รายงานการพัฒนาบทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

REPORTS ON THE DEVELOPMENT OF NETWORK LESSONS USING CLASSROOM LEARNING MANAGEMENT MODEL. INVERT THE SUBJECT OF MICROSOFT POWER POINT 2016 TO IMPROVE LEARNING. BY YOURSELF AND PROMOTING CREATIVE THINKING SKILLS FOR GRADE 6 STUDENTS

ประไพวรรณ ละอินทร์[๑] Prapaiwan La-in

บทคัดย่อ

รายงานการพัฒนาบทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มีวัตถุประสงค์เพื่อ ๑) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนเทศบาลวัดเหมืองแดง สังกัดกองการศึกษาเทศบาลเมืองแพร่ จังหวัดแพร่ ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ศึกษาปัญหาและความต้องการ ของผู้ปกครอง ครูคอมพิวเตอร์ และบุคลากรผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ ๒) สร้างและหาประสิทธิภาพของบทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ให้มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ ๘๕/๘๕ ๓)

[๑] ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนสาธิตเทศบาลบ้านเชตวัน สังกัดกองการศึกษาเทศบาลเมืองแพร่ จังหวัดแพร่.

ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จากการใช้บทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ ๔) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ที่มีต่อบทเรียนเครือข่ายรูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในจุดประสงค์ ข้อที่ ๑ มี ๓ ส่วน ดังนี้

๑.สอบถามความคิดเห็นของค์รูคอมพิวเตอร์ ด้วย Google Form ในห้องสนทนาออนไลน์ ๓ ห้อง ได้แก่ ๑) กลุ่มครูคอม คศ.๓ ประกอบไปด้วยครูผู้สอนคอมพิวเตอร์ ทั้งระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษา โรงเรียนในสังกัดกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น จากจังหวัดต่าง ๆ ทั่วประเทศ จำนวน ๑๗ คน ๒) กลุ่ม คบ.เพชรบุรี ๔๒๖๑๕๐/๑ ประกอบไปด้วยครูผู้สอนคอมพิวเตอร์ ทั้งระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา โรงเรียนในสังกัดสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่มัธยมศึกษา และสังกัดองค์กรปกครองท้องถิ่น จำนวน ๑๔ คน ๓) กลุ่ม Sites ร.ร.เทศบาล ประกอบไปด้วยครูผู้สอนคอมพิวเตอร์ และบุคลากร ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ ทั้งระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา โรงเรียนในสังกัดกองการศึกษาเทศบาลเมืองแพร่ จังหวัดแพร่ กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย จำนวน ๑๕ คน ๒. ผู้ปกครองของนักเรียนที่เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ภาคเรียนที่ ๒ โรงเรียนเทศบาลวัดเหมืองแดง ปีการศึกษา ๒๕๖๐ และ ๓. นักเรียนที่เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ภาคเรียนที่ ๒ โรงเรียนเทศบาลวัดเหมืองแดง ปีการศึกษา ๒๕๖๐ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้จุดประสงค์ข้อที่ ๒-๔ ได้แก่ นักเรียนที่เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ภาคเรียนที่ ๒ โรงเรียนเทศบาลวัดเหมืองแดง ปีการศึกษา ๒๕๖๐ จำนวน ๔๒ คน และในขั้นทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว แบบกลุ่ม และแบบภาคสนาม และนักเรียนที่เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ภาคเรียนที่ ๒ โรงเรียนเทศบาลวัดเหมืองแดง ปีการศึกษา ๒๕๖๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖/๕ จำนวน ๓๙ คน ในการทดลองใช้จริง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ได้แก่ ๑) บทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

๒) แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการเรียนด้วยบทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ๓) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ ๖ และ ๔) แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา และหาค่าความเชื่อมั่น การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การเปรียบเทียบความต่างของค่าเฉลี่ยโดยใช้ t-test

ผลการศึกษา

๑. จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามเพื่อการวิจัยสภาพการจัดการเรียนการสอน และความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนแบบการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน ของค์รูและบุคลากรทางการศึกษาผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ โดยสอบถามความคิดเห็นของค์รูคอมพิวเตอร์ด้วย Google Form การสัมภาษณ์ผู้ปกครองนักเรียนที่เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ภาคเรียนที่ ๒ โรงเรียนเทศบาลวัดเหมืองแดง ปีการศึกษา ๒๕๖๐ และนักเรียนที่เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ภาคเรียนที่ ๒ โรงเรียนเทศบาลวัดเหมืองแดง ปีการศึกษา ๒๕๖๐ กลุ่มสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ สรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบการเรียนรู้ด้วยบทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ เป็นรูปแบบที่กลุ่มเป้าหมายโดยส่วนใหญ่ต้องการให้เกิดแก่นักเรียน เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและฝึกทักษะการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญยิ่งในการพัฒนาให้นักเรียนก้าวเข้าสู่การเป็นพลเมืองของโลกในยุคศตวรรษที่ ๒๑ อย่างมีความสุข และมีคุณภาพ แนวทางการ

พัฒนาการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ผู้วิจัยสามารถสรุปแนวทางการพัฒนา ทักษะการคิดสร้างสรรค์ได้เป็นข้อๆ ดังนี้ ๑. กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิดสร้างสรรค์ เช่น การให้นักเรียนมีโอกาสศึกษาหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายทั้งโรงเรียนและนอกโรงเรียน ทั้งในเวลาเรียนและนอกเวลาเรียน ๒. รูปแบบวิธีการจัดกิจกรรม แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างให้นักเรียนเกิดทักษะการคิดสร้างสรรค์ด้วยตนเอง ๓. นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ได้แสดงความคิดเห็น ปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับเพื่อน นักเรียนกับผู้ปกครอง และนักเรียนกับครูผู้สอน ๔. บรรยากาศในการเรียนรู้ และวัสดุอุปกรณ์ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียน

๒. ประสิทธิภาพของบทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ในการทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย มีค่าเท่ากับ ๘๓.๒๒/๘๒.๙๑ ซึ่งแสดงว่ามีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้

๓. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มีค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเท่ากับ ๑๖.๖๗ คะแนน ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการเรียนเท่ากับ ๒๔.๘๗ คะแนน ซึ่งเพิ่มขึ้น ๘.๒๐ คะแนน

๔. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยบทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : บทเรียนเครือข่าย, การจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน, ทักษะการคิดสร้างสรรค์, การเรียนรู้ด้วยตนเอง

Abstract

The report of the development of network lessons using the classroom learning management model, invert the subject, Microsoft Power Point 2016, to develop self-learning and promote creative skills. For Prathom Suksa 6 students, the objective is to 1) study basic information of Prathom Suksa 6 students in the Municipality of Wat Din Daeng School Under the Division of Education, Phrae Municipality, Phrae Province, study related research documents Study the problems and needs of parents of computer teachers. And personnel who are involved in teaching computer 2) Create and efficiency of the network by using lessons learned classroom management style to the program, Microsoft's Paw River. Point 2016 to develop self-learning and promote creative thinking. For prathom suksa six students to be effective according to the criteria 85/85. 3) Study the learning achievement of prathom suksa six students by using network lessons by using the classroom learning management model, invert the program subject. Microsoft Power Point 2016 to improve self-learning and promote creative thinking. 4) Study student satisfaction. Grade 6 towards network lessons, classroom management model, invert the subject of Microsoft Power Point 2016 to develop self-learning and promote creative thinking.

The target used in or ntended Article 1 contains three parts: 1 . For a Review of the teacher computer with Google Form in online chat rooms, 3 suites, including 1) the teachers have AD . 3 consists of a computer teacher. Both primary level And secondary School Property Ltd. Department of Local Administration. From various provinces around the country, totaling 17 people. 2) Petchburi Group 426150/1 consisting of computer teachers Both primary education, secondary school, schools under the Office of Basic Education Under the Office of the Secondary Educational Service Area and under the Local Administrative Organization, consisting of 14 people. 3) The Sites of the

Municipality School consists of computer teachers and personnel involved in the teaching and learning using computer media. Both primary level And secondary Schools under the Division of Education, Phrae Municipality, Phrae Province, Department of Local Administration Ministry of Interior, consisting of 15 people. 2. Parents of students studying in Prathom 6 level, Semester 2, Municipality of Wat Mueang Daeng School, academic year 2560, and 3. Students studying at Prathom 6 level, Semester 2, Municipal School. Mine is red-year 2560 target for any purpose at 2-4, including students studying in grade 6 semester 2 mill race. American Councils is mine red the year 2560, 42 and in testing a single model group and the field , and students in grade 6 Semester 2 School District is mine red Year 2561 grade. the 6/5 of 39 experiments using actual instruments used in this research include: 1) lessons using the network management model for learning. Inside the Classroom program Microsoft Power Power Point 2016 to develop independent learning skills and encourage creativity. For Prathom Suksa 6 students. 2) Learning Management Plans as well Network lessons using the classroom learning management model, invert the subject of Microsoft Power Point 2016 to improve self-learning and promote creative thinking. For Prathom Suksa 6 students. 3) The achievement test with Network lessons using the classroom learning management model, invert the subject of Microsoft Power Point 2016 to improve self-learning and promote creative thinking. For Prathom Suksa 6 and 4 students) a test of the satisfaction of students towards Network using lessons learned classroom management style to the program, Microsoft's Paw Power Point 2016 to develop independent learning skills and encourage creativity. For Prathom Suksa 6 students, which experts have checked for content validity. And find the confidence value The quantitative data was analyzed using the mean, standard deviation. Comparison of differences Of mean by using t-test

Transcript

1. From the study of relevant documents and research Data collection from Questionnaire for research, teaching and learning condition And opinions about educational learning management in the classroom. Of teachers and educational personnel who are involved in the teaching and learning of computer science by asking the opinions of computer teachers with Google Form , interviews with parents of students studying at Prathom 6 level, Semester 2, Municipal School 2560 academic year and students studying in grade 6 semester 2 school District Mine was red in the study. 2560 group learning, group learning, career and technology. Grade 6 concludes that teaching and learning in a networked learning model using the classroom learning management model has reversed the subject of Microsoft Power Point 2016 to improve learning. Oneself and promote creative thinking skills It is a form that most target audiences want to achieve for their students in order to improve their academic achievement. And practice creative thinking skills The skills are paramount in the development of the students advanced to the citizens of the world in the 21st happily and quality approach to development thinking, creativity of the students were able to conclude the development of skills in the process thinking creative. Can be as follows

1. Learning activities that focus on creative skills, such as giving students the opportunity to study from a variety of sources, both at school and outside of school. Both during school hours and outside school hours

2. Format of activities learning management plan To create students' Creative thinking skills by themselves

3. Students participate in learning activities, express opinions , interact between students and fellow students, parents and students and teachers.

4. Atmosphere in learning And materials is conducive to the learning

of students.

2. The efficiency of Network lessons using the classroom learning management model, invert the subject of Microsoft Power Point 2016 to improve self-learning and promote creative thinking. For prathom suksa six students in the experiment with the target group is equal to 83.22/82.91 which shows that it is in accordance with the standard criteria set.

3.Comparison of student achievement Grade 6 that has been managed by Network lessons using the classroom learning management model, invert the subject of Microsoft Power Point 2016 to improve self-learning and promote creative thinking. For Prathom Suksa 6 students, the mean score of pre-academic achievement was 16.67 points and the average post-academic achievement score was 24.87 points, which increased by 8.20 points.

4. Students have the satisfaction of learning a lesson by using a network-based learning classrooms back in the program Microsoft Power Power Point 2016 to develop independent learning skills and encourage creativity. For students in grade 6 in the overall level possible.

Keyword : lesson Network Learning management, classroom upside down
Creative thinking skills Self-lear

บทนำ

เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีการสื่อสารโทรคมนาคม ซึ่งรวมเรียกว่า เทคโนโลยีสารสนเทศ ได้รับการพัฒนาไป อย่างรวดเร็ว และมีบทบาทอย่างมากต่อหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและภาคธุรกิจ ทำให้มีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาในองค์กรเพื่อสอดรับกับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีสารสนเทศดังกล่าว โดยหลายหน่วยงานได้มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศ มาประยุกต์ใช้ในองค์กรของตน ทั้งนี้เพื่อให้เอื้อต่อการส่งผ่านและการเข้าถึงข้อมูลได้ อย่างสะดวกรวดเร็วใน วงการศึกษาเองก็ได้มีการตื่นตัว อย่างมาก ที่จะนำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน จึงทำให้การเรียนการสอนได้เปลี่ยนแปลงรูปแบบไปจากเดิมที่ผู้เรียน จะต้องเรียนในห้องเรียนที่มีครูสอนเพียงคนเดียว กลายมาเป็นการเรียนที่ผู้เรียนได้สืบค้นเรียนรู้จากแหล่งข้อมูลอื่น เรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญอื่น ๆ โดยอาศัยเทคโนโลยีสารสนเทศ

กรอบแนวทางการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่ ๒ พ.ศ. ๒๕๕๒-๒๕๖๑ ซึ่งมุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพคนไทยยุคใหม่ ที่มีนิสัยใฝ่เรียนรู้ รู้เชื่อมโยง รู้สร้างสรรค์ สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง และแสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต พัฒนาคุณภาพครูยุคใหม่ เป็นผู้เอื้ออำนวยให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ เป็นวิชาชีพที่มีคุณค่า มีระบบกระบวนการผลิต และพัฒนาครู คณาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษาที่มีคุณภาพมาตรฐานเหมาะสมกับการเป็นวิชาชีพชั้นสูง สามารถดึงดูดคนเก่งและดี มีใจรักมาเป็นครูอย่างต่อเนื่อง มีสภาพวิชาชีพที่เข้มแข็งบริหารจัดการตามหลักธรรมาภิบาล ให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีเพื่อก้าวเข้าสู่ประชาคมอาเซียนในปี ๒๕๕๘ นั้น ครูและผู้เรียนจึงต้องมีการปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว[๒] ซึ่งสอดคล้องกับการปฏิรูปการเรียนรู้ ตามแนวทางพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.๒๕๔๒ (ฉบับปรับปรุง ๒๕๔๕) ได้กำหนดเป้าหมายสูงสุดให้ผู้เรียนทุกคนความสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้ตลอดชีวิตโดยการจัดการศึกษาให้ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดการเรียนการสอนต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้ ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองตามธรรมชาติ และเต็มตามศักยภาพ ผู้สอนจึงต้องจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจ และ ความถนัดของผู้เรียน ซึ่งปัจจุบันนี้สังคมโลกได้มีการ

---

[๒] สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. **สรุปผลการดำเนินงาน 9 ปีของการปฏิรูปการศึกษา พ.ศ. 2542-2551**, (กรุงเทพฯ : วี.ที.ซี. คอมมิวนิเคชั่น, 2552), หน้า 14-18.

เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ กระบวนการเรียนการสอนจึงต้องมีการปรับเปลี่ยน เพื่อรองรับความเจริญดังกล่าว โดยมาตรา ๓๐ ระบุว่า ให้สถานศึกษาพัฒนากระบวนการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ รวมทั้งส่งเสริมให้ผู้สอนสามารถศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละระดับ มาตรา ๖๖ ที่ระบุว่า ให้ผู้เรียนมีสิทธิได้รับการพัฒนา ขีดความสามารถ ในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต และมาตรา ๖๗ ที่ระบุว่า รัฐ ต้องส่งเสริมให้มีการศึกษา และพัฒนาการผลิตและการพัฒนาเทคโนโลยี เพื่อการศึกษา รวมทั้งติดตามตรวจสอบ และประเมินผลการใช้เทคโนโลยีการศึกษาเพื่อให้เกิดการใช้ที่คุ้มค่า และเหมาะสมกับกับกระบวนการเรียนรู้ของคนไทย[๓]

การใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยในการเรียนการสอนมีความสำคัญ และแพร่หลายมากขึ้นเป็นลำดับ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเครื่องคอมพิวเตอร์และส่วนชุดคำสั่ง (Software) มีราคาถูกลง ประกอบกับปัจจุบันมีโปรแกรมสำเร็จรูปให้เลือกเป็นจำนวนมาก ทั้งนี้เพื่อให้ตอบสนองค์วามต้องการและแก้ปัญหาการเรียนการสอนในหลาย ๆ จุด เช่น ความแตกต่างระหว่างผู้เรียน ผู้เรียนไม่สามารถจดจำความรู้ทั้งหมดได้ ความยากของเนื้อหาวิชาที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายเป็นต้น ชุดการเรียนคอมพิวเตอร์ สามารถนำมาช่วยในการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญได้ดี เพราะมีทั้งเนื้อหาสาระ มีภาพประกอบ ตลอดจนมีสื่อมัลติมิเดีย ทำให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมการอยากเรียนรู้สูงกว่าปกติ[๔]

กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กำหนด “แผนพัฒนาการศึกษาท้องถิ่นสี่ปี” (พ.ศ.๒๕๖๐-๒๕๖๔) โดยมีวิสัยทัศน์ คือ “ประชาชนในท้องถิ่นได้เรียนรู้ตลอดชีวิต ด้วยพลังประชารัฐบนพื้นฐานความเป็นไทย ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ ดำรงชีวิตอย่างมีความสุขและยั่งยืน” พันธกิจ จัดการศึกษาทั้งในระบบ นอกระบบและตามอัธยาศัยให้เด็ก เยาวชน และประชาชนในท้องถิ่นให้เรียนรู้ทุกช่วงวัยอย่างต่อเนื่อง

---

[๓] สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, **แนวทางการวัดผลประเมินผลในชั้นเรียนกลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544**, (กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.), 2545), หน้า 63.

[๔] ชัยยงค์ พรหมวงศ์, **การผลิตชุดการเรียนทางอิเล็กทรอนิกส์**, (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์เอมพันธ์, 2546), หน้า 29.

ตลอดชีวิต ส่งเสริมพัฒนาให้เด็ก เยาวชน และประชาชนมีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ ขับเคลื่อนพลังประชารัฐให้มีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ส่งเสริมศาสนา ศิลปะวัฒนธรรม ประเพณี และ ภูมิปัญญาท้องถิ่น น้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงไปบูรณาการในการจัดการศึกษาขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น พัฒนาคุณภาพการศึกษาขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในพื้นที่จังหวัดชายแดนใต้ โดยเฉพาะเป้าประสงค์ ข้อที่ ๙ ที่ระบุให้สถานศึกษามีการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rx๘C) (กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นแผนพัฒนาการศึกษาท้องถิ่นสี่ปี พ.ศ.๒๕๖๐-๒๕๖๔[๕]

โรงเรียนเทศบาลวัดเหมืองแดง เป็นโรงเรียนในสังกัด กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย จึงมีความจำเป็นยิ่งในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา และหลักสูตรในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ (งานคอมพิวเตอร์) ให้สอดคล้องกับนโยบายกรม เพื่อให้สอดรับกับแผนพัฒนาประเทศ ตามยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี

สภาพที่พึงประสงค์

การเรียนการสอนในวิชาการพัฒนางานบนเว็บนั้นผู้สอน ต้องจัดการเรียนการสอนโดย ๑) การเรียนรู้ควรเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนมีเสรีภาพในการเลือกเนื้อหาสาระของการเรียนรู้ โดยไม่จำกัดอยู่ภายใต้กรอบของหลักสูตรผู้เรียนสามารถเลือกเรียนรู้ได้ตามความถนัดและความสนใจ ๒) ผู้เรียนสามารถใช้สื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและนำความรู้ที่ได้รับไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน โดยในการจัดการเรียนการสอนหากต้องการให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพนำความรู้ ที่ได้รับไปปรับใช้ได้จริง ผู้สอนควรนำเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่ายเข้ามาใช้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดการเรียนการสอนที่ฝึกให้ผู้เรียนมีนิสัยเป็นผู้รู้จักค้นคว้าด้วยตนเอง เนื่องจากการเรียนวิชาการพัฒนางานบนเว็บเป็นการเรียนที่ให้ผู้เรียนต้องนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในงานการสอนด้วยการบรรยายในชั่วโมงเรียน อาจยังไม่พอเพียง ผู้สอนต้องหาวิธีการสอนและสื่อประกอบการสอนมาใช้ประกอบการเรียนการสอนให้มากขึ้น ผู้เรียนมีเสรีภาพในการเลือกเนื้อหาสาระของการเรียนรู้ โดยไม่จำกัดอยู่ภายใต้กรอบของหลักสูตร ผู้เรียนสามารถกำหนดเส้นทางการเรียนรู้ของตนเองได้ตามความถนัดและความสนใจ

[๕] กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นแผนพัฒนาการศึกษาท้องถิ่นสี่ปี, พ.ศ.2560-2564, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: https://iqepi.com/?p=43000, [10 กรกฎาคม 2562].

ของผู้เรียน การเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับหรือเป็นโปรแกรมแบบเส้นตรงแต่ผู้เรียนสามารถเรียงลำดับ การเรียนรู้ของตนเองได้ตามใจปรารถนา การเรียนรู้ตามศักยภาพของผู้เรียน อีกทั้งยังมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนได้ทันที ทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาความเชี่ยวชาญเฉพาะทาง และมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นปัจจัยที่มีความจำเป็นในการแข่งขันในเศรษฐกิจบนฐานความรู้ (Knowledge-based economy) ในอนาคต รวมไปถึงการทบทวนบทเรียน การทำแบบฝึกหัด หรือการวัดผลความสามารถของตน โดยมีตัวอักษร ภาพเคลื่อนไหวและเสียง (Video sequences and audio) สถานการณ์จำลอง (Simulations) กลุ่มอภิปราย (Peer and expert discussion) และการปรึกษาออนไลน์ (Online mentoring) ทำให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น[๖]

สภาพปัจจุบัน

การเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (งานคอมพิวเตอร์) ตามหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาลวัดเหมืองแดง มีลักษณะการสอนเป็นการสอนแบบสาธิต ซึ่งการสาธิตการสร้างงานนำเสนอ ด้วยโปรแกรมนำเสนอโปรแกรม ไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ นั้นมีขั้นตอนต่าง ๆ มากซึ่งแต่ละขั้นตอนจะใช้เวลาพอสมควร ทำให้เวลาเหลือให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติในแต่ละชั่วโมงมีน้อย ผู้เรียนไม่สามารถปฏิบัติได้ทันเวลาในชั่วโมงเรียน อีกประการหนึ่งจำนวนผู้เรียนมีมาก ผู้ที่อยู่ด้านหลังจะไม่สามารถมองเห็นการสาธิตได้ชัดเจนเท่าผู้เรียนที่อยู่ด้านหน้า หรือถูกบดบังจนไม่สามารถมองเห็นการสาธิตได้ชัดเจน จากสภาพการเรียนการสอนในปัจจุบันพบประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (งานคอมพิวเตอร์) เรื่อง การใช้งานโปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อสร้างงานนำเสนอสำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนเทศบาลวัดเหมืองแดง สังกัดกองการศึกษาเทศบาลเมืองแพร่ จังหวัดแพร่ ดังนี้

๑) ปัญหาด้านผู้เรียน พบว่าผู้เรียนยังขาดเจตคติและความสนใจในการเรียน เนื่องจากผู้เรียนศึกษาจากแบบเรียน หรือครูผู้สอนสาธิตให้ดูก่อน จากนั้นผู้เรียนนำไปฝึกปฏิบัติเอง แต่เนื่องจากผู้เรียนมีจำนวนมาก ผู้เรียนจะเห็นขั้นตอนการสาธิตไม่ทั่วถึง เมื่อไม่เข้าใจก็ไม่กล้าซักถามครูผู้สอน หรือจดจำวิธีการปฏิบัติตามขั้นตอนการสาธิตไม่ได้ ทำให้เกิดความท้อถอยไม่

[๖] เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, ชุมชนนิยม : ฝ่าวิกฤตชุมชนล่มสลาย, (กรุงเทพฯ : ซัคเซส มีเดีย, 2544), หน้า ๔-๘.

อยากเรียน และมีเวลาในการทำงานในชั่วโมงเรียนน้อย การเรียนการสอนแบบเดิม ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถทบทวนความรู้เองได้ จึงขาดการฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง และจากการสัมภาษณ์ครูครูผู้สอนหลายโรงเรียน และหลายสังกัดทำให้ทราบว่าการเรียนการสอนไม่บรรลุผลตามจุดประสงค์ของหลักสูตรเท่าที่ควร

๒) ปัญหาด้านสื่อการสอน สื่อการสอนที่ใช้ประกอบการสอนไม่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน มักจะเป็นสื่อด้านเดียวไม่สามารถตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลได้ เพราะใช้การสาธิต ผู้เรียน มีการเรียนรู้ช้า เร็วแตกต่างกัน ผู้เรียนที่เรียนรู้ช้า อาจไม่เข้าใจการสาธิตในครั้งแรก ทำให้ต้องสาธิตหลายครั้ง หรือ ผู้เรียนที่เรียนรู้เร็วเมื่อต้องรับชม รับฟังการสาธิตหลายครั้งอาจเกิดความเบื่อหน่าย ในการเรียน

แนวทางในการแก้ปัญหา

จากสภาพปัญหาดังกล่าวพบว่าการสอนการสร้างงานนำเสนอ ด้วยโปรแกรมนำเสนองาน โปรแกรมพาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ มักจะมีปัญหาเกี่ยวกับผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันในด้านความรู้และทักษะพื้นฐาน นอกจากนี้วิธีการสอนส่วนใหญ่ยังใช้วิธีการสาธิตประกอบการบรรยาย ซึ่งผู้เรียนไม่สามารถทำตามขั้นตอนในทันในทุกขั้นตอน ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะแก้ปัญหาดังกล่าวโดยใช้การเรียนรู้ผ่านชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่ายตามหลักการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้าน ซึ่งสามารถช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้และทักษะต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง สามารถเห็นความก้าวหน้าของตนเป็นการตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล ผู้เรียนสามารถทบทวนบทเรียนได้ทุกเวลาตามที่ต้องการ ซึ่งจะมีผลให้ผู้เรียนมีความสุขประสบผลสำเร็จในการเรียนมากยิ่งขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งถือเอาผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของกระบวนการเรียนการสอน จากสภาพการณ์ที่พบ สุรศักดิ์ ปาเฮ[๗] กล่าวว่าการคิดค้นเพื่อพัฒนารูปแบบ นวัตกรรมทางการเรียนรู้ และรูปแบบการสอนตามหลักสูตรเพื่อก้าวทันกับความเปลี่ยนแปลง กับบริบทเชิงสังคม และโดยเฉพาะอย่างยิ่งการก้าวทันความเปลี่ยนแปลงกับโลกแห่ง ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทต่อการจัดการศึกษาค่อนข้างสูง รวมทั้งการปรับสภาพการณ์ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมภายใต้ กระแส

[๗] สุรศักดิ์ ปาเฮ, **การพัฒนาวิชาชีพครูสู่ยุคปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่ 2**, เอกสารประกอบการประชุมสัมมนาทางวิชาการ การพัฒนาครูทั้งระบบตามยุทธศาสตร์การปฏิรูปการศึกษาทศวรรษที่ 2, (แพร่ : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแพร่ เขต 1-2, 2556), หน้า 2-4.

แห่งการปฏิรูป การศึกษาไทยในปัจจุบันที่มุ่งพัฒนาการศึกษาให้บรรลุ ผลตามเจตนารมณ์ของการจัดการศึกษาโดยรวม เป็นสิ่งที่จำเป็น โดยเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ “ห้องเรียนกลับด้าน” (Flipped Classroom) ถือเป็นนวัตกรรมและมุมมองหนึ่งของตัวอย่างจากประสบการณ์จริงที่ เกิดขึ้นในวงการศึกษาเป็นวิธีการใช้ห้องเรียนให้เกิดคุณค่าแก่ผู้เรียน โดยใช้ฝึกประยุกต์ความรู้ ในสถานการณ์ต่างๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้แบบ“รู้จริง (Mastery Learning)” และเป็นวิธีจัดการ เรียนรู้ผ่านสื่อเทคโนโลยีที่นำมาใช้การจัดประสบการณ์ทางการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน นั้นจะก่อให้เกิดกระบวนการสร้างองค์ความรู้ที่เรียกว่า “การเรียนแบบรอบรู้หรือการเรียนให้รู้จริง (Mastery Learning)” ซึ่งเป็นการเรียนที่ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของเด็ก เพิ่มความร่วมมือระหว่างนักเรียน เพิ่มความมั่นใจในตนเองของผู้เรียน และช่วยให้โอกาสแก่ นักเรียนได้ปรับปรุงแก้ไขตนเองในการเรียนรู้ ให้บรรลุผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งมี ผลการวิจัยที่บ่งบอกว่า การเรียนแบบรอบรู้จะช่วยให้ผู้เรียนประมาณร้อยละ ๘๐ สามารถเรียน เนื้อหาสำคัญได้ เทียบกับร้อยละ ๒๐ เมื่อใช้วิธีสอนแบบเดิมที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบัน ดังนั้น ห้องเรียนกลับด้าน จึงเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์ในการฝึกคิด ฝึกปฏิบัติของผู้เรียน และตอบโจทย์ของการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา คอมพิวเตอร์ที่ต้องการฝึกให้ผู้เรียน คิด วางแผน ลงมือ ปฏิบัติ และนำเสนอผลงานได้ด้วยตัวเอง โดยในการทำวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับการจัดการเรียนรู้ แบบห้องเรียนกลับโดยนำห้องเรียนออนไลน์มาใช้ในการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างเต็ม ศักยภาพ โดยผู้วิจัยได้คำนึงถึงความแตกต่างระหว่าง บุคคล ผู้เรียนสามารถฝึกทบทวนซ้ำ ๆ ได้โดยมีเนื้อหาบทเรียนให้ศึกษา สามารถส่งการบ้านและทำแบบทดสอบ รวมถึงชิ้นงานได้ โดยอาศัยการติดต่อสื่อสารระหว่าง อาจารย์และผู้เรียนตลอดเวลาที่ผู้เรียนมีข้อสงสัย ผู้เรียน สามารถเข้าสู่ระบบออนไลน์ได้ด้วยคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต หรือสมาร์ทโฟนได้ และผู้วิจัยมีความคาดหวังว่าการ จัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านด้วยห้องเรียน ออนไลน์ จะเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ และลดความแตกต่างระหว่างผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถมีโอกาส พัฒนาตนเอง ได้อย่างเต็มศักยภาพ ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยศึกษากับผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ซึ่งเป็นระดับชั้นที่หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดให้ผู้เรียนต้องได้เลือกเรียนในสิ่งที่ตนเองสนใจ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดการค้นคว้าแสวงหาความรู้ด้วย

ตนเองสามารถสร้างสรรค์ผลงานและนำไปแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่น[๕] นอกจากนี้ผู้วิจัยสนใจศึกษาในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ในรายวิชาคอมพิวเตอร์ เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจะเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเว็บที่ให้ผู้เรียนได้มีการพัฒนาความคิดมีทักษะที่สำคัญในการค้นคว้าและสร้างองค์ความรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้สามารถแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบสามารถตัดสินใจโดยใช้ข้อมูลหลากหลายและประจักษ์พยานที่ตรวจสอบได้รวมถึงมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูลและการจัดการ ผลที่ได้จากการศึกษาในครั้งนี้นอกจากจะได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนแล้วยังเป็นการช่วยปลูกฝังทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง และทักษะการคิดสร้างสรรค์ตั้งแต่ในระดับประถมศึกษา ผู้เรียนจะมีคุณลักษณะที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองในระดับการศึกษาที่สูงขึ้นซึ่งจะนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิตของผู้เรียนได้ในอนาคต

วัตถุประสงค์การวิจัย

๑. เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนเทศบาลวัดเหมืองแดง สังกัดกองการศึกษาเทศบาลเมืองแพร่ จังหวัดแพร่ โดยศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ศึกษาปัญหาและความต้องการ ของผู้ปกครอง ครูคอมพิวเตอร์ และบุคลากร ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (งานคอมพิวเตอร์)

๒. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของบทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ให้มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ ๘๕/๘๕

๓. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จากการใช้บทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรม

---

[๕] กระทรวงศึกษาธิการ, หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551, (กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2551), หน้า ๔๕.

ไมโครซอฟต์ พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์

๔. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ที่มีต่อบทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดเขตเขตของการวิจัยไว้ดังนี้

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในวัตถุประสงค์ข้อที่ ๑

๑. ผู้วิจัยใช้วิธีการศึกษาโดยการศึกษา จากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และสอบถามความคิดเห็นของค์รูคอมพิวเตอร์ ด้วย Google Form ในห้องสนทนาออนไลน์ ๓ ห้อง ได้แก่

๑) กลุ่ม ครูคอม คศ.๓ ประกอบไปด้วยครูผู้สอนคอมพิวเตอร์ ทั้งระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษา โรงเรียนในสังกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น จากจังหวัดต่าง ๆ ทั่วประเทศ จำนวน ๑๗ คน

๒) กลุ่ม คบ.เพชรบุรี ๔๒๖๑๕๐/๑ ประกอบไปด้วยครูผู้สอนคอมพิวเตอร์ทั้งระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษา โรงเรียนในสังกัด สพฐ. สพม. และอปท. จำนวน ๑๔ คน

๓) กลุ่ม Sites ร.ร.เทศบาล ประกอบไปด้วยครูผู้สอนคอมพิวเตอร์ และบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ ทั้งระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา โรงเรียนในสังกัดกองการศึกษาเทศบาลเมืองแพร่ จังหวัดแพร่ กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย จำนวน ๑๕ คน

๒. ผู้ปกครองนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนเทศบาลวัดเหมืองแดง ปีการศึกษา ๒๕๖๐

๓. นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนเทศบาลวัดเหมืองแดง ปีการศึกษา ๒๕๖๐

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้วัตถุประสงค์ข้อที่ ๒-๔

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนที่เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ภาคเรียนที่ ๒ โรงเรียนเทศบาลวัดเหมืองแดง ปีการศึกษา ๒๕๖๐ จำนวน ๔๒ คน ในขั้นทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว แบบกลุ่ม และแบบภาคสนาม และนักเรียนที่เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ภาคเรียนที่ ๒ โรงเรียนเทศบาลวัดเหมืองแดง ปีการศึกษา ๒๕๖๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖/๕ จำนวน ๓๙ คน ในการทดลองใช้จริง

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

บทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จำนวน ๗ บทเรียน โดยมีรายละเอียดดังนี้

๑. บทที่ ๑ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖

๒. บทที่ ๒ การสร้างและการเชื่อมโยงภาพนิ่ง

๓. บทที่ ๓ การจัดรูปแบบและตกแต่งสไลด์

๔. บทที่ ๔ การกำหนดการเคลื่อนไหว

๕. บทที่ ๕ การนำเสนอสไลด์

๖. บทที่ ๖ ทำเอกสารประกอบการนำเสนอ

๗. บทที่ ๗ การสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต

สิ่งที่ศึกษา

นวัตกรรมที่ใช้ ได้แก่ บทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

ผลจากการใช้นวัตกรรม

๑. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

๒. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้จากบทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖

เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ ๖

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีวัตถุประสงค์เพื่อ ๑) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนเทศบาลวัดเหมืองแดง สังกัดกองการศึกษาเทศบาลเมืองแพร่ จังหวัดแพร่ ๒) สร้างและหาประสิทธิภาพของบทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ ๖ ให้มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ ๘๕/๘๕ ๓) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จากการใช้บทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ ๔) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จากบทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ ๖

เครื่องมือการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลักษณะของกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) จัดแบ่งเป็น ๔ ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑ ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน (Research – R๑ : Analysis)

เพื่อศึกษาสภาพการจัดการเรียนการสอน และแนวทางในการผลิตบทเรียนเครือข่ายฯ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ในระยะนี้ผู้วิจัยใช้วิธีการศึกษาโดยการศึกษาจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องนักเรียน ผู้ปกครอง และสอบถามความคิดเห็นของค์รูคอมพิวเตอร์ในห้องสนทนาออนไลน์

ขั้นตอนที่ ๒ ออกแบบและพัฒนารูปแบบ (Delvilopment – D๑:Design and Development)

เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพบทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ในระยะนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการศึกษา โดยการวิเคราะห์เอกสาร และนำผลที่ศึกษาได้จากระยะที่ ๑ มา ประกอบ ในการศึกษาและพัฒนากิจกรรม ต่าง ๆ และนำเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมิน ความ เหมาะสม ปรับปรุงแก้ไขตามความเห็นผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นทดลองใช้กิจกรรมเพื่อปรับปรุง ความเหมาะสมของกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ๘๕/๘๕

ขั้นตอนที่ ๓ การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ (Research-R๒: Implement)

เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนเครือข่ายโดยใช้บทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

ขั้นตอนที่ ๔ ประเมินและปรับปรุง (Delvilopment-D๒:Evaluation)

เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ผู้ปกครอง ความคิดเห็นของค์รูผู้สอนที่มีต่อบทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ และการประชุมกลุ่มย่อยโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน ๕ ท่าน เพื่อประเมิน ปรับปรุง และสรุปผล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

๑) แผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบบทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จำนวน ๒๐ แผน ๒๐ ชั่วโมง

๒) บทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่องโปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะ การคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จำนวน ๗ บทเรียน โดยมีรายละเอียดดังนี้

๑. บทที่ ๑ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖

๒. บทที่ ๒ การสร้างและการเชื่อมโยงภาพนิ่ง

๓. บทที่ ๓ การจัดรูปแบบและตกแต่งสไลด์

๔. บทที่ ๔ การกำหนดการเคลื่อนไหว

๕. บทที่ ๕ การนำเสนอสไลด์

๖. บทที่ ๖ ทำเอกสารประกอบการนำเสนอ

๗. บทที่ ๗ การสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต

๓) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างงานนำเสนอด้วยโปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ โดยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบวัดทักษะกระบวนการ แบบภาคปฏิบัติ จำนวน ๒ ข้อ โดยแบ่งเป็นแบบทดสอบก่อนเรียน ๑ ข้อ แบบทดสอบหลังเรียน ๑ ข้อ และแบบทดสอบวัดพฤติกรรมด้านความรู้ความเข้าใจ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก จำนวน ๔๐ ข้อ โดยแบ่งเป็นแบบทดสอบก่อนเรียน ๒๐ ข้อ และแบบทดสอบหลังเรียนจำนวน ๒๐ ข้อ

๔) แบบฝึกปฏิบัติประจำแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน ๗ บท เป็นกิจกรรมที่หลากหลาย คือ จับคู่ แยกประเภท เลือกคำตอบที่ถูกต้องแบบถูก- ผิด เติมคำในช่องว่าง และ การฝึกปฏิบัติ

๕) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อบทเรียนเครือข่ายรูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จำนวน ๑ ฉบับ ๑๕ ข้อ เป็นแบบมาตรประมาณค่า ๕ ระดับ คือ สอบถามความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด และแบบปลายเปิด จำนวน ๑ ข้อ

การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล ๓ ประเด็น ดังนี้ (๑) การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของบทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนที่เรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ (๒) การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนเครือข่าย และ (๓) การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนเกี่ยวกับคุณภาพของบทเรียนเครือข่าย

ผลการวิจัย

ผลการใช้บทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะ การคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ สามารถสรุปผลได้ดังต่อไปนี้

๑. จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามเพื่อการวิจัยสภาพการจัดการเรียนการสอน และความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนแบบการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน ของค์รูและบุคลากรทางการศึกษาผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ โดยสอบถามความคิดเห็นของค์รูคอมพิวเตอร์ด้วย Google Form การสัมภาษณ์ผู้ปกครองนักเรียนที่เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ภาคเรียนที่ ๒ โรงเรียนเทศบาลวัดเหมืองแดง ปีการศึกษา ๒๕๖๐ และนักเรียนที่เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ภาคเรียนที่ ๒ โรงเรียนเทศบาลวัดเหมืองแดง ปีการศึกษา ๒๕๖๐ กลุ่มสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ สรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบการเรียนรู้ด้วยบทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ เป็นรูปแบบที่กลุ่มเป้าหมายโดยส่วนใหญ่ต้องการให้เกิดแก่นักเรียน เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและฝึกทักษะการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญยิ่งในการพัฒนาให้นักเรียนก้าวเข้าสู่การ

เป็นพลเมืองของโลกในยุคศตวรรษที่ ๒๑ อย่างมีความสุข และมีคุณภาพ แนวทางการพัฒนาการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ผู้วิจัยสามารถสรุปแนวทางการพัฒนา ทักษะการคิดสร้างสรรค์ได้เป็นข้อๆ ดังนี้

๑. กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิดสร้างสรรค์ เช่น การให้นักเรียนมีโอกาสศึกษาหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายทั้งโรงเรียนและนอกโรงเรียน ทั้งในเวลาเรียนและนอกเวลาเรียน

๒. รูปแบบวิธีการจัดกิจกรรม แผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อสร้างให้นักเรียนเกิดทักษะการคิดสร้างสรรค์ด้วยตนเอง

๓. นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ได้แสดงความคิดเห็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับเพื่อน นักเรียนกับผู้ปกครอง และนักเรียนกับครูผู้สอน

๔. บรรยากาศในการเรียนรู้ และวัสดุอุปกรณ์ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียน

๒. ประสิทธิภาพของบทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ในการทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย มีค่าเท่ากับ ๘๓.๒๒/๘๒.๙๑ ซึ่งแสดงว่ามีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้

๓. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มีค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเท่ากับ ๑๖.๖๗ คะแนน ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการเรียนเท่ากับ ๒๔.๘๗ คะแนน ซึ่งเพิ่มขึ้น ๘.๒๐ คะแนน

๔. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยบทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

การพัฒนาบทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ทำให้ได้ข้อเสนอแนะในการใช้บทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน ซึ่งจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาการเรียนการสอน และการนำชุดการเรียนไปใช้โดยจำแนกเป็น ๒ ประเด็น คือ (๑) ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้ และ (๒) ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปพัฒนา ดังนี้ **๑. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้**

ในการนำบทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ไปใช้ผู้สอนควรปฏิบัติดังนี้

๑.๑ นำบทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านเรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ไปใช้สามารถใช้ได้กับการฝึกปฏิบัติโปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ด รุ่น ๒๐๑๖ เท่านั้น

๑.๒ ควรจัดสถานที่ในการจัดการเรียนรู้ โดยจัดระบบคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตให้เพียงพอ ๑ คน ต่อ ๑ เครื่อง

๑.๓ การจัดการเรียนรู้ครูควรให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ทั้งในและนอกเวลาเรียนโดยไม่กำหนดระยะเวลา เพื่อแก้ไขปัญหาการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละคน ซึ่งมีระดับการเรียนรู้ตามความแตกต่างระหว่างบุคคล

๑.๔ กำหนดระยะเวลาในการส่งชิ้นงานภาคปฏิบัติให้ชัดเจน เพื่อฝึกความรับผิดชอบของนักเรียนต่องานที่ได้รับมอบหมาย

๑.๕. การฝึกการใช้และการสื่อสารบนเว็บเป็นกิจกรรมที่สำคัญอย่างยิ่งในการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ทั้งนี้หากผู้เรียนขาดความพร้อมจะส่งผลอย่างยิ่งต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้สำหรับการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนที่สำคัญคือทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ทั้งในเรื่องการใช้โปรแกรมสำหรับการพิมพ์เอกสารการใช้งานอินเทอร์เน็ตการใช้บริการการสืบค้นการใช้โปรแกรมสำหรับการติดต่อสื่อสาร

รวมไปถึงวิธีการและขั้นตอนในการศึกษาบทเรียนตามรูปแบบการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านอย่างละเอียดในทุกขั้นตอนของจัดกิจกรรม การเรียนรู้

๑.๖. บทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ไม่ได้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองแต่เพียงผู้เดียวเท่านั้นแต่ผู้สอนและผู้ร่วมเรียนรู้ยังมีส่วนสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามแผนการเรียนรู้และบรรลุตามเป้าหมายการเรียนรู้ที่ผู้เรียนวางไว้ผู้สอนจะต้องเป็นผู้ที่คอยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และต้องคอยให้คำปรึกษาและคำแนะนำกับผู้เรียนในทุกขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเฉพาะการกำหนดเป้าหมายและการวางแผนการเรียนรู้หากผู้เรียนระบุขั้นตอนดังกล่าวได้ไม่ถูกต้องอาจจะส่งผลทำให้ผู้เรียนไม่สามารถเรียนรู้ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละหน่วยที่วางไว้สำหรับเพื่อนร่วมเรียนรู้จะช่วยให้ผู้เรียนมีที่ปรึกษาและระดมความคิดในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและมีความสุขในการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านมากยิ่งขึ้น

๑.๗. บทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่องโปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนได้ทุกช่วงชั้นของการศึกษาและทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้โดยการปรับกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ในช่วงชั้นหรือกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่จะนำไปใช้เพื่อช่วยเสริมสร้างความสามารถในการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ที่วางไว้

๒. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

๒.๑ ควรพัฒนาบทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เช่น กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ เป็นต้น เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีความอยากรู้อยากเห็นทางความรู้สึก โดยสิ่งเร้าที่แปลกใหม่และดึงดูดความสนใจ การออกแบบบทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน โดยการใช้สื่อรูปแบบต่างๆ ในการนำเสนอที่แปลกใหม่และดึงดูดความสนใจอยู่ตลอดเวลาบนหน้าจอและคงความอยากรู้อยากเห็นของผู้เรียนอยู่เสมอ

๒.๒. ควรศึกษาผลของการนำบทเรียนเครือข่ายโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์พาวเวอร์พอยต์ ๒๐๑๖ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ไปใช้กับทักษะกระบวนการคิดของผู้เรียนตามมาตรฐานของหลักสูตรอื่นๆ เช่น ทักษะกระบวนการคิดออกแบบทักษะกระบวนการคิดแบบวิเคราะห์ ทักษะกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ เป็นต้น

๒.๓. ควรศึกษาผลของการนำรูปแบบการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านไปใช้กับผู้เรียนที่มีรูปแบบการเรียนต่างกัน (Learning Style)

๒.๔. ควรศึกษาผลของการนำรูปแบบการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านไปใช้กับผู้เรียนที่มีความสามารถทางการเรียนต่างกันเพื่อหาแนวทางในการเสริมสร้างความสามารถในการคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้ครอบคลุมผู้เรียนในทุก ๆ ระดับความสามารถในการเรียนรู้

เอกสารอ้างอิง

กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น. **แผนพัฒนาการศึกษาท้องถิ่นสี่ปี, พ.ศ.๒๕๖๐-๒๕๖๔**. [ออนไลน์], แหล่งที่มา: https://iqepi.com/?p=๔๓๐๐๐, [๑๐ กรกฎาคม ๒๕๖๒].

กระทรวงศึกษาธิการ. **หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว. ๒๕๕๑.

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. **ชุมชนนิยม: ฝ่าวิกฤตชุมชนล่มสลาย**. กรุงเทพฯ : ซัคเซส มีเดีย. ๒๕๔๔.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. **การผลิตชุดการเรียนทางอิเล็กทรอนิก**ส์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์เอมพันธ์, ๒๕๔๖.

สุรศักดิ์ ปาเฮ. **การพัฒนาวิชาชีพครูสู่ยุคปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่ ๒**. เอกสารประกอบการประชุมสัมมนาทางวิชาการ การพัฒนาครูทั้งระบบตามยุทธศาสตร์การปฏิรูปการศึกษาทศวรรษที่ ๒. แพร่ : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแพร่ เขต ๑-๒, ๒๕๕๖.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. **สรุปผลการดำเนินงาน ๙ ปีของการปฏิรูปการศึกษา (พ.ศ. ๒๕๔๒-๒๕๕๑)**. กรุงเทพฯ : วี.ที.ซี. คอมมิวนิเคชั่น, ๒๕๕๒.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. **แนวทางการวัดผลประเมินผลในชั้นเรียนกลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๔๔**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.), ๒๕๔๕.