รายงานผลการปฏิบัติงาน
ตามข้อตกลงในการพัฒนางาน

Performance Agreement : PA

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569



ครูคือ
พลังเล็ก ๆ
ที่สร้าง
การเปลี่ยนแปลง
ได้เสมอ

"การศึกษาสร้าง
อนาคตที่ดีกว่า"

นางสาวศจี ธรรมสวัสดิ์

ตำแหน่ง ครู (ยังไม่มีวิทยฐานะ)

โรงเรียนบางบัว
(เพ่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร



ประเด็นท้าทาย

"การพัฒนาทักษะการใช้เมาส์ด้วยโปรแกรม Paint
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2"

ระยะเวลาการประเมิน 1 ตุลาคม 2568 – 30 กันยายน 2569

Learning
Creativity
Better Tomorrow

เด็กดี
สังคมดี
อนาคตดี

Small Skills
Big Future

ภาระงานตามมาตรฐานตำแหน่ง

Workload by Position Standards



ครูคือ
พลังเด็ก ๆ
ที่สร้าง
การเปลี่ยนแปลง
ได้เสมอ

ภาคเรียนที่ 2/2568

ภาระงานรวม 51 ชั่วโมง/สัปดาห์

- ชั่วโมงสอน 18 ชั่วโมง/สัปดาห์
- งานส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ 9 ชั่วโมง
- งานพัฒนาคุณภาพสถานศึกษา 20 ชั่วโมง
- งานตอบสนองนโยบายและจุดเน้น 4 ชั่วโมง

ภาคเรียนที่ 1/2569

ภาระงานรวม 39 ชั่วโมง/สัปดาห์

- ชั่วโมงสอน 18 ชั่วโมง/สัปดาห์
- งานส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ 9 ชั่วโมง
- งานพัฒนาคุณภาพสถานศึกษา 12 ชั่วโมง

"ร่วมสร้าง
การเรียนรู้
สู่อนาคตที่ดีกว่า"



บทบาทสำคัญ

การสอน : วิทยาการคำนวณ • คอมพิวเตอร์

ภาระงานอื่น ๆ : งานพัสดุ • งานบุคคล • งานหลักสูตร • งานประกันคุณภาพ • งานประชาสัมพันธ์



เด็กดี
สังคมดี
อนาคตดี



Small Skills
Big Future

ด้านที่ 1 การจัดการเรียนรู้

พัฒนาการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

ครูคือ
พลังเล็ก ๆ
ที่สร้าง
การเปลี่ยนแปลง
ได้เสมอ



ดำเนินงานครอบคลุม 8 องค์ประกอบสำคัญ

หลักสูตร → ออกแบบ → จัดกิจกรรม → สื่อ → ประเมิน → วิเคราะห์ → บรรยากาศ → คุณลักษณะ

"การเรียนรู้
ที่ดี เริ่มต้นจาก
ผู้เรียน
ลงมือทำจริง

- พัฒนาและปรับปรุงหลักสูตรกลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- ออกแบบหน่วยการเรียนรู้ให้สอดคล้องมาตรฐานและตัวชี้วัด
- จัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติและการแก้ปัญหา
- ส่งเสริมทักษะการคิดและการใช้สำดับขั้นตอน
- บูรณาการคุณธรรม จริยธรรม การทำงานร่วมกัน และการรับฟังผู้อื่น



ประเด็นสำคัญ

“เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง”



เด็กดี
สังคมดี
อนาคตดี

Small Skills
Big Future



สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยี

เทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้อย่างหลากหลาย

เทคโนโลยี
สร้างโอกาส
การเรียนรู้
ที่ไร้ขีดจำกัด

นำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่

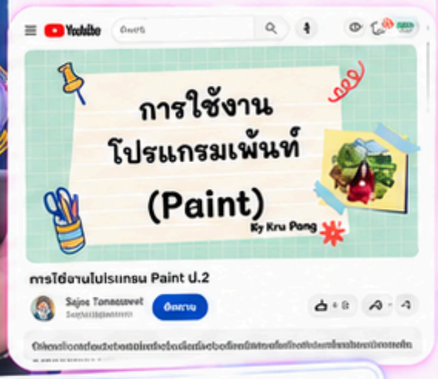


สื่อดี
การเรียนรู้ดี
ผู้เรียนมีความสุข

ครูยุคใหม่
ใช้เทคโนโลยี
สร้างการเรียนรู้

YouTube

ช่อง Sajee Tamasawat
สำหรับคลิปวีดีโอการสอน



Canva

สร้างสื่อและสไลด์
ประกอบการเรียนรู้



Google Site / สื่อออนไลน์

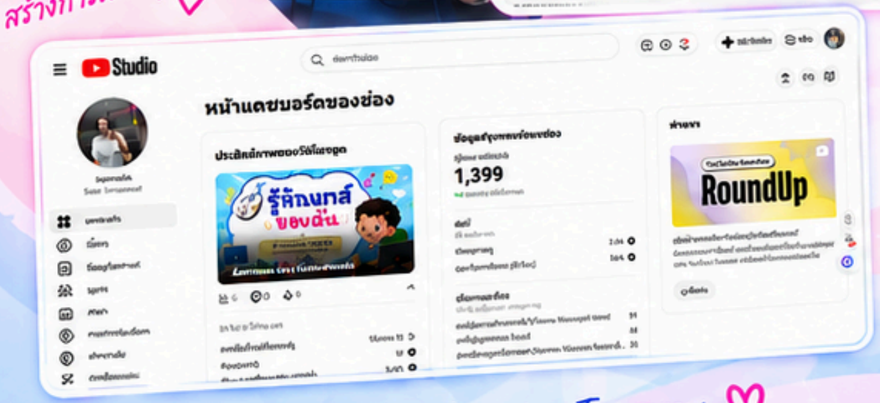
ใช้เป็นแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม



Active Learning & Learning by Doing

ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติจริง
จากกิจกรรมและสถานการณ์





รวมถึงใช้เทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของ
การวัดและประเมินผลตามสภาพจริง

- แบบทดสอบออนไลน์
- ชิ้นงานนักเรียน
- การวิเคราะห์ผล
- สะท้อนผลเพื่อพัฒนา

Learning
Anytime
Anywhere

Technology for a Brighter Learning Tomorrow

เรียนรู้ • สร้างสรรค์ • พัฒนาตนเอง • สู่อนาคตที่ดีกว่า

ด้านที่ 2 การส่งเสริมและสนับสนุนผู้เรียน

ดูแลผู้เรียนอย่างเป็นระบบและรอบด้าน

เพราะ “ผู้เรียน” คือหัวใจสำคัญของเรา



ยิ้มรับ ฟัง เข้าใจ เคียงข้างผู้เรียนเสมอ

ดูแลด้วยหัวใจ ให้ทุกคนเติบโตอย่างมีคุณค่า

1 ข้อมูลสารสนเทศ

- จัดทำข้อมูลผู้เรียนและผลการเรียน
- ปพ.5 / เวลาเรียน / ข้อมูลประจำชั้น



ปพ.5

แบบบันทึกผลการเรียนประจำรายวิชา

ระดับประถมศึกษา

โรงเรียนบางปิง(เต่าล้อการศึกษาวิทยาคาร)

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

ปีการศึกษาที่ 1 พิมพ์ 1 ปีการศึกษา 2568

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รายวิชา คอมพิวเตอร์ (เต็มเต็ม) รหัสวิชา ว 11201

เวลาเรียน 40 ชั่วโมง/ปีการศึกษา จำนวนหน่วยกิต/น้ำหนัก 1.0 หน่วยกิต

ครูผู้สอน นางสาวลลี อรรถอนันต์

ครูผู้ช่วยสอน นางสาวนภาภรณ์ แสงสว่าง ครูประจำชั้น นางสาวปวันลักษ์ ทัพหนันท์

จำนวนนักเรียนทั้งหมด 36 คน	ครูประเมินการเรียน								หมายเหตุ
	จำนวนนักเรียนที่ได้รับผลการประเมิน								
เข้าเรียนตามปกติ 36 คน	๔	๓.๕	๓	๒.๕	๒	๑.๕	๑	๐	
	๘	๔	๗	๕	๖	๑	๕	๐	

รายการประเมิน	จำนวนนักเรียนเข้าร่วมการประเมิน	ครูประเมินการปฏิบัติ				หมายเหตุ
		จำนวนนักเรียนที่ได้รับการประเมิน				
	ปรากฏ	ดีเยี่ยม	ดี	ผ่าน	ไม่ผ่าน	
การอ่าน คิดวิเคราะห์ และเขียน	36 คน	5	13	0	0	
ความรู้ความเข้าใจในเรื่องการอ่าน	36 คน	10	18	0	0	

การสรุปผลการเรียน

ลงชื่อ นางลลี อรรถอนันต์ ครูผู้สอน

ลงชื่อ นางสาวสุนารถ อินสำราญ หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้

ลงชื่อ นายวิรวรรษ์ แพ่งจิ หัวหน้างานวัดผลและประเมินผล

ทราบ

ลงชื่อ นางสาวศิริญญา โพนไชย

2 ระบบดูแลช่วยเหลือผู้เรียน

- เยี่ยมบ้านนักเรียน
- ติดตามนักเรียนเป็นรายบุคคล
- วิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของผู้เรียน



เยี่ยมบ้าน ใส่ใจ ดูแล ไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง



ติดตาม เข้าใจปัญหา พัฒนาร่วมกัน

3 เครือข่ายความร่วมมือ

- ประชุมผู้ปกครอง
- ประสานผู้บริหาร ครู ผู้ปกครอง และเครือข่าย
- ยึดประโยชน์ของผู้เรียนและส่วนรวมเป็นสำคัญ



ร่วมมือ ร่วมใจ เพื่ออนาคตของผู้เรียน



สื่อสาร สร้างความเข้าใจ พัฒนาผู้เรียนไปด้วยกัน



“โอกาสที่ดีของผู้เรียนเริ่มต้นได้เสมอ”

ดูแล ช่วยเหลือ และพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน

“เติบโตไปด้วยกัน สู่อนาคตที่ดีกว่า”

ด้านที่ 3 การพัฒนาตนเองและวิชาชีพ

พัฒนาตนเอง เพื่อพัฒนาผู้เรียน

เรียนรู้ พัฒนาตนเอง สู่ครูมืออาชีพ อย่างต่อเนื่อง"

" ครูที่ดี ไม่เคยหยุดเรียนรู้ เพราะการเรียนรู้ คือพลังในการพัฒนาผู้เรียน"



พัฒนาวันนี้ เพื่อสร้างโอกาสที่ดีกว่า ให้กับผู้เรียน

เข้าร่วมการอบรมและพัฒนาวิชาชีพ อย่างต่อเนื่อง อาทิ

- การบูรณาการ AI สู่การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
- ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ Starfish Labz
- การออกแบบกิจกรรม Active Learning
- การจัดทำแผนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- การประยุกต์ใช้ AI ในการออกแบบการเรียนรู้ และการวัดประเมินผล

เรียนรู้ " อย่างต่อเนื่อง"



อบรมการบูรณาการ AI สู่การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์



ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ Starfish Labz



แลกเปลี่ยนแนวทางการสอน และให้คำปรึกษาร่วมกับเพื่อนครู



เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ร่วมแลกเปลี่ยนกับเพื่อนครู



เข้าร่วมการอบรม/สัมมนา เพื่อเพิ่มพูนความรู้และทักษะใหม่ ๆ



PLC
แลกเปลี่ยนเรียนรู้และร่วมพัฒนาการจัดการเรียนรู้



" ครูเรียนรู้ ผู้เรียนเติบโต สังคมก้าวไกล"

พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง สู่การพัฒนาผู้เรียนอย่างมีคุณภาพ



ต่อยอด สู่ผู้เรียน

ประเด็นท้าทาย – สภาพปัญหา

"เพราะ" การเรียนรู้ที่ดี เริ่มได้จาก การลงมือทำ ♡

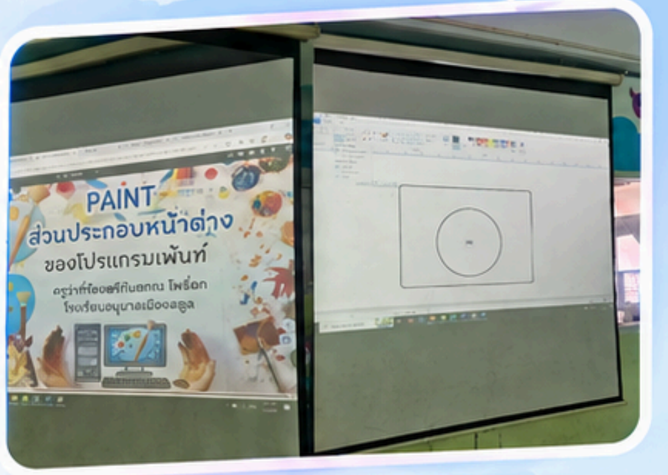
"ปัญหาของวันนี้ คือโอกาสในการพัฒนาที่ดีกว่า ♡

การพัฒนาทักษะการใช้เมาส์ด้วยโปรแกรม Paint

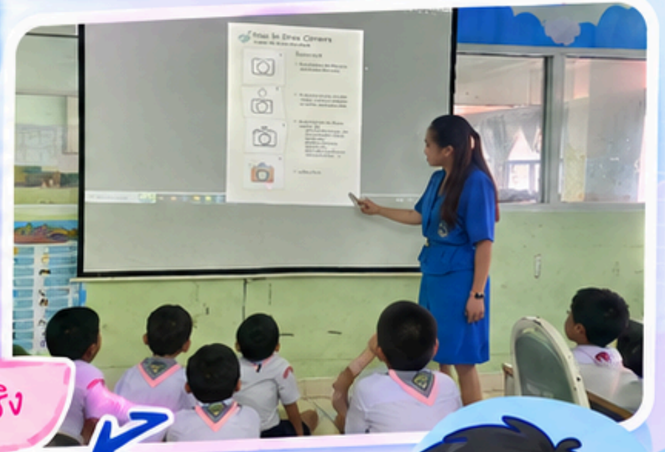
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2



"เล็ก ๆ วันนี้ สู่ทักษะที่ยิ่งใหญ่ ในอนาคต" ♡







ฝึกปฏิบัติจริง เรียนรู้ได้จริง

จากการจัดการเรียนรู้พบว่านักเรียนบางส่วน

- ✕ จับเมาส์ไม่ถูกวิธี
- ✕ สับสนการใช้ปุ่มซ้าย-ขวา
- ✕ คลิก / Double Click ไม่คล่อง
- ✕ Drag & Drop และควบคุมตัวชี้เมาส์ไม่แม่นยำ
- ✕ ลากเส้น วาดภาพ ระบายสี และเลือกเครื่องมือได้ช้า
- ✕ มีประสบการณ์ใช้คอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

นักเรียนจำนวนหนึ่งคุ้นเคยกับ**หน้าจอสัมผัส** มากกว่าการใช้เมาส์ จึงจำเป็นต้องได้รับการฝึกปฏิบัติจริงอย่างต่อเนื่อง

แนวทางแก้ปัญหา

ใช้ **Microsoft Paint** เป็นเครื่องมือฝึกทักษะ เพราะใช้งานไม่ซับซ้อนและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน

- ✓ ฝึกได้
- ✓ สร้างสรรค์ได้
- ✓ สนุกไปกับการเรียนรู้

♡



Small Skills Big Opportunities ♡



กระบวนการพัฒนา

จาก “ใช้เมาส์ไม่คล่อง” → สู่ “สร้างผลงานได้ด้วยตนเอง”



“การพัฒนาทักษะ เริ่มได้จาก ความเชื่อมั่น ในตัวเอง” ♡

“ครูเชื่อว่า นักเรียนทุกคน ท้าได้” ♡

“ทุกการฝึก... คือก้าวเล็ก ๆ สู่ความสำเร็จที่ยิ่งใหญ่” ♡



สนุก สร้างสรรค์ เรียนรู้ได้จริง ด้วย Paint ♡

1. วิเคราะห์



ศึกษาหลักสูตร และวิเคราะห์ปัญหา การใช้เมาส์ ของนักเรียน

2. ออกแบบ



จัดทำกิจกรรม แบบฝึก แบบทดสอบ และสื่อการเรียนรู้

3. ฝึกปฏิบัติ



ฝึกการ
Click
↓
Drag
↓
เลือกเครื่องมือ
↓
วาดรูป
↓
ระบายสี

4. สร้างผลงาน



นักเรียนฝึกสร้างภาพ ด้วย Paint จำนวน 3 ชิ้นงาน

5. ประเมินผล



ประเมินจากชิ้นงาน + แบบทดสอบ หลังเรียน

6. วิเคราะห์และสรุปผล



นำคะแนนมาวิเคราะห์ เทียบกับเกณฑ์ ร้อยละ 70

การประเมินชิ้นงานครอบคลุม 5 ด้าน ได้แก่



การใช้เครื่องมือ



การควบคุมเมาส์



การใช้สี



ความครบถ้วน



ความเรียบร้อย



สร้างสรรค์ได้ ด้วยตัวเอง ภูมิใจที่สุดเลย ♡

Small Skills
Big Opportunities ♡

PAINT
เปิดโลกจินตนาการ
สู่การเรียนรู้ที่ไร้ขีดจำกัด ♡



ผลลัพธ์การพัฒนา

ผลการพัฒนานักเรียน ป.2 จำนวน 68 คน

"เด็กทุกคน เรียนรู้ได้ ถ้าได้รับโอกาส และการสนับสนุน ที่เหมาะสม"

"จากการฝึกเล็ก ๆ สู่ความสำเร็จที่ยิ่งใหญ่ ของนักเรียน"

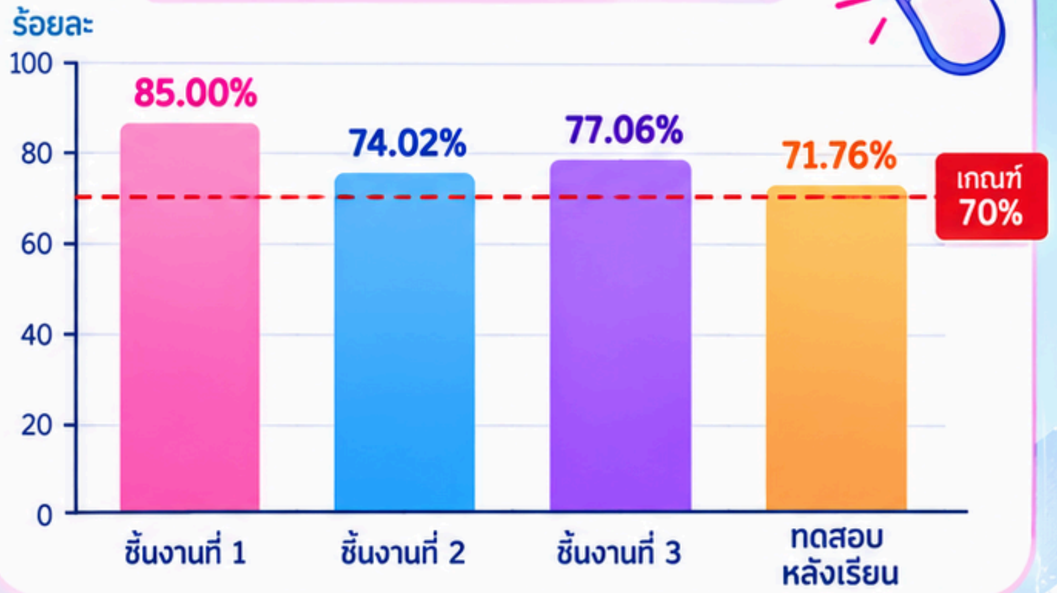
PAINT สร้างจินตนาการ สู่ทักษะในอนาคต



ครูเชื่อมั่นในศักยภาพของนักเรียนทุกคน

ผลการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ
ชิ้นงานที่ 1	12.75/15	85.00%
ชิ้นงานที่ 2	11.10/15	74.02%
ชิ้นงานที่ 3	11.56/15	77.06%
คะแนนชิ้นงานรวม	35.41/45	78.69%
ทดสอบหลังเรียน	7.18/10	71.76%

กราฟแสดงร้อยละผลการประเมิน



"เล็กๆ วันนี้ สู่อนาคตที่สดใส"





ฝึกใช้เมาส์ สนุก สร้างสรรค์ เรียนรู้ได้จริง

สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ร้อยละ 70

ผลสะท้อนว่า หลังการจัดกิจกรรม นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการใช้เมาส์ และความรู้ความเข้าใจผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

จุดเด่น

คะแนนการปฏิบัติชิ้นงานรวม **78.69%**

"นักเรียนทำได้ และทำได้ดียิ่งขึ้น ในทุกวัน"

"ทักษะเล็ก ๆ วันนี้ สร้างอนาคตที่ยิ่งใหญ่ได้เสมอ"

เรียนรู้ • ฝึกฝน • สร้างสรรค์ • เติบโตไปด้วยกัน

สรุปผลสำเร็จและการพัฒนาต่อยอด

ผลสำเร็จจากการดำเนินงาน PA

ครูเชื่อว่า “ทุกคนทำได้” แค่ได้ลอง และมีคนคอยอยู่ข้าง ๆ



ผู้เรียน

- ใช้เมาส์ได้คล่องและแม่นยำมากขึ้น
- สามารถเลือกเครื่องมือ วาดภาพ และระบายสีใน Paint
- เกิดความมั่นใจในการใช้คอมพิวเตอร์
- มีผลงานที่แสดงถึงการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง

ครูผู้สอน

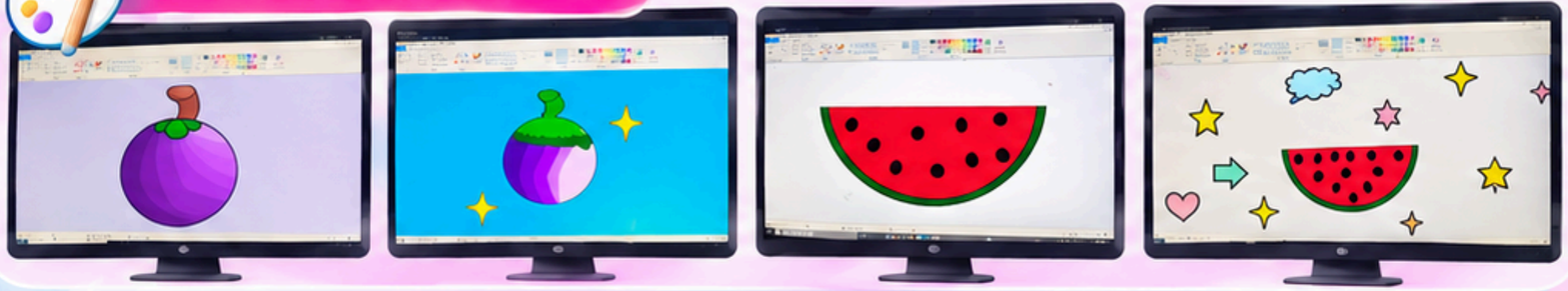
- พัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning
- ใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลอย่างหลากหลาย
- ใช้ข้อมูลและผลการประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียน
- พัฒนาตนเองผ่านการอบรมและ PLC อย่างต่อเนื่อง

PAINT เปิดจินตนาการ สร้างสรรค์อนาคต

“เทคโนโลยีคือเครื่องมือที่ช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เติบโตอย่างสร้างสรรค์”

เพราะการเรียนรู้คือการสร้างโอกาสที่ดีกว่าในอนาคต

ตัวอย่างผลงานของนักเรียน



การเรียนรู้เริ่มต้นได้เสมอ



เล็ก ๆ วันนี้ สู่อนาคตที่ใหญ่กว่าได้เสมอ

LEARN GROW INSPIRE

แนวทางต่อยอด

“พัฒนาจากทักษะพื้นฐานการใช้เมาส์ สู่ทักษะดิจิทัลและการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียน”

ต่อยอดสู่โปรแกรมสร้างสรรค์อื่น ๆ → จัดกิจกรรมโครงงาน/ชิ้นงานที่หลากหลาย → บูรณาการสู่การเรียนรู้ในรายวิชาอื่น → ขยายผลสู่เพื่อนครูและชุมชนการเรียนรู้ (PLC)

สอนด้วยใจ สร้างโอกาสให้ทุกการเรียนรู้

ทักษะเล็ก ๆ วันนี้ สร้างอนาคตที่ยิ่งใหญ่ได้เสมอ