



นวัตกรรมสร้างสรรค์คนดี

ประเภทนวัตกรรม : ครูผู้สอน



นางสาวพัชรชรินทร์ เอี่ยมทำแพง
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนวังจันทร์วิทยา อำเภอวังจันทร์ จังหวัดระยอง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาชลบุรี ระยอง

คำนำ

เอกสารฉบับนี้ จัดทำขึ้น เพื่อนำเสนอผลงานการประกวดนวัตกรรมสร้างสรรค์คนดี ตามโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์และค่านิยมของชาติ (โครงการโรงเรียนคุณธรรม สพฐ.) ซึ่งผู้รายงานได้เสนอข้อมูลผลงานจากการปฏิบัติหน้าที่สำหรับใช้ประกอบการพิจารณาของคณะกรรมการ มีการนำเสนอข้อมูลครอบคลุมตามหลักเกณฑ์และวิธีการ โดยนวัตกรรมสร้างสรรค์คนดี มีชื่อว่า “การปลูกฝังคุณธรรมด้วยกิจกรรมชุมนุม Coding โดยใช้วงจร PDCA”

ขอขอบคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียน คณะครู นักเรียน โรงเรียนวังจันทร์วิทยาและผู้เกี่ยวข้อง ที่ให้ความช่วยเหลือให้คำปรึกษา แนะนำ ในการปฏิบัติงาน ขอขอบคุณทุกท่านที่ให้การสนับสนุน ให้กำลังใจและให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานด้วยดีตลอดมา จึงขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

พัชรชรินทร์ เอี่ยมกำแพง

ครู โรงเรียนวังจันทร์วิทยา

สารบัญ

ผลงานนวัตกรรมสร้างสรรค์คนดี	หน้า
ความสำคัญของผลงานนวัตกรรม	๓
จุดประสงค์และเป้าหมายของผลงานนวัตกรรม	๙
จุดเด่นนวัตกรรม	๑๐
กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน	๑๐
ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ	๑๒
ปัจจัยความสำเร็จ	๑๓
บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)	๑๔
การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ	๑๔
เงื่อนไขความสำเร็จ	๒๑
ภาคผนวก	

ชื่อผลงาน : การปลูกฝังคุณธรรมด้วยกิจกรรมชุมนุม Coding โดยใช้วงจร PDCA

ชื่อเจ้าของผลงาน : นางสาวพัชรินทร์ เอี่ยมกำแพง

โรงเรียน : วังจันทร์วิทยา

สังกัด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาชลบุรี ระยอง

โทรศัพท์ : ๐๖๕-๙๒๓๙๑๓๖ e-mail : yawwapa@hotmail.com

ประเภทผลงาน : ☐ ด้านการบริหาร

☒ ด้านการเรียนการสอน

สอดคล้องกับคุณลักษณะ : ☐ ความพอเพียง

☐ ความกตัญญู

☐ ความซื่อสัตย์สุจริต

☒ ความรับผิดชอบ

☐ อุทิศตนเพื่อคุณธรรม

☒ คุณธรรมอัตลักษณ์ (โปรตระกูล)... มีวินัย

๑. ความสำคัญของผลงานนวัตกรรมที่นำเสนอ

๑.๑ เหตุผลที่เกิดจากแรงบันดาลใจ ความจำเป็น ปัญหาหรือความต้องการที่จัดทำผลงานนวัตกรรม

การส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมในสถานศึกษา เป็นนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ เพื่อสืบสานพระราชปณิธานของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ ๙ ตามพระราชประสงค์ของสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ ๑๐ จึงจัดทำโครงการโครงการโรงเรียนคุณธรรม สพฐ. เพื่อให้สถานศึกษาทุกแห่งได้ดำเนินการจัดกิจกรรมส่งเสริม การเรียนรู้ ให้นักเรียนทุกคนตระหนักและมั่นใจในคุณค่าและความสำคัญของการมีคุณธรรม ซึ่งจะช่วยให้ทุกคนในโรงเรียนอยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุข โดยอาศัยความคิดริเริ่มของคณะครูและการมีภาวะผู้นำของผู้บริหารเป็นหลัก สำคัญ โดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วม ทุกคนในโรงเรียนร่วมกันทำ เป็นการปฏิบัติด้วยตนเอง โดยร่วมกันคิด (วางแผน) ร่วมกันทำ และร่วมกันประเมินผล เพื่อปรับปรุงตนเองและโรงเรียนของเราเอง ให้มีพฤติกรรมที่พึงประสงค์เพิ่มขึ้น และร่วมกันลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ให้น้อยลงหรือหมดไป มีการติดตามและประเมินผลอย่างสม่ำเสมอ และ นำผลการประเมินมาปรับปรุง แผนการปฏิบัติงานคุณธรรมอย่างต่อเนื่อง และให้ความหมายของ “โรงเรียนคุณธรรม” คือ สถานศึกษาที่ผู้บริหาร ครู นักเรียน ผู้ปกครอง ชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง มีส่วนร่วมในกระบวนการขับเคลื่อนกิจกรรมส่งเสริมความดีในรูปแบบต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษา ซึ่งนำไปสู่การพัฒนา และปรับเปลี่ยนเป็น พฤติกรรมที่พึงประสงค์ได้อย่างยั่งยืน และนำไปขยายเครือข่ายได้

ด้วยเหตุนี้ จึงได้จัดทำผลงานนวัตกรรม “สนุกกับ Coding ด้วยกระบวนการ PDCA” ขึ้น โดยมุ่งเน้นการบูรณาการการเรียนรู้ด้านการเขียนโปรแกรมเข้ากับการปลูกฝังคุณธรรมด้านความมีวินัยและความรับผิดชอบ ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) ภายใต้กรอบวงจรคุณภาพเดมมิ่ง (PDCA: Plan – Do – Check – Act) ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญในการวางแผน ดำเนินการ ตรวจสอบ และปรับปรุงพัฒนากิจกรรมอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง

ดังนั้น ผลงานนวัตกรรมนี้จึงมีความสำคัญในการเป็นแนวทางในการพัฒนาผู้เรียนให้มีทั้งความรู้ความสามารถด้าน Coding ควบคู่กับการปลูกฝังคุณธรรมอัตลักษณ์โรงเรียนคุณธรรม สพฐ. ส่งผลให้ผู้เรียนเติบโตเป็นบุคคลที่มีคุณภาพ “เก่ง ดี และมีความสุข” ตามเจตนารมณ์ของการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21

๑.๒ แนวคิดหลักการสำคัญที่เกี่ยวข้องกับผลงานหรือนวัตกรรมสามารถอ้างอิงถึงแนวคิดหลักการทฤษฎี รูปแบบ วิธีการ ฯลฯ ที่นำมาใช้ในการออกแบบผลงานหรือนวัตกรรมได้

๑.๒.๑ กรอบแนวคิดที่สำคัญของโรงเรียนคุณธรรม ๕ ด้าน

๑. พอเพียง การดำรงชีวิตพอเพียงตามพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ภูมิพลอดุลยเดช โดยท พอประมาณให้เหมาะสมกับตนเอง ไม่ฟุ้งเฟ้อและ ฝึกตนเองให้รู้จักความพอดี พอเหมาะ ถ้าไม่พอดี ไม่พอเหมาะก็จะเกิดความทุจริตในใจได้

๒. กตัญญู เป็นคุณธรรมพื้นฐานของมนุษย์ซึ่งในสังคมมนุษย์ต้องเกี่ยวข้อง สัมพันธ์กับ บุคคลต่าง ๆ ได้แก่ พ่อ แม่ ครูอาจารย์ ญาติพี่น้อง เป็นต้น ความกตัญญู เป็นคุณธรรมที่มนุษย์ควรปฏิบัติและไม่หลงลืม ตัวเมื่อเกิดความสำเร็จต้องยกย่องเชิดชูบุพการีครู อาจารย์ และทุกคนที่มีส่วนร่วม

๓. ซื่อสัตย์สุจริต ยึดพระบรมราโชวาทของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชที่ว่า “ความซื่อสัตย์สุจริตเป็นพื้นฐานฐานของความดีทุกอย่าง เด็ก ๆ จึง ต้องฝึกฝนอบรม ให้เกิดมีขึ้นในตนเอง เพื่อ จักได้เติบโตขึ้นเป็นคนดี มี ประโยชน์และมีชีวิตที่สะอาด ที่เจริญมั่นคง” (พระราชทานเพื่ออัญเชิญลงพิมพ์ใน หนังสือ วันเด็ก ปพุทธศักราช ๒๕๓๑)

๔. ความรับผิดชอบ ผู้บริหาร ครู อาจารย์ ต้องมีจิตสำนึกในบทบาท และหน้าที่ของตัวเอง และปฏิบัติหน้าที่ให้ดีที่สุด เคารพกฎเกณฑ์กติกา พร้อมให้ตรวจสอบการ กระทำได้เสมอ โดยพร สอนเพื่อให้ลูกหลานเยาวชนก้าวทันต่อยุคโลกาภิวัตน์ ยึดมั่นความซื่อสัตย์สุจริต เพื่อสร้างคนดีให้บ้านเมือง

๕. อุดมการณ์คุณธรรม การเสริมสร้างหลักธรรมาภิบาลของการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี โดยการบริหารหรือการปกครองที่มีความถูกต้อง มีความยุติธรรม ร่วมมือร่วมใจมุ่งมั่นให้ระบบการศึกษาของชาติ ดำเนินไปด้วยความมั่นคง ยั่งยืน ด้วยจิตสำนึก ทศนคติ พฤติกรรมที่เต็มเปี่ยมด้วยคุณธรรม และจริยธรรม พร้อมทั้ง ใช้หลักการให้โอกาสประชาชนมีส่วนร่วมรับรู้

๑.๒.๒ หลักการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑

เน้นการพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต ได้แก่ การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) การคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking) การสื่อสาร (Communication) และการทำงานร่วมกัน (Collaboration) หรือที่เรียกว่า 4C's ซึ่งเป็นกรอบสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนในยุคดิจิทัล

๑.๒.๓ แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

มุ่งให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมลงมือปฏิบัติจริง ผ่านการสร้างสรรค์ผลงาน Coding การเรียนรู้จากการลงมือทำ และการแก้ปัญหาด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking)

๑.๒.๔ แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning)

การเรียนรู้แบบโครงงาน มีแนวคิดสอดคล้องกับ John Dewey เรื่อง “Learning by doing” ซึ่งเป็นการเน้นการจัดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ชีวิตขณะที่เรียน เพื่อให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะต่าง ๆ ซึ่ง สอดคล้องกับหลักพัฒนาการคิดของ Bloom ทั้ง 5 ชั้น คือ ความรู้ความจำ (Remembering) ความเข้าใจ (understanding) การประยุกต์ใช้ (Applying) การวิเคราะห์ (Analyzing) การประเมินค่า (Evaluating) และ การ คิดสร้างสรรค์ (Creating) ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน นั้นจึงเป็นเป็นอีกรูปแบบหนึ่ง ที่ถือได้ว่าเป็น การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เนื่องจากผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติเพื่อฝึกทักษะต่าง ๆ ด้วยตนเองทุก ขั้นตอน โดยมีครูเป็นผู้จัดประสบการณ์การเรียนรู้



แผนภาพแสดง แนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงาน

๑.๒.๕ วงจรการควบคุมคุณภาพ (PDCA Cycle) หรือ วงจรเดมมิง (Deming Cycle)

เป็นแนวคิดการพัฒนาการทำงานเพื่อควบคุมคุณภาพงานให้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง พัฒนามาจากแนวคิดของ วอลท์เตอร์ ชิวฮาร์ต (Walter Shewhart) นักสถิติในงานอุตสาหกรรม ต่อมาแนวคิดนี้เริ่มเป็นที่รู้จักกัน มากขึ้นเมื่อ เอ็ดเวิร์ด เดมมิง (W.Edwards Deming) นักจัดการบริหารคุณภาพ ได้นำเสนอและเผยแพร่ใช้เป็น เครื่องมือสำหรับการปรับปรุงกระบวนการทำงานของพนักงานภายในโรงงานให้ดีขึ้น ซึ่งจะใช้ในการค้นหาปัญหา อุปสรรคในขั้นตอนการทำงานโดยพนักงาน จนเป็นที่รู้จักกันในชื่อว่า วงจรเดมมิง หรือ

วงจร PDCA แนวคิดวงจร PDCA เป็นแนวคิดที่ง่ายไม่ซับซ้อน สามารถนำไปใช้ได้เกือบจะทุกกิจกรรม จึงทำให้เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย มากขึ้นทั่วโลก PDCA เป็นอักษรนำของภาษาอังกฤษ ๔ คำคือ



แผนภาพแสดง วงจรการควบคุมคุณภาพ (PDCA Cycle)

๑. การวางแผน (Plan) คือ การวางแผนการดำเนินงาน เพื่อให้เกิด การทำงานที่ได้ผลงาน การปรับปรุงเปลี่ยนแปลง การพัฒนาสิ่งใหม่ การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติงาน มีส่วนที่สำคัญเช่น การกำหนดเป้าหมาย วัตถุประสงค์ การจัดอันดับความสำคัญของเป้าหมาย กำหนดการดำเนินงาน กำหนดระยะเวลา การดำเนินงาน กำหนดผู้รับผิดชอบดำเนินการ และกำหนดงบประมาณที่จะใช้ การวางแผนที่ดีควรต้องเกิดจาก การศึกษาที่ดี มีการวางแผนไว้รัดกุมรอบคอบปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสมของงานและเหตุการณ์ แผนที่ได้ต้องช่วยในการคาดการณ์สิ่งที่เกิดขึ้นและสามารถช่วยลดความสูญเสียที่อาจเกิดขึ้นได้ การวางแผนควรมีการกำหนด

- การกำหนดเป้าหมาย
- วัตถุประสงค์
- กำหนดผู้รับผิดชอบ
- ระยะเวลาดำเนินการ
- งบประมาณที่กำหนด
- มีการเสนอเพื่อขออนุมัติก่อนดำเนินการเป็นต้น

๒. ปฏิบัติตามแผน (Do) คือ การดำเนินการเพื่อให้ได้ตามแผนที่มีการกำหนดไว้ อาจมีการกำหนดโครงสร้างคณะทำงานรองรับการดำเนินการเช่น คณะกรรมการ ฯลฯ กำหนดวิธีในการดำเนินงาน ขั้นตอน ผู้ดูแลรับผิดชอบ ผู้ตรวจสอบและทำการประเมินผล การปฏิบัติการควรมี

- มีคณะทำงานคอยควบคุม กำหนดนโยบาย ติดตามตรวจสอบการทำงาน
- มีการกำหนดขั้นตอนที่ชัดเจน

จะทำ

- มีวิธีการดำเนินการที่สามารถดำเนินการได้จริง ไม่ยากจนเกินความสามารถของผู้ที่
- มีผู้รับผิดชอบดำเนินการที่ชัดเจน เพียงพอ
- มีระยะเวลาที่กำหนดที่เหมาะสม
- มีงบประมาณในการทำงานเป็นต้น

๓. ตรวจสอบการปฏิบัติตามแผน (Check) คือ ขั้นตอนที่เริ่มเมื่อมีการดำเนินโครงการ ตามข้อ ๒ ควรจะต้องทำการประเมินผลการดำเนินงานว่าเป็นไปตามแผนงานที่กำหนดไว้หรือไม่ อาจประเมินในส่วน การประเมินผลงานการดำเนินการ การประเมินผลการดำเนินตามขั้นตอน และการประเมินผลงานตามเป้าหมายของแผนงานที่ได้มีการกำหนดไว้ ในการประเมินนี้เราสามารถทำได้เองโดยใช้คณะกรรมการที่รับผิดชอบในแผนการดำเนินงานภายในเป็นการประเมินตนเอง แต่การใช้คนภายในอาจทำให้ขาดความน่าเชื่อถือ หรือประเมินผลได้ไม่เต็มที่ จะดีหากมีการตั้งคณะประเมินจากภายนอกมาช่วย เพราะน่าจะได้ผลการประเมินที่ดีกว่าทีมงานภายใน เพราะอาจมีปัญหาช่วยกันประเมินผลให้ดีขึ้นจริง แนวทางที่จะใช้ในการประเมินเช่น

- กำหนดวิธีการประเมินแยกให้ชัดเจนสามารถทำได้ง่าย
- มีรูปแบบการประเมินตรงกับเป้าหมายในงานที่ทำ
- มีคณะผู้จะเข้าทำการประเมินที่มีความรู้เพียงพอ

๔. ปรับปรุงแก้ไขพัฒนาต่อเนื่อง (Act) คือ การนำผลประเมินที่ได้มาทำการวิเคราะห์เพื่อพัฒนาแผน ในการปรับปรุงต่อไป ในส่วนนี้ควรจะเสนอแนะปัญหาแนวทางการปรับปรุงแก้ไขปัญหา หรือการพัฒนาระบบที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้นไปอีกไม่มีที่สิ้นสุด

- ทำการระดมสมอง เพื่อหาทางแก้ไข ปัญหา / จุดอ่อน / ข้อดี / จุดแข็ง ที่พบปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้น

- นำผลที่ได้จากการระดมสมองเสนอผู้เกี่ยวข้องเพื่อพิจารณาใช้วางแผนต่อไป
- กำหนดกลยุทธ์ในการจัดทำแผนครั้งต่อไป
- กำหนดผู้รับผิดชอบดำเนินงานครั้งต่อไป

การพัฒนาระบบ PDCA เป็นการปรับปรุงพัฒนาระบบงานที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้นไปอีก โดยควรจะมีการ ดำเนินการต่อเนื่องไม่มีที่สิ้นสุด ปรับปรุงพัฒนาต่อเนื่อง

๑.๒.๖ โค้ดดิ้ง (Coding)

โค้ดดิ้ง (Coding) คือ การเขียนชุดคำสั่งหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในรูปโค้ด (Code) เพื่อให้คอมพิวเตอร์เข้าใจและทำในสิ่งที่ผู้เขียนโค้ดต้องการ หรือกล่าวง่าย ๆ คือ "โค้ดดิ้ง" เป็นการเขียน คำสั่งให้

คอมพิวเตอร์ทำงานด้วยภาษาหรือรหัส (Code) ที่คอมพิวเตอร์เข้าใจ เช่น ภาษา Python, JavaScript และ C เป็นต้น

การโค้ดดิ้ง (Coding) ช่วยให้เราสามารถสร้างซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ รวมทั้งแอปพลิเคชันและเว็บไซต์ต่าง ๆ ได้ เทคโนโลยีมากมายที่เราใช้กันอยู่ในทุกวันนี้ ไม่ว่าจะเป็นโซเชียลมีเดีย แอปบนสมาร์ตโฟนและ แท็บเล็ตต่างก็อาศัยโค้ดทั้งสิ้น

โค้ดดิ้ง (Coding) ในหลักสูตรการศึกษาของประเทศไทยถือเป็นหัวข้อการเรียนรู้ใหม่ที่กำลังได้รับความนิยมทั่วโลก เนื่องจากถือเป็นทักษะที่สำคัญต่อการพัฒนาการหลาย ๆ ด้านของผู้เรียน และสามารถนำไปต่อยอดเพื่อประโยชน์ในการเรียนและการทำงานของผู้เรียนได้ สำหรับประเทศไทยนั้น โค้ดดิ้ง (Coding) ถูกจัดอยู่ในสาระ การเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ สาระที่ ๔ เทคโนโลยี ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. ๒๕๕๑ (ฉบับ ปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) ภายใต้ชื่อวิชาวิทยาการคำนวณ (Computer Science) ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อให้ให้นักเรียนได้ "เรียนรู้เกี่ยวกับการคิดเชิงคำนวณ การคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ประยุกต์ใช้ความรู้ด้าน วิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ"

๒. จุดประสงค์และเป้าหมายของผลงานนวัตกรรม

๒.๑ จุดประสงค์

๑. เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้าน **ความมีวินัย** และ **ความรับผิดชอบ** ผ่านกิจกรรมชุมนุม Coding

๒. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดเชิงคำนวณ การแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๓. เพื่อสร้างความสนุกสนานและแรงจูงใจในการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัล ควบคู่กับการปลูกฝังคุณธรรมตามแนวทางโรงเรียนคุณธรรม สพฐ.

๔. เพื่อสร้างกรอบการดำเนินงานกิจกรรมชุมนุมที่มี **ความต่อเนื่องและสามารถปรับปรุงพัฒนาได้** อย่างเป็นระบบ ด้วยการใช้วงจรคุณภาพเดมมิ่ง (PDCA)

๒.๒ เป้าหมาย

๒.๒.๑ เป้าหมายเชิงปริมาณ

- ผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมชุมนุม “สนุกกับ Coding” จำนวน ๒๕ คน
- จำนวนโครงงาน Coding ที่นักเรียนสร้างขึ้นและแสดงผลต่อโรงเรียน

๒.๒.๒ เป้าหมายเชิงคุณภาพ

- ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อการปฏิบัติหน้าที่และส่งงานตรงเวลาเพิ่มขึ้น

- ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีระเบียบวินัย และแสดงออกถึงคุณธรรมอัตลักษณ์โรงเรียนคุณธรรม สพฐ. อย่างชัดเจน
- เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะวิชาการและคุณธรรมควบคู่กัน

๓. จุดเด่นของนวัตกรรม

นวัตกรรม “สนุกกับ Coding ด้วยกระบวนการ PDCA” มีจุดเด่นที่สำคัญ ดังนี้

๓.๑ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

- เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง (Learning by Doing)
- ส่งเสริมการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองตามแนวคิดของบรูเนอร์

๓.๒ บูรณาการคุณธรรมเข้ากับทักษะการเขียนโปรแกรม

ผู้เรียนไม่เพียงแต่ได้รับทักษะทางด้าน Coding แต่ยังได้รับการปลูกฝังคุณธรรมเรื่องความมีวินัย ความรับผิดชอบ และการทำงานร่วมกัน

๓.๓ ใช้วงจรเดมมิง (PDCA) พัฒนาระบวนการเรียนรู้

- นวัตกรรมมีการออกแบบและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง ผ่านการวางแผน (Plan) ปฏิบัติ (Do) ตรวจสอบ (Check) และปรับปรุงแก้ไข (Act)
- ทำให้กิจกรรมมีความเป็นระบบและยั่งยืน

๓.๔ ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และการคิดวิเคราะห์

ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการแก้ปัญหา การคิดเชิงตรรกะ และการสร้างสรรค์ผลงานจากโค้ดที่เขียนขึ้นเอง

๓.๕ สามารถขยายผลและประยุกต์ใช้ได้ง่าย

นวัตกรรมมีความยืดหยุ่น สามารถนำไปใช้กับกลุ่มผู้เรียนต่างระดับ ปรับเปลี่ยนตามบริบทของโรงเรียน และต่อยอดเป็นโครงการหรือชุมนุมอื่น ๆ ได้

๓.๖ เพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยี

- ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานจากการเขียนโปรแกรมและการสร้างผลงาน
- กระตุ้นให้เกิดความสนใจใฝ่รู้ และต่อยอดการเรียนรู้ด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ในอนาคต

๔. กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน

๔.๑ ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของบรูเนอร์ (Jerome Bruner)

ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของ เจอโรม บรูเนอร์ (Jerome Bruner) เป็นแนวทางการศึกษาที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงและการคิดวิเคราะห์ โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) มากกว่าการถ่ายทอดความรู้เพียงฝ่ายเดียว ทฤษฎีดังกล่าวถือเป็นรากฐานสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Learner-Centered Approach)

หลักการสำคัญ

๑. การค้นพบความรู้ด้วยตนเอง (Discovery Learning)

- ผู้เรียนควรได้รับโอกาสในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ผ่านการสังเกต การทดลอง การแก้ปัญหา และการตั้งคำถาม
- กระบวนการเรียนรู้จึงควรมุ่งเน้นการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง มากกว่าการท่องจำเพียงอย่างเดียว

๒. การจัดโครงสร้างความรู้ (Spiral Curriculum)

- บรูเนอร์เสนอว่า ความรู้ทุกเรื่องสามารถจัดการเรียนการสอนได้ หากนำเสนอให้เหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน
- การจัดการเรียนรู้ควรมีลักษณะวนซ้ำ (Spiral) โดยนำความรู้เดิมมาพัฒนาและขยายความซับซ้อนเพิ่มขึ้นตามวัยและระดับความเข้าใจของผู้เรียน

๓. วิธีการแทนความรู้ (Modes of Representation)

บรูเนอร์อธิบายการเรียนรู้ผ่านการแทนความรู้ 3 รูปแบบ คือ

- Enactive Representation (การกระทำ): การเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง
- Iconic Representation (ภาพ): การเรียนรู้จากภาพ สัญลักษณ์ หรือสื่อรูปธรรม
- Symbolic Representation (สัญลักษณ์): การเรียนรู้ผ่านภาษา ตัวเลข และสัญลักษณ์เชิงนามธรรม

๔. แรงจูงใจในการเรียนรู้ (Motivation for Learning)

- ผู้เรียนจะเกิดแรงจูงใจจากความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) และความสนใจในสิ่งแวดล้อมรอบตัว
- ครูควรจัดกิจกรรมที่ท้าทายความคิด และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงศักยภาพอย่างเต็มที่

๔.๒ การประยุกต์ใช้ในรายงานนวัตกรรม

การดำเนินงานผลงานนวัตกรรม “การปลูกฝังคุณธรรมด้วยกิจกรรมชุมนุม Coding โดยใช้วงจร PDCA” ดำเนินการตาม วงจรคุณภาพเต็มมิ่ง (PDCA) โดยมีขั้นตอนและกระบวนการดังนี้

๑. ขั้นตอนการวางแผน (Plan)

๑. ศึกษาความต้องการและปัญหาของผู้เรียนเกี่ยวกับคุณธรรมอัตลักษณ์ เช่น ความมีวินัย และความรับผิดชอบ
๒. วิเคราะห์สมรรถนะและทักษะด้าน Coding ของนักเรียนเพื่อกำหนดระดับกิจกรรมที่เหมาะสม
๓. วางแผนการจัดกิจกรรมชุมนุม Coding ที่บูรณาการคุณธรรม โดยกำหนดเนื้อหา กิจกรรม ภาระงาน และระยะเวลา

๔. จัดเตรียมสื่อ อุปกรณ์ และเครื่องมือที่จำเป็น เช่น Microbit, คอมพิวเตอร์, ซอฟต์แวร์ สำหรับ Coding

๒. ขั้นตอนการปฏิบัติ (Do)

๑. จัดกิจกรรมชุมนุมตามแผนที่วางไว้ โดยนักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง
๒. ดำเนินกิจกรรม Coding ในรูปแบบโครงงานกลุ่ม เพื่อเสริมสร้างการทำงานร่วมกันและความรับผิดชอบ

๓. ครูผู้สอนสอดแทรกกิจกรรมและแนวทางในการปลูกฝังคุณธรรม เช่น การมีวินัยในการทำงาน การเคารพเวลา และการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบอย่างชัดเจน

๓. ขั้นตอนการตรวจสอบ (Check)

๑. ประเมินผลการดำเนินกิจกรรมทั้งด้านวิชาการและด้านคุณธรรม โดยใช้เกณฑ์และแบบประเมินที่ชัดเจน
๒. ตรวจสอบความก้าวหน้าและคุณภาพของโครงงาน Coding ของนักเรียน
๓. ประเมินพฤติกรรมผู้เรียนด้านวินัย ความรับผิดชอบ และความร่วมมือในกลุ่ม
๔. จัดเก็บข้อมูลและสรุปผลการประเมินเพื่อใช้เป็นข้อมูลในการปรับปรุงกิจกรรม

๔. ขั้นตอนการปรับปรุงและพัฒนา (Act)

๑. นำผลการประเมินจากขั้น Check มาปรับปรุงกิจกรรมและรูปแบบการสอน
๒. ปรับปรุงสื่อ อุปกรณ์ และวิธีการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
๓. นำผลลัพธ์ที่ได้ไปต่อยอดในการจัดกิจกรรมชุมนุมรอบถัดไป เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องและพัฒนาคุณภาพผู้เรียนอย่างยั่งยืน

๕. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

ผลการดำเนินงานผลงานนวัตกรรม “การปลูกฝังคุณธรรมด้วยกิจกรรมชุมนุม Coding โดยใช้วงจร PDCA” สามารถสรุปได้ดังนี้

๕.๑ ผลการดำเนินการ

๑. จัดกิจกรรมชุมนุม Coding ตามแผนที่วางไว้ โดยนักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านโครงงานและกิจกรรมกลุ่ม
๒. มีการติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผลการดำเนินงานตามวงจร PDCA อย่างต่อเนื่อง
๓. ครูผู้สอนสอดแทรกการปลูกฝังคุณธรรมด้านความมีวินัยและความรับผิดชอบในทุกขั้นตอนของกิจกรรม
๔. จัดเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลการเข้าร่วมกิจกรรม ผลงาน Coding และพฤติกรรมของนักเรียนเพื่อใช้ในการปรับปรุงกิจกรรมในรอบต่อไป

๕.๒ ผลสัมฤทธิ์

๑. นักเรียนมี **ความมีวินัยในการปฏิบัติงานและการส่งงานตรงเวลาเพิ่มขึ้น**
๒. นักเรียนสามารถ **ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเป็นระบบ มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย**
๓. นักเรียนเกิด **ทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการคิดสร้างสรรค์** ผ่านกิจกรรม Coding
๔. ครูผู้สอนสามารถใช้กิจกรรมชุมนุมเป็นเครื่องมือในการ **ประเมินพฤติกรรมด้านคุณธรรมอัตลักษณ์** ของนักเรียนได้อย่างชัดเจน

๕.๓ ประโยชน์ที่ได้รับ

๑. ส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้และทักษะด้าน Coding ควบคู่กับคุณธรรมอัตลักษณ์โรงเรียนคุณธรรม สพฐ.
๒. กิจกรรมชุมนุมเป็น **เครื่องมือในการสร้างวินัยและความรับผิดชอบ** ในชีวิตประจำวันของผู้เรียน
๓. เป็นแนวทางต้นแบบสำหรับการจัดกิจกรรมชุมนุมเชิงนวัตกรรมในระดับโรงเรียนและสามารถต่อยอดเป็น **โครงการพัฒนาผู้เรียนเชิงคุณธรรมและทักษะดิจิทัล** ได้อย่างยั่งยืน
๔. เพิ่มบรรยากาศการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ สนุกสนาน และมีส่วนร่วม ทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขในการเรียนรู้ควบคู่กับการพัฒนาคุณธรรม

๖. ปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จ

การดำเนินงานผลงานนวัตกรรม “การปลูกฝังคุณธรรมด้วยกิจกรรมชุมนุม Coding โดยใช้วงจร PDCA” ประสบผลสำเร็จเป็นอย่างดี เนื่องจากมีปัจจัยที่เอื้อต่อความสำเร็จ ดังนี้

๑. การสนับสนุนจากผู้บริหารและครูผู้สอน

- ผู้บริหารให้ความสำคัญและสนับสนุนทรัพยากรด้านอุปกรณ์ สื่อการสอน และเวลาในการจัดกิจกรรมชุมนุม
- ครูผู้สอนมีความรู้ความสามารถด้าน Coding และสามารถสอดแทรกคุณธรรมอัตลักษณ์ในกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม

๒. ความร่วมมือและการมีส่วนร่วมของนักเรียน

- นักเรียนมีความสนใจและแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรม
- นักเรียนปฏิบัติตามกติกา มีความรับผิดชอบในการทำงาน และสามารถทำงานร่วมกับเพื่อนร่วมทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๓. การใช้กระบวนการวงจรคุณภาพเดมมิง (PDCA) อย่างเป็นระบบ

- กิจกรรมมีการวางแผน ดำเนินงาน ตรวจสอบ และปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

- การประเมินผลเป็นระบบ ทำให้สามารถปรับปรุงกิจกรรมให้เหมาะสมและเกิดประสิทธิผลสูงสุด

๔. สื่อ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีที่สนับสนุนการเรียนรู้

มีการจัดเตรียม Microbit, คอมพิวเตอร์, อินเทอร์เน็ต และซอฟต์แวร์ที่เหมาะสม ทำให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างราบรื่น

๕. การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนา

กิจกรรมชุมนุมสร้างความสนุกสนานและมีส่วนร่วม ทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจและแรงจูงใจในการพัฒนาตนเอง

๗. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learn)

จากการดำเนินงานผลงานนวัตกรรม “ปลูกฝังคุณธรรมด้วยกิจกรรมชุมนุม สนุกกับ Coding สู่มีวินัยและรับผิดชอบ” ทำให้เกิดบทเรียนและข้อค้นพบที่สำคัญ ดังนี้

๑. การบูรณาการคุณธรรมกับการเรียนรู้ด้าน Coding มีประสิทธิภาพสูง

การสอดแทรกกิจกรรมที่เน้นความมีวินัยและความรับผิดชอบต่อชุมนุม Coding ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ควบคู่ทั้งด้านทักษะวิชาการและคุณธรรมอย่างสมดุล

๒. วงจร PDCA เป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนากิจกรรม

- การวางแผน ดำเนินงาน ตรวจสอบ และปรับปรุงกิจกรรมอย่างต่อเนื่องช่วยให้กิจกรรมมีประสิทธิภาพสูงขึ้น

- สามารถนำผลการประเมินมาใช้ปรับปรุงและต่อยอดกิจกรรมในรอบถัดไปได้อย่างเป็นระบบ

๓. การจัดกิจกรรมเชิงโครงงาน (Project-based Learning) ส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกัน

- ผู้เรียนสามารถทำงานเป็นทีม แบ่งหน้าที่รับผิดชอบ และเรียนรู้การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริง
- ส่งผลให้เกิดความตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อตนเองและกลุ่ม

๔. การสนับสนุนจากครูผู้สอนและผู้บริหารมีความสำคัญ

การเตรียมสื่อ อุปกรณ์ และการติดตามผลอย่างใกล้ชิด ทำให้กิจกรรมดำเนินไปอย่างราบรื่นและเกิดผลสัมฤทธิ์สูงสุด

๕. แรงจูงใจและความสนใจของผู้เรียนเป็นปัจจัยสำคัญ

การออกแบบกิจกรรมที่สนุกและท้าทายช่วยกระตุ้นผู้เรียนให้มีส่วนร่วมและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

๘. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ

ผลงานนวัตกรรม “การปลูกฝังคุณธรรมด้วยกิจกรรมชุมนุม Coding โดยใช้วงจร PDCA” ได้รับความสนใจและการยอมรับทั้งในระดับโรงเรียนและระดับพื้นที่การศึกษา ดังนี้

๑. การเผยแพร่ผลงาน

- เผยแพร่แนวทางการจัดกิจกรรมชุมนุม Coding ผ่าน เว็บไซต์และเพจของโรงเรียน เพื่อให้ผู้ปกครองและชุมชนได้รับทราบ

Website : <https://www.wangchan.ac.th>

Facebook : โรงเรียนวังจันทร์วิทยา





๒. การยอมรับจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

- ได้รับคำชื่นชมจาก ผู้บริหารโรงเรียนและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ว่าเป็นแนวทางการจัดกิจกรรมชุมนุมที่สร้างสรรค์และสามารถบูรณาการคุณธรรมควบคู่กับทักษะดิจิทัล
- ครูผู้สอนได้รับการยอมรับว่าเป็น ผู้ขับเคลื่อนนวัตกรรมการเรียนรู้ ที่สามารถบูรณาการด้านวิชาการและคุณธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ได้รับความสนใจจาก อสมท มาถ่ายทำวิดีโอรายการ ๑ ในพระราชดำริ ตอน ความฝันอันสูงสุด



ภาพจาก https://youtu.be/ukGZLR_rGf8?si=f-e99bp3D0Ro4Nls

- ได้รับความสนใจจาก อสมท ระยอง มาถ่ายทำวิดีโอเกี่ยวกับความสามารถและผลงานของนักเรียนโรงเรียน



ภาพจาก <https://www.facebook.com/share/v/1AxhVmWKNn/>

๓. รางวัลและการยกย่อง

- เข้าร่วมการแข่งขันหุ่นยนต์ SMC Robot Competition Thailand Championship 2025 ณ วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม ได้รับรางวัล Excellence award อันดับที่ 5 จากทั้งหมด 16 ทีม ระหว่างวันที่ 2 – 4 พฤษภาคม 2568





- นำนักเรียนเข้าร่วมอบรมการเขียนโปรแกรมเตรียมความพร้อมเพื่อการแข่งขันหุ่นยนต์นานาชาติ WRC 2025 AI Super Track ระหว่างวันที่ ณ ห้อง Robot โรงเรียนอนุบาลบ้านบึง จ.ชลบุรี





- ได้นำนักเรียนเข้าร่วมการแข่งขัน iSTEM cup 2025 รายการ iBeam Battle Senior เข้าร่วมการแข่งขัน รายการ iBEAM Get the ball junior ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ1 จากทั้งหมด 29 ทีม ณ โซนพื้นที่ Robot Realm ชั้น 3 ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ กรุงเทพฯ





- ได้นำนักเรียนเข้าร่วมการแข่งขันหุ่นยนต์และกีฬาอีสปอร์ต ระดับอาเซียนชิงถ้วยพระราชทาน สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี รายการหุ่นยนต์บีเอ็ม (BEAM Racing) ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ3 ณ มหาวิทยาลัยเจ้าพระยา จังหวัดนครสวรรค์





๙. เงื่อนไขความสำเร็จ

๙.๑ เงื่อนไขความสำเร็จ

๑. การสนับสนุนจากผู้บริหารและครูผู้สอน

การจัดสรรทรัพยากร เวลา และอุปกรณ์การเรียนการสอนอย่างเพียงพอ ทำให้กิจกรรมดำเนินไปอย่างราบรื่น

๒. ความร่วมมือและแรงจูงใจของผู้เรียน

นักเรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม ส่งผลให้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมาย

๓. การวางแผนและดำเนินงานตามวงจร PDCA

การวางแผน ดำเนินงาน ตรวจสอบ และปรับปรุงกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดการพัฒนาคูณภาพอย่างยั่งยืน

๔. สื่อและเทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้

การจัดเตรียม Microbit, คอมพิวเตอร์ และซอฟต์แวร์ที่เหมาะสม ช่วยให้กิจกรรมดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ





๙.๒ ข้อสังเกต

๑. นักเรียนบางกลุ่มยังต้องการ แนวทางการแบ่งหน้าที่และติดตามงานที่ชัดเจน เพื่อเพิ่มการรับผิดชอบต่อโครงการ
๒. การประเมินผลคุณธรรมอัตลักษณ์บางด้านอาจต้องใช้ เครื่องมือและตัวชี้วัดที่ชัดเจนและหลากหลาย เพื่อให้เห็นผลสัมฤทธิ์ที่ชัดเจนมากขึ้น
๓. การจัดกิจกรรมในช่วงเวลาที่จำกัดอาจทำให้บางโครงการไม่สามารถดำเนินการได้ครบตามเป้าหมาย

๙.๓ ข้อเสนอแนะ

๑. ควร ต่อยอดกิจกรรมชุมนุม Coding เป็นโครงการระยะยาว เพื่อสร้างความต่อเนื่องในการพัฒนาทักษะและคุณธรรมของผู้เรียน
๒. แนะนำให้มี คู่มือหรือแนวทางปฏิบัติ สำหรับครูผู้สอนในการบูรณาการคุณธรรมกับกิจกรรม Coding
๓. ควรมี การพัฒนาครูและบุคลากร เพิ่มเติมด้าน Coding และเทคนิคการสอนเชิงนวัตกรรม เพื่อยกระดับคุณภาพกิจกรรมให้สูงขึ้น
๔. สนับสนุน การติดตามผลและการประเมินผลอย่างเป็นระบบ เพื่อใช้ข้อมูลในการปรับปรุงกิจกรรมในรอบต่อไป

ข้าพเจ้าขอรับรองว่าเป็นผู้มีคุณสมบัติตามหลักเกณฑ์ในการประกาศต่างๆ ทุกประการ

ลงชื่อ.....ผู้รับการพิจารณา
(นางสาวพัชรชรินทร์ เอี่ยมกำแพง)
ตำแหน่ง ครู ชำนาญการพิเศษ
วันที่ ๒๗ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

ความคิดเห็นของผู้บังคับบัญชาเกี่ยวกับคุณลักษณะ คุณสมบัติ และผลงานที่โดดเด่นเป็นแบบอย่าง
ตามหลักเกณฑ์การประเมิน นวัตกรรมสร้างสรรค์คนดี

ขอรับรองว่า น.ส. พัชรชรินทร์ เอี่ยมกำแพง เป็นครูผู้ดูแลชั้น
เรียน มีนวัตกรรม/สริบผลงานที่ สำนกนที่โดดเด่น

ข้าพเจ้าขอรับรองว่า นางสาวพัชรชรินทร์ เอี่ยมกำแพง ตำแหน่ง ครู ชำนาญการพิเศษ เป็นผู้มีควม
เหมาะสมแก่การยกย่องให้เป็นแบบอย่าง ประเภทผลงาน : ด้านการจัดการเรียนการสอน “นวัตกรรม
สร้างสรรค์คนดี”

ลงชื่อ.....ผู้บังคับบัญชา

(นายศักดิ์ดา สรรเสริญ)
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนวังจันทร์วิทยา
วันที่ ๒๗ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๘

ภาคผนวก

- นำนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ“ด้านวิทยาการหุ่นยนต์” ระหว่างวันที่ 15 – 16 สิงหาคม 2567 ณ ห้องประชุมออดิทอเรียม อาคาร A เขตนวัตกรรมระเบียบเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก อีอีซีไอ อำเภовังจันทร์ จังหวัดระยอง



- นำนักเรียนเข้าร่วมโครงการ "ค่ายยุวคอมพิวเตอร์" วันที่ 4 - 5 กันยายน 2567 ณ ห้องโสตทัศนศึกษา โรงเรียนวังจันทร์วิทยา



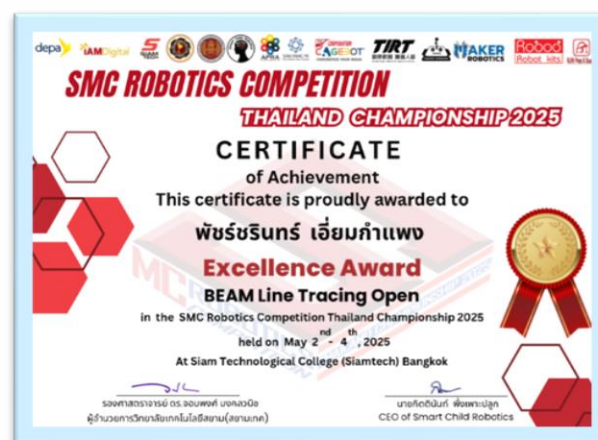
- เข้าร่วมโครงการ “นวัตกรรมเพื่อการส่งเสริมดิจิทัล อิเล็กทรอนิกส์ และสิ่งแวดล้อม” วันที่ 3 - 4 ธันวาคม 2567 ณ ห้องโสตทัศนศึกษา โรงเรียนวังจันทร์วิทยา



- นำนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 , 2 ,4 และ 5 จำนวน 120 คน เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการ “เรียนรู้แพลตฟอร์มเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) CiRA CORE” วันที่ 25 - 26 กุมภาพันธ์ 2568 ณ ห้องปฏิบัติการโรงประลองต้นแบบทางวิศวกรรม (Fabrication Lab) เขตนวัตกรรมระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก (EECi) อำเภอวังจันทร์ จังหวัดระยอง



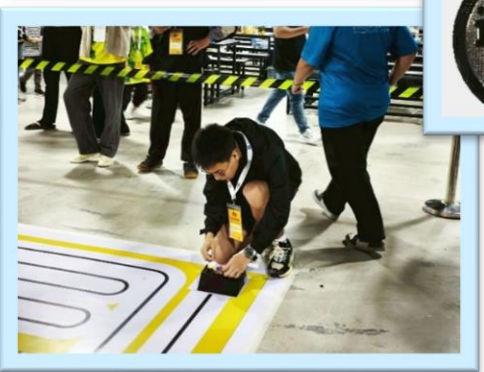
- เข้าร่วมการแข่งขันหุ่นยนต์ SMC Robot Competition Thailand Championship 2025 ณ วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม ได้รับรางวัล Excellence award อันดับที่ 5 จากทั้งหมด 16 ทีม ระหว่างวันที่ 2 – 4 พฤษภาคม 2568



- นำนักเรียนเข้าอบรมการเขียนโปรแกรมเตรียมพร้อมสู่การแข่งขันหุ่นยนต์นานาชาติ WRC 2025 AI Super Track วันที่ 4 – 5 มิถุนายน 2568 ณ ห้อง Robot โรงเรียนอนุบาลบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี



- นำนักเรียนเข้าร่วมแข่งขันหุ่นยนต์ในรายการ iSTEM Cup 2025 วันที่ 20 - 22 มิถุนายน 2568 ณ Robot Realm ชั้น 3 ศูนย์การค้าเซ็นทรัล รังสิต อำเภอลำลูกกา จังหวัดปทุมธานี



- นักเรียนเข้าร่วมแข่งขันหุ่นยนต์และกีฬาอีสปอร์ตระดับอาเซียน ซึ่งถ้วยพระราชทานสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี และมูลนิธิห่อหมกอุบลรัตนราชกัญญา สิริวัฒนาพรรณวดี ครั้งที่ 3 วันที่ 9 – 11 กรกฎาคม 2568 ณ มหาวิทยาลัยเจ้าพระยา จังหวัดนครสวรรค์





นางสาวพัชรชรินทร์ เอี่ยมคำแพง
โรงเรียนวังจันทร์วิทยา อำเภอวังจันทร์ จังหวัดระยอง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาชลบุรี ระยอง