

ขั้นตอนการดำเนินการตรวจเยี่ยมการสร้างผู้เรียน  
สู่การเป็นนวัตกรรมยุคดิจิทัลด้วยเทคนิค Coding และ  
เปลี่ยนผู้เรียนเป็นผู้เล่นด้วยเทคนิค Gamification

1. แต่งตั้งคณะกรรมการตรวจเยี่ยม
2. แจ้งโรงเรียนในสังกัด อบจ.ชลบุรี ทราบถึงรายละเอียด  
การตรวจเยี่ยม
3. ออกตรวจเยี่ยมการสร้างผู้เรียนสู่การเป็นนวัตกรรมยุค  
ดิจิทัลด้วยเทคนิค Coding และเปลี่ยนผู้เรียนเป็นผู้เล่นด้วย  
เทคนิค Gamification
4. รายงานผลการตรวจเยี่ยมทั้ง 11 โรงเรียน



ตารางรายชื่อแบบตรวจเยี่ยมการสร้างผู้เรียนสู่การเป็นนวัตกรรม  
ยุคดิจิทัลด้วยเทคนิค Coding และ  
เปลี่ยนผู้เรียนเป็นผู้เล่นด้วยเทคนิค Gamification  
ประจำปีการศึกษา 2565  
โรงเรียนในสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดชลบุรี

ลำดับ ที่	ชื่อโรงเรียน	ชื่อผู้สอน	ตำแหน่ง	ระดับชั้น	เรื่องที่สอน
1	รร.อนุบาลเมืองใหม่ ชลบุรี	นางนันทชญาณ์ ภูริเดชหาพลอย	ครูคศ.2	ป.5	โปรแกรม Scratch
2	รร.วัดเขาเชิงเทียน เทพาราม	นางสาวกิตติยา อาชากิจ	ครูคศ.1	ป.4	อัลกอริทึม
3	รร.ท่าข้ามพิทยาคม	ว่าที่ร้อยตรีพิชญากร ลัดคนาวงศ์	ผู้ช่วย ครู	ป.5	เขียนโปรแกรม แบบลำดับ
4	รร.วัดยุคลราษฎร์ สามัคคี	นายสุริยนต์ ทองม่วง	ครูคศ.1	ป.3	เขียนโปรแกรมให้ ตัวละครทำงาน
5	รร.สวนป่าเขาชะอางค์	นายอดิสร นวลวิง น.ส.ปภาณิน สิ้นโน	ครูคศ.2 ครูคศ.2	ป.6	โปรแกรม Scratch
6	รร.บ้านคลองมือโหรา	นางสาวกานดา สุจรรยา	ครูคศ.3	ป.2	โปรแกรม microbit
7	รร.บ้านหนองใหญ่	นายอดิศักดิ์ สมชอบ	ครูคศ.2	ป.4	โปรแกรม Scratch
8	รร.บ้านเขากา	นายปฏิพล ไพวัชรหม	ผู้ช่วย ครู	ป.3	โปรแกรม Code.org
9	รร.ชุมชนวัดหนองค้อ	น.ส.ปัทมวรรณ อินทร์บริสุทธิ์	ผู้ช่วย ครู	ป.4	แผนผังแลนสูก และcroding อย่างสร้างสรรค์
10	รร.พญาทลวงวิทยา	นางสาวนัสสินี หึ่งเฟื่อง	ครูคศ.2	ม.4	การต่อวงจรไฟฟ้า อิเล็กทรอนิกส์และ ไมโคร คอนโทรลเลอร์
11	รร.หัวถนนวิทยา	นายวรวีทย์ ทองแดง	ครูคศ.3	ม.4	โปรแกรม microbit



การสร้างผู้เรียนสู่การเป็นนวัตกรรมยุคดิจิทัล  
ด้วยเทคนิค Coding และเปลี่ยนผู้เรียน  
เป็นผู้เล่นด้วยเทคนิค Gamification



## ที่มา หลักการและเหตุผล ในการดำเนินงาน

Coding เป็นทักษะที่ช่วยให้ผู้เรียนคิดทุกเรื่องอย่างเป็นเหตุเป็นผล ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดทักษะการแก้ปัญหาและเรียนรู้ระบบการวางแผน โดยวิชา Coding ถูกบรรจุอยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เป็นวิชาที่บังคับในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ซึ่งต้องใช้เทคนิคการเรียนรู้ด้วยวิธีการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมโดยใช้กลไกของเกม ดำเนินการอย่างไม่ซับซ้อน เรียกว่า Gamification จึงจะทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรม ตรวจสอบปรับปรุงและหาแนวทางการแก้ไขปัญหา อย่างสมบูรณ์

### วัตถุประสงค์การดำเนินการ

1. เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนของครูในสังกัด องค์การบริหารส่วนจังหวัดชลบุรี เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล
2. เพื่อให้ครูใช้เทคนิค Coding และ Gamification สร้างผู้เรียนสู่การเป็นนวัตกรรมยุคดิจิทัลด้วยเทคนิค Coding และ เปลี่ยนผู้เรียนเป็นผู้เล่นด้วยเทคนิค Gamification

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

### เชิงปริมาณ

โรงเรียนในสังกัด อบจ.ชลบุรี จำนวน 11 โรงเรียน (ตัวแทน 11 คน) ได้ผ่านการอบรมโปรแกรม Coding โดยกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นร่วมกับมูลนิธิสตาร์ฟิชร่วมกันจัดขึ้น

### เชิงคุณภาพ

ครู นักเรียน และผู้เกี่ยวข้อง เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณมีกระบวนการทำงานเป็นขั้นตอน รู้จักใช้คำสั่งเพื่อสั่งการที่ละขั้นตอน สิ่งที่สำคัญ คือ การมีทักษะในการแก้ปัญหา และการคิดอย่างเป็นระบบในการแก้ไขปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงานและการดำรงชีวิต สามารถแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## บุคคลสำคัญของการจัดการความรู้ (Knowledge Management : KM) การจัดการความรู้

คณะผู้บริหารระดับสูงได้ให้ความสำคัญกับการตรวจเยี่ยมการสร้างผู้เรียนสู่การเป็นนวัตกรรมยุคดิจิทัลด้วยเทคนิค Coding และ เปลี่ยนผู้เรียนเป็นผู้เล่นด้วยเทคนิค Gamification ในครั้งนี้ผู้บริหารระดับสูงได้ร่วมเป็นที่ปรึกษาและคณะกรรมการในการออกตรวจเยี่ยมโรงเรียนในสังกัด องค์การบริหารส่วนจังหวัดชลบุรี ตามคำสั่ง อบจ.ชลบุรี ที่ 1669/2565

1. ผู้บริหารระดับสูง ให้คำปรึกษาด้านความรู้เทคนิคการสอน ความเป็นไปได้
2. บุคลากรในหน่วยศึกษานิเทศก์ รับผิดชอบประสานงานโรงเรียนการเตรียมความพร้อมในการเตรียมห้องเรียนผู้เรียน โดยใช้เทคนิค Coding และ Gamification
  - การเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้กระบวนการ STEAM Design Process
  - การเขียนโค้ดผ่านเว็บไซต์
  - การใช้ Class craft และการเชิญผู้เรียนเข้าห้องเรียน
  - การสร้างองค์ความรู้ด้วยการสร้างชิ้นงานหรือเนื้อหาตามรายละเอียดแผนการจัดการเรียนรู้ เทคนิค Coding และ Gamification

