนินการ

**๒. คณะกรรมการดำเนินงาน ประกอบด้วย**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ๒.๑ | นางสาวศิริญญา | ใหม่อ่อง | ประธานกรรมการ |
| ๒.๒ | นางศิโรรัตน์ | ก๊กศรี | รองประธานกรรมการ |
| ๒.๓ | นายอดิศักดิ์ | งามพร้อม | กรรมการ |
| ๒.๔ | นายพลวิทย์ | คำแมน | กรรมการ |
| ๒.๕ | นางสาวศจี | ธรรมสวัสดิ์ | กรรมการ |

๒.๖ นายวีระพจน์ แซ่ตั้ง กรรมการและเลขานุการ

**มีหน้าที่** ดำเนินงานตามแนวทางการขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) ระดับโรงเรียน

**๓. คณะกรรมการพัฒนาสื่อและส่งผลงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ ประกอบด้วย**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ๓.๑ | นางสาวศุภานิดา | เสาวมาลย์ | ประเภทที่ ๓ ผู้สร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล |
| ๓.๒ | นางสาววริญพัชร์ | น้ำใส | ประเภทที่ ๒ ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล |
| ๓.๓ | นางสาวศิริญญา | ใหม่อ่อง | ประเภทที่ ๒ ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล |
| ๓.๔ | นางสาวศจี | ธรรมสวัสดิ์ | ประเภทที่ ๒ ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล |
| ๓.๕ | นางสาวสุธิดา | ศรีพันธบุตร | ประเภทที่ ๓ ผู้สร้างนวัตกรรมการนิเทศระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล |

**มีหน้าที่** เป็นตัวแทนโรงเรียนในการพัฒนาสื่อและนวัตกรรมและจัดส่งผลงานการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) โครงการบริหารจัดการและสนับสนุนส่งเสริมการใช้งานคลังความรู้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘ ไปยังระดับเขตพื้นที่การศึกษา

**๔. คณะกรรมการสรุปและประเมินผล ประกอบด้วย**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ๔.๑ | นายวีระพจน์ | แซ่ตั้ง | ประธานกรรมการ |
| ๔.๒ | นายอดิศักดิ์ | งามพร้อม | รองประธานกรรมการ |
| ๔.๓ | นายพลวิทย์ | คำแมง | กรรมการ |
| ๔.๔ | นางสาวกนกวรรณ | แสนกลาง | กรรมการและเลขานุการ |

**มีหน้าที่** สรุปผลการดำเนินการ นำเสนอต่อผู้บริหารโรงเรียน

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๓๑ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

(นางสุนิพา ไชยหงษ์)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบางบัว(เพ่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร)


OBEC
Content Center