



# รายงานผลการดำเนินงาน

โครงการอบรมโค้ดดิ้ง คู่สังคมนิจิทัต

ปีการศึกษา 2565



ฝ่ายปฐมวัย

โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์

สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดบุรีรัมย์

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน กระทรวงศึกษาธิการ

## คำนำ

เอกสารฉบับนี้เป็นเอกสารรายงานโครงการเรียนฟรี 15 ปี กิจกรรมเทคโนโลยี (โครงการอบรมโค้ดดิ้งสู่สังคมดิจิทัล) เพื่อให้นักเรียนได้รับการพัฒนาศักยภาพด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)

ทั้งนี้ในการดำเนินกิจกรรมผู้จัดทำขอขอบพระคุณโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ที่เอื้ออำนวยความสะดวกของสถานที่ในการจัดกิจกรรม ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการที่ส่งเสริมสนับสนุน คอยให้คำแนะนำด้านการจัดกิจกรรมและขอบคุณคณะครูทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการดำเนินกิจกรรมเป็นอย่างดี ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารฉบับนี้จะเป็นแนวทางการจัดกิจกรรมในครั้งต่อไป

หากมีข้อผิดพลาดประการใดผู้จัดทำจะได้นำไปปรับปรุงในครั้งต่อไป

(นางสาวภรณ์ทิรา บัญดิษรัมย์)

ผู้จัดทำ

# สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
รายงานสรุปโครงการเรียนฟรี 15 ปี กิจกรรมเทคโนโลยี (โครงการอบรมโค้ดดิ้ง ผู้สังคมนิจิทัล)	1
- ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	2
- สรุปผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัดความสำเร็จ	3
ภาคผนวก	5
- แผนงานพัฒนาสื่อ / นวัตกรรม	6
- โครงการอบรมโค้ดดิ้ง ผู้สังคมนิจิทัล	11
- ภาพกิจกรรมอบรม	17



ลำดับที่ ..... 7 ..... ปีการศึกษา ..... 2565 .....  
ชื่อโครงการ/ กิจกรรม ..... อบรมโค้ดดิ้งระดับปฐมวัย .....  
หน่วยงานที่รับผิดชอบ ..... พัฒนาสื่อ / นวัตกรรม ..... ฝ่าย ..... ปฐมวัย .....  
ตอบสนองแผนพัฒนาโรงเรียน: พันธกิจข้อที่ ..... 2,3 ..... ยุทธศาสตร์ข้อที่ 6 เป้าหมายข้อที่ ..... 2 .....

ลักษณะโครงการ  ใหม่  ต่อเนื่อง

1. ผู้รับผิดชอบ นางสาวภัณฑิรา บัญดิชรัมย์
2. ระยะเวลาดำเนินการ ตลอดปีการศึกษา 2565
3. เป้าหมาย

#### 3.1 เสิ้งปริมาณ

ร้อยละ 100 ของเด็กปฐมวัยโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ได้เข้าอบรม โค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล

#### 3.2 เสิ้งคุณภาพ

เด็กปฐมวัยโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ มีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถใช้เทคโนโลยี โค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ

#### 3.3 ตัวชี้วัดความสำเร็จ

1. เด็กร้อยละ 80 สนใจโครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล
2. ผู้เรียนร้อยละ 80 สามารถใช้เทคโนโลยี โค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล

#### 4. สรุวิธีดำเนินการ (ที่ปฏิบัติจริง)

1. จัดทำโครงการอบรมโค้ดดิ้ง สำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 ถึง ชั้นอนุบาลปีที่ 3
2. จัดการอบรมตามกำหนดการ

#### 5. งบประมาณ

ตั้งไว้ ..... 28,850 ..... บาท จ่ายจริง ..... 39,112 ..... บาท คงเหลือ ..... บาท

#### 6. วิธีการติดตาม/เครื่องมือการประเมินผลการปฏิบัติงาน

วิธีการติดตามการประเมินผลโครงการเรียนฟรี 15 ปี กิจกรรมเทคโนโลยี (โครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล) ประเมินผลจากความพึงพอใจโครงการเรียนฟรี 15 ปี กิจกรรมเทคโนโลยี (โครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล) ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 ถึง ชั้นอนุบาลปีที่ 3 และประเมินผลงานจากการอบรม

**ผลการวิเคราะห์ข้อมูล**  
**โครงการเรียนฟรี 15 ปี กิจกรรมเทคโนโลยี (โครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล)**  
**ณ โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ บุรีรัมย์**

**ผลการวิเคราะห์ข้อมูล**

ตารางที่ 1 แสดงความพึงพอใจต่อการอบรมโครงการเรียนฟรี 15 ปี กิจกรรมเทคโนโลยี (โครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล)

รายการ	ค่าเฉลี่ย $\bar{x}$	S.D.	ร้อยละ	แปลผล
<b>ด้านวิทยากร</b>				
1. ความรู้ ความเข้าใจในเรื่องนี้ <u>ก่อน</u> การอบรมเชิงปฏิบัติการ	4.41	0.63	88.23	มาก
2. ความรู้ ความเข้าใจในเรื่องนี้ <u>หลัง</u> การอบรมเชิงปฏิบัติการ	4.66	0.53	93.29	มากที่สุด
3. สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการเรียนได้จริง	4.64	0.61	92.83	มาก
4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อโครงการเรียนฟรี 15 ปี กิจกรรมเทคโนโลยี (โครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล)	4.75	0.48	94.94	มากที่สุด
5. สามารถนำความรู้ไปเผยแพร่ให้เพื่อนได้	4.37	0.74	87.43	มาก
<b>เฉลี่ยรวม</b>	<b>4.57</b>	<b>0.60</b>	<b>91.34</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 1 พบว่าความพึงพอใจต่อโครงการเรียนฟรี 15 ปี กิจกรรมเทคโนโลยี (โครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล) ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 4.57 คิดเป็นร้อยละ 91.34

เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ข้อ 3. สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการเรียนได้จริง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.64 คิดเป็นร้อยละ 92.83

สรุปผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัดความสำเร็จ

ที่	ตามตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ	สภาพความสำเร็จ		ผลการดำเนินงาน
		บรรลุ	ไม่บรรลุ	
1	นักเรียนร้อยละ 80 นักเรียนความพึงพอใจโครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล	✓		จากแบบสอบถามความพึงพอใจ โครงการเรียนฟรี 15 ปี กิจกรรมเทคโนโลยี (โครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล) ในภาพรวมผู้เข้าอบรมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.75 คิดเป็นร้อยละ 94.94 บรรลุตามตัวชี้วัด
2	นักเรียนร้อยละ 80 สามารถใช้เทคโนโลยี โค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล	✓		จากการประเมินผลงานจากการอบรมนักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมโค้ดดิ้งอย่างง่ายได้ และได้รับเกียรติบัตรผ่านการอบรม คิดเป็นร้อยละ 100

7. สรุปผลในภาพรวม

7.1 จุดเด่นของแผนงาน/โครงการ/กิจกรรมครั้งนี้

1. เป็นความร่วมมือของทุกฝ่ายในการโครงการเรียนฟรี 15 ปี กิจกรรมเทคโนโลยี (โครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล) ในครั้งนี้จนทำให้บรรลุตามตัวชี้วัดทุกประการ
2. ผู้เข้ารับการอบรมมีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการอบรมโครงการเรียนฟรี 15 ปี กิจกรรมเทคโนโลยี (โครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล)

7.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาแผนงาน/โครงการ/กิจกรรมครั้งต่อไป

1. เนื่องจากระยะเวลาในการจัดอบรมโครงการเรียนฟรี 15 ปี กิจกรรมเทคโนโลยี (โครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล) ในครั้งนี้สั้นเกินไปไม่เพียงพอต่อเนื้อหาที่คณะวิทยากรได้มอบให้

แม้ว่าภาพรวมของเกณฑ์การประเมินโครงการเรียนฟรี 15 ปี กิจกรรมเทคโนโลยี (โครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล) จะอยู่ในเกณฑ์ความพึงพอใจมาก ซึ่งเป็นที่น่าพอใจ บรรลุตามตัวชี้วัด แต่คณะกรรมการดำเนินโครงการจะหาแนวทาง เพื่อจัดกิจกรรมในโครงการให้เหมาะสมมากยิ่งขึ้นต่อไป

ลงชื่อ.....  
(นางสาวกัญชรา บัญดิขรัมย์)  
ผู้รับผิดชอบโครงการ

ลงชื่อ.....  
(นางธัญญลักษณ์ แก้วอำไพ)  
หัวหน้าฝ่ายปฐมวัย

สรุปผลการพิจารณา

- เห็นสมควรให้ดำเนินการต่อไปในปีการศึกษาหน้า  
 ไม่สมควรให้ดำเนินการต่อ เนื่องจาก

เห็นสมควรให้ดำเนินการโครงการอบรมได้ดังคำสั่งเดิมต่อไป  
เพราะครูผู้สอนได้มีคุณภาพเพิ่มขึ้น ทักษะโลกดิจิทัลก็ดีขึ้น ซึ่งเรียนไปด้วย  
รวดเร็ว ได้ทำผลงานกับเด็กปฐมวัย ปฏิบัติงานให้สังคมวัยเยาว์

ทั้งนี้ให้นำผลการประเมิน ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะ ไปพัฒนากระบวนการจัดการเรียนการสอน  
และการทำงาน โดยพิจารณาวัตถุประสงค์ เป้าหมายการดำเนินงาน ให้สอดคล้องกับเป้าหมายการจัดการศึกษาให้  
ดียิ่งขึ้นต่อไป

ลงชื่อ

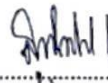


(นางสาวจันทน์ ไพโรจน์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์

บันทึกเพิ่มเติม

ลงชื่อ



(บาทหลวงสุรชัย เจริญพงศ์)

ผู้จัดการโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์

ภาคผนวก





ลำดับที่ 7. หน่วยงาน งานพัฒนาสื่อและนวัตกรรมการเรียนการสอน ฝ่าย ปฐมวัย  
 คอบสนองแผนพัฒนาโรงเรียน : พันธกิจข้อที่ 2.3 ยุทธศาสตร์ข้อที่ 6 เป้าหมายข้อที่ 2  
 คอบสนองมาตรฐานการศึกษา สมศ.รอบสี่: มาตรฐานที่ 2.3 ประเด็นที่ 2.5.3.3  
 คอบสนองมาตรฐานของโรงเรียน : มาตรฐานที่ 2.3 ตัวบ่งชี้ที่ 2.5.3.3

วัตถุประสงค์/เป้าหมาย	กิจกรรม/ขั้นตอนการดำเนินงาน	ระยะเวลา ดำเนินงาน (วัน/เดือน/ปี)
<b>วัตถุประสงค์</b>	<b>1. ชี้แจงวางแผน (P : PLAN)</b>	
1. เพื่อประสานงานจัด ประสบการณ์เรียนรู้ในการส่งเสริม ให้ครูผลิตสื่อ/นวัตกรรมตั้งแต่ ระดับเตรียมอนุบาล -ปฐมวัยปีที่ 3	1.1 ประชุมคณะกรรมการงานพัฒนาสื่อและ นวัตกรรม 1.1.1 เตรียมแต่งตั้งคณะกรรมการ งานพัฒนาสื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน 1.1.2 เตรียมสำรวจความต้องการ ผลิตสื่อ/นวัตกรรม	18 พ.ศ.2565  18 พ.ศ.2565  18 พ.ศ.2565
<b>เป้าหมายเชิงปริมาณ</b> - ครูระดับปฐมวัย	1.1.3 จัดทำปฏิทินติดตามงาน	18 พ.ศ.2565
<b>เป้าหมายเชิงคุณภาพ</b>	1.1.4 เตรียมจัดทำเอกสารที่ เกี่ยวข้อง ได้แก่ แบบสำรวจความต้องการ ผลิตสื่อ/นวัตกรรมแต่ละระดับชั้น แบบ บันทึกการส่งสื่อ/นวัตกรรม การยื่น ปฏิทินการส่งสื่อ	18 พ.ศ.2565
1. มีการประสานงานจัด ประสบการณ์เรียนรู้ในการส่งเสริม ให้ครูผลิตสื่อ/นวัตกรรมตั้งแต่ ระดับเตรียมอนุบาล-ปฐมวัยปีที่ 3	1.1.5 เตรียมจัดโครงการอบรม ได้คั้ง ส่งเสริมศักยภาพ	25 พ.ศ.2565
<b>ตัวชี้วัดความสำเร็จ</b> 1. ครูร้อยละ 100 มีการผลิต สื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน 2. ครูทุกคนมีการส่งสื่อ/ นวัตกรรมและนำไปจัดกิจกรรม	<b>2. ชี้แจงดำเนินการ (การะงานประจำ/การะ งานร่วม/โครงการ) (D : DO)</b>	25 พ.ศ.2565

วัตถุประสงค์/เป้าหมาย	กิจกรรม/ขั้นตอนการดำเนินงาน	ระยะเวลา ดำเนินงาน (วัน/เดือน/ปี)
<p>การเรียนการสอนอย่างสม่ำเสมอ อย่างมีคุณภาพร้อยละ 80</p> <p><b>เครื่องมือการติดตาม/ประเมินผล</b></p> <p>1. แบบบันทึกการส่งสื่อ/ นวัตกรรม</p> <p>2. แบบประเมินสื่อ/นวัตกรรม การเรียนการสอน</p> <p><b>วัตถุประสงค์</b></p> <p>1. เพื่อให้เด็กฯมีความรู้ความเข้าใจ เรื่องได้คิด ตั้ง สู่สังคมดิจิทัล</p> <p>2. เด็กระดับปฐมวัยได้เข้าร่วม โครงการอบรมได้คิด ตั้ง สู่สังคม ดิจิทัล</p>	<p>2.1 จัดทำคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการการ พัฒนาสื่อ/นวัตกรรมนำเสนอให้ผู้อำนวยการ ลงนามอนุมัติการแต่งตั้ง</p> <p>2.2 ประชุมคณะกรรมการงานพัฒนาสื่อ และนวัตกรรมชี้แจงแผนงานพัฒนาสื่อและ นวัตกรรม</p> <p>2.3 สำรวจความต้องการ การผลิตสื่อ/ นวัตกรรมในแต่ละระดับได้ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เตรียมอนุบาล จัดทำสื่อประสม</li> <li>- อนุบาล 1 จัดทำสื่อประสม</li> <li>- อนุบาล 2 จัดทำสื่อประสม</li> <li>- อนุบาล 3 จัดทำสื่อประสม</li> </ul> <p>2.4 ประสานงานกับครูผู้สอนให้ผลิตสื่อ/ นวัตกรรมตรงกับหน่วยการจัดประสบการณ์ เรียนรู้</p> <p>2.5 จัดทำเอกสารแบบบันทึกเครื่องมือใน การประเมินสื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน</p> <p>2.6 ดำเนินการกำกับติดตามการผลิตสื่อ/ นวัตกรรมทางปฏิทินการพัฒนาสื่อ/ นวัตกรรมของภาคเรียนที่ 1 และภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564</p> <p>2.7 จัดทำโครงการอบรมได้คิด ตั้ง สู่สังคม ดิจิทัล</p>	<p>27 พ.ค.2565</p> <p>27 พ.ค.2565</p> <p>9 มิ.ย.2565</p> <p>9 มิ.ย.2565</p> <p>เดือนละ 1 ครั้ง</p> <p>เดือนมิถุนายน 2565-เดือนมีนาคม 2566</p>

วัตถุประสงค์/เป้าหมาย	กิจกรรม/ขั้นตอนการดำเนินงาน	ระยะเวลา ดำเนินงาน (วัน/เดือน/ปี)
	<p>2.7.1 ประชุมคณะกรรมการวางแผนการดำเนินงานประชุมแต่งตั้งคณะกรรมการรับผิดชอบโครงการเสนองานต่อผู้อำนวยการ</p> <p>2.7.2 จัดทำเอกสารที่เกี่ยวข้องกับโครงการ</p> <p>2.7.3 เก็บรวบรวมข้อมูลวิเคราะห์ประเมินผลการดำเนินกิจกรรมตามโครงการ</p> <p>3. <b>ขั้นตรวจสอบ/ติดตาม/ประเมินผล</b> (C : CHECK)</p> <p>3.1 ตรวจสอบ ติดตามการดำเนินงานตามแผน</p> <p>3.2 ปรับปรุงแก้ไขการดำเนินงานตามแผนงานพัฒนาสื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน</p> <p>3.3 ทบทวน/แก้ไขปรับปรุงเครื่องมือการประเมินสื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน</p> <p>3.4 วิเคราะห์สังเคราะห์ผลการส่งสื่อทั้ง 4 ระดับชั้น</p> <p>4. <b>ขั้นสรุป/รายงาน/ปรับปรุงพัฒนา</b> (A : ACT)</p> <p>4.1 สรุปผลการส่งสื่อ/นวัตกรรมรายบุคคลและภาพรวม</p> <p>4.2 สรุปการจัดทำโครงการอบรมได้จัดตั้งผู้สังคนดิจิทัล</p> <p>4.3 นำผลการประเมินมาวางแผนเพื่อปรับปรุงและพัฒนาในปีการศึกษาต่อไป</p>	<p>ทุกเดือน</p> <p>ทุกเดือน</p> <p>สรุปผลรายภาค เรียนและรายปี การศึกษา2565</p>

แบบแสดงประมาณการค่าใช้จ่าย

หน่วยงาน งานพัฒนาสื่อและนวัตกรรม ฝ่าย ปฐมวัย

ลำดับ ที่	รายการ	ข้อกำหนด มาตรฐาน/ คุณลักษณะเฉพาะ คุณภาพ	ราคาต่อหน่วย		จำนวน หน่วย	จำนวนเงิน	
			บาท	สต.		บาท	สต.
1.	เอกสารดำเนินการ แบบประเมินการใช้ สื่อ/นวัตกรรม		85		5	450	
2.	หมึกเครื่องปริ้น Canon G1010 - สีแดง - สีเหลือง - สีน้ำเงิน - สีดำ		100		4	400	
3.	โครงการอบรมได้คิด สู่สังคมดิจิทัล		-	-	-	28,850	
รวมประมาณค่าใช้จ่าย (สองหมื่นเก้าพันเจ็ดร้อยบาทถ้วน)						29,700	

สรุปประเภทงบประมาณ

งบโรงเรียน.....850.....

งบเรียนฟรี.....28,850.....

ผู้เสนอ



(นางสาวสุนีย์ นิลพาathy)  
หัวหน้างานพัฒนาสื่อและนวัตกรรม

ผู้พิจารณา



(นางชิตวณัฐลักษณ์ แก้วอำไพ)  
หัวหน้าฝ่ายปฐมวัย

ผู้เห็นชอบ



(ศาสตราจารย์จันทน์ ไทรวง)  
ผู้อำนวยการโรงเรียนมาทียานุสรณ์

ผู้อนุมัติ



(นางทอวงสุวชัย เจริญพงศ์)  
ผู้จัดการโรงเรียนมาทียานุสรณ์





ลำดับที่ ..... 7 ..... ปีการศึกษา ..... 2565

ชื่อโครงการ/ กิจกรรม .....อบรมให้คำปรึกษาระดับปฐมวัย.....

หน่วยงานที่รับผิดชอบ .....พัฒนาสื่อ / นวัตกรรม ..... ฝ่าย .....ปฐมวัย.....

ตอบสนองแผนพัฒนาโรงเรียน: พันธกิจข้อที่ 2,3 ยุทธศาสตร์ข้อที่ 6 เป้าหมายข้อที่ 2

ตอบสนองมาตรฐานการศึกษา สมศ.รอบ 4: มาตรฐานที่ 2,3 ประเด็นที่ 2,5,3,3

ลักษณะโครงการ  ใหม่  ต่อเนื่อง

### 1. หลักการและเหตุผล

กระทรวงศึกษาธิการได้ดำเนินการทบทวนหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และได้บรรจุสาระวิทยาการคำนวณไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานฉบับปรับปรุง 2560 ซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ และเป็นรากฐานสำคัญที่จะช่วยให้คนไทยมีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์คิดอย่างมีเหตุผลเป็นระบบ พัฒนาทักษะด้านโค้ดดิ้งสู่สังคมดิจิทัลในอนาคตเป็นการส่งเสริมสนับสนุนและเพิ่มทุนความรู้ความสามารถและทักษะในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ สังคมในยุคนี้เป็นสังคมยุคดิจิทัลที่สื่อและเทคโนโลยีมีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตโลกถูกย่อให้เล็กลงด้วยเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารการสืบค้นข้อมูลต่างๆ เป็นไปอย่างสะดวกและรวดเร็วนี้ส่งผลต่อวิถีชีวิตตั้งแต่เด็กจนถึงคนสูงวัยการอยู่อย่างคนร่วมสมัยในยุคดิจิทัลต้องมีการปรับตัวอย่างไร เพื่อให้มีประสิทธิภาพและเท่าทันเทคโนโลยีสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาจำเป็นต้องพัฒนาความรู้ในการคิดวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารและการแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ตลอดจนรูปแบบการศึกษาที่เปลี่ยนเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในสังคมเพื่อใช้ชีวิตอย่างสร้างสรรค์อย่างคนร่วมสมัยในยุคดิจิทัล

ดังนั้นกลุ่มงานพัฒนาสื่อ / นวัตกรรม ฝ่ายปฐมวัยจึงได้จัดโครงการอบรมให้คำปรึกษาระดับปฐมวัยเพื่อพัฒนาที่มีการบูรณาการกับวิชาอื่นอย่างสร้างสรรค์และเชื่อมโยงกับชีวิตจริงเพื่อให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานและเป็นทักษะของคนในศตวรรษที่ 21 ที่จำเป็นต้องทำให้เกิดกับผู้เรียนทุกระดับตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงการศึกษาขั้นพื้นฐาน

### 2. วัตถุประสงค์

- 2.1. เพื่อให้เด็ก ๆ มีความรู้เข้าใจเรื่องโค้ดดิ้ง สู่สังคมดิจิทัล
- 2.2. เพื่อให้ระดับปฐมวัยได้เข้าร่วมโครงการอบรมให้คำปรึกษาระดับปฐมวัย

### 3. เป้าหมาย

#### 3.1 เชิงปริมาณ

ร้อยละ 100 ของเด็กปฐมวัยโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ได้เข้าอบรม ได้คิดตั้ง คู่สังคมนิจิทัล

#### 3.2 เชิงคุณภาพ

เด็กปฐมวัยโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ มีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถใช้อินเทอร์เน็ต ได้คิดตั้ง คู่สังคมนิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ

#### 3.3 ตัวชี้วัดความสำเร็จ

1. เด็กร้อยละ 80 สนใจโครงการอบรมได้คิดตั้ง คู่สังคมนิจิทัล
2. ผู้เรียนร้อยละ 80 สามารถใช้อินเทอร์เน็ต ได้คิดตั้ง คู่สังคมนิจิทัล

### 4.แผนการดำเนินงาน/กิจกรรมที่จะ/ปฏิบัติในการดำเนินงาน

กิจกรรม	ระยะเวลา	งบประมาณ	ผู้รับผิดชอบ	
<b>1. ชั้นเตรียมการ</b>				
1.1 ประชุมคณะกรรมการ	16 พ.ค 65	28,850	นางชัญฉักชนม์ แก้วอำไพ นางสาวกัญฉิรา บัญชีชัยรัมย์	
1.2 วางแผนการดำเนินงานประชุม	17 พ.ค 65			
1.3 เตรียมจัดทำเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการ จัดโครงการ	18 พ.ค 65			
<b>2. ชั้นดำเนินการ</b>				
2.1 ประชุมคณะกรรมการเสนองานต่อ ผู้อำนวยการ	23 พ.ค 65			
2.2 จัดทำเอกสารที่เกี่ยวข้องกับโครงการ	26 พ.ค 65			
2.3 ดำเนินงานตามแผนงาน	1 มิ.ย 65			
<b>3. ชั้นติดตามและประเมินผล</b>				
3.1 เก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ประเมินผล การดำเนินกิจกรรม ตามโครงการ	1 มิ.ย 65			

### 5. งบประมาณ

5.1 สนโรงเรียน - บาท

5.2 สนวิทยากร 28,850 บาท

รวม 28,850 บาท

### 6. สถานที่ดำเนินการ

ห้องคอมพิวเตอร์ โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์

7. เครื่องมือการติดตามและประเมินผล

7.1 แบบบันทึกการเข้าอบรม

8. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

เด็กระดับปฐมวัย มีความรู้ความเข้าใจ และสามารถเลือกใช้เทคโนโลยี ใค่คิดสิ่งได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แบบแสดงประมาณการค่าใช้จ่าย

หน่วยงาน งานพัฒนาสื่อและนวัตกรรม ฝ่าย ปฐมวัย

ลำดับที่	รายการ	ข้อกำหนดมาตรฐาน/ คุณลักษณะเฉพาะ คุณภาพ	ราคาต่อหน่วย		จำนวน หน่วย	จำนวนเงิน	
			บาท	สต.		บาท	สต.
1.	กระดาษ A4	70 แกรม double A	120	-	50	6,000	
2.	หมึกเครื่องปริ้น Canon G1010	Blk,col	750		10	7,500	
3.	ค่าวิทยากร	วิทยากร	3,400	-	4	13,600	
4.	ค่าดำเนินการ					1,750	
รวมประมาณค่าใช้จ่าย (สองหมื่นแปดพันแปดร้อยห้าสิบบาทถ้วน)						28,850	

สรุปประเภทงบประมาณ

งบโรงเรียน.....

งบเรียนฟรี.....28,850.....

ผู้เสนอ



(นางสาวกัญทิรา บัญติขรัมย์)  
ผู้รับผิดชอบโครงการ

ผู้พิจารณา



(นางอัญญอุตติกษณ์ แก้วอำไพ)  
หัวหน้าฝ่ายปฐมวัย

ผู้เห็นชอบ



( ชิตเตอร์จำนงค์ ไทงาม )  
ผู้อำนวยการโรงเรียนนารีอนุสรณ์

ผู้อนุมัติ



(บาทหลวงสุรชัย เจริญพงศ์)  
ผู้จัดการโรงเรียนนารีอนุสรณ์



ตารางการอบรม ใต้ตั้ง สู้สังคมดิจิทัล

<b>วันที่ 12-16 กันยายน 2565</b>	
ห้องคอมพิวเตอร์อนุบาล	อ 1/1 , อ 1/2 , อ 1/3 , อ 1/4 , อ 1/5 , อ 1/6
ห้องคอมพิวเตอร์ศึกษอาาгим	อ 2/1 , อ 2/2 , อ 2/3 , อ 2/4 , อ 2/5 , อ 2/6 , อ 2/7
ห้องคอมพิวเตอร์ชั้น 1	อ 3/1 , อ 3/2 , อ 3/3 , อ 3/4 , อ 3/5 , อ 3/6 , อ 3/7
<b>วันที่ 19-23 กันยายน 2565</b>	
ห้องคอมพิวเตอร์อนุบาล	อ 3/1 , อ 3/2 , อ 3/3 , อ 2/1 , อ 2/2 , อ 2/3 , อ 2/7
ห้องคอมพิวเตอร์ศึกษอาาгим	อ 3/4 , อ 3/5 , อ 3/6 , อ 3/7 , อ 2/4 , อ 2/5 , อ 2/6
ห้องคอมพิวเตอร์ชั้น 1	อ 1/1 , อ 1/2 , อ 1/3 , อ 1/4 , อ 1/5 , อ 1/6
<b>วันที่ 26-30 กันยายน 2565</b>	
ห้องคอมพิวเตอร์อนุบาล	อ 3/4 , อ 3/5 , อ 3/6 , อ 3/7 , อ 2/2 , อ 2/3 , อ 2/7
ห้องคอมพิวเตอร์ศึกษอาาгим	อ 2/4 , อ 2/5 , อ 2/6 , อ 3/1 , อ 3/2 , อ 3/3
ห้องคอมพิวเตอร์ชั้น 1	อ 2/1 , อ 2/2 , อ 2/3 , อ 2/4 , อ 2/5 , อ 2/6 , อ 2/7
<b>วันที่ 3-7 ตุลาคม 2565</b>	
ห้องคอมพิวเตอร์อนุบาล	อ 2/4 , อ 2/5 , อ 2/6 , อ 3/1 , อ 3/2 , อ 3/3
ห้องคอมพิวเตอร์ศึกษอาาгим	อ 2/1 , อ 2/2 , อ 2/3 , อ 2/4 , อ 2/5 , อ 2/6 , อ 2/7
ห้องคอมพิวเตอร์ชั้น 1	อ 3/4 , อ 3/5 , อ 3/6 , อ 3/7 , อ 1/4 , อ 1/5 , อ 1/6
<b>วันที่ 2-4 พฤศจิกายน 2565</b>	
ห้องคอมพิวเตอร์อนุบาล	อ 1/1 , อ 1/2 , อ 1/3 , อ 1/4 , อ 1/5 , อ 1/6
ห้องคอมพิวเตอร์ศึกษอาาгим	อ 3/1 , อ 3/2 , อ 3/3 , อ 3/4 , อ 3/5 , อ 3/6 , อ 3/7
ห้องคอมพิวเตอร์ชั้น 1	อ 2/1 , อ 2/2 , อ 2/3 , อ 2/4 , อ 2/5 , อ 2/6 , อ 2/7

กำหนดการอบรม

เวลา	กิจกรรม
08.00 – 08.30 น.	ลงทะเบียน
08.30 – 10.00 น.	วิทยากร ห้องคอมพิวเตอร์อนุบาล (วิทยากร นางสาวกณิศจิรา บัญติขรัมย์) ห้องคอมพิวเตอร์ศึกษอาภิม (วิทยากร นางสาวดวงเนตร พันธียา) ห้องคอมพิวเตอร์ชั้น 1 (วิทยากร นางสาวนันทิตา ยอดน้ำคำ)
10.00 – 10.30 น.	พักรับประทานอาหารว่าง
10.30 – 12.00 น.	การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น ระดับปฐมวัยชั้นปีที่ 1 ฝึกการใช้เมาส์โดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ระดับปฐมวัยชั้นปีที่ 2 การวาดภาพพระบายสิบนคอมพิวเตอร์และฝึกทักษะการคิดคำนวณ โดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ระดับปฐมวัยชั้นปีที่ 3 การฝึกคิดคำนวณและฝึกทักษะการพิมพ์โดยโปรแกรม คอมพิวเตอร์ช่วยสอน
12.00 – 13.00 น.	พักรับประทานอาหารเที่ยง
13.00 – 14.30 น.	การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น (ต่อ)
14.30 – 14.45 น.	พักรับประทานอาหารว่าง
14.50 – 15.15 น.	นำเสนอผลงาน
15.15 – 15.30 น.	สรุปการเรียนรู้และมอบวุฒิบัตร

ภาคผนวก

แบบประเมินความพึงพอใจ



แบบสอบถามความคิดเห็น / ความพึงพอใจของผู้เข้ารับการอบรม  
 โครงการเรียนฟรี 15 ปี กิจกรรรมเทคโนโลยี (โครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู่สังคมดิจิทัล)  
 ณ โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ บุรีรัมย์

\*\*\*\*\*

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านเพียงข้อละ 1 ช่อง

ประเด็นคำถาม	ระดับความคิดเห็น / ความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. ความรู้ ความเข้าใจในเรื่องนี้ ก่อน การอบรมเชิงปฏิบัติการ					
2. ความรู้ ความเข้าใจในเรื่องนี้ หลัง การอบรมเชิงปฏิบัติการ					
3. สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการเรียนได้จริง					
4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อโครงการเรียนฟรี 15 ปี กิจกรรรมเทคโนโลยี (โครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู่สังคมดิจิทัล)					
5. สามารถนำความรู้ไปเผยแพร่ให้เพื่อนได้					

สรุปประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากการอบรมในครั้งนี้

.....

.....

นักเรียนจะนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ได้อย่างไร

.....

.....

ความไม่พึงพอใจของท่าน ระบุ

.....

.....

ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม

ภาคผนวก

ภาพบรรยากาศการอบรม



เด็กๆได้เรียนรู้การฝึกคิดวิเคราะห์ในเรื่องของการแยกแยะสีและรูปทรงต่างๆการคิดต่อยอดความคิดในการสร้างรูปภาพและการเรียนรู้เกี่ยวกับพื้นฐานในการใช้คอมพิวเตอร์ ในการเรียนรู้





เด็กๆได้เรียนรู้การฝึกคิดวิเคราะห์ในเรื่องการระบายสีและการจัดเรียงลำดับมาก่อนหลังพร้อมการฝึกวาดภาพต่อยอดตามรูปทรงต่างๆให้เป็นภาพที่สวยงาม



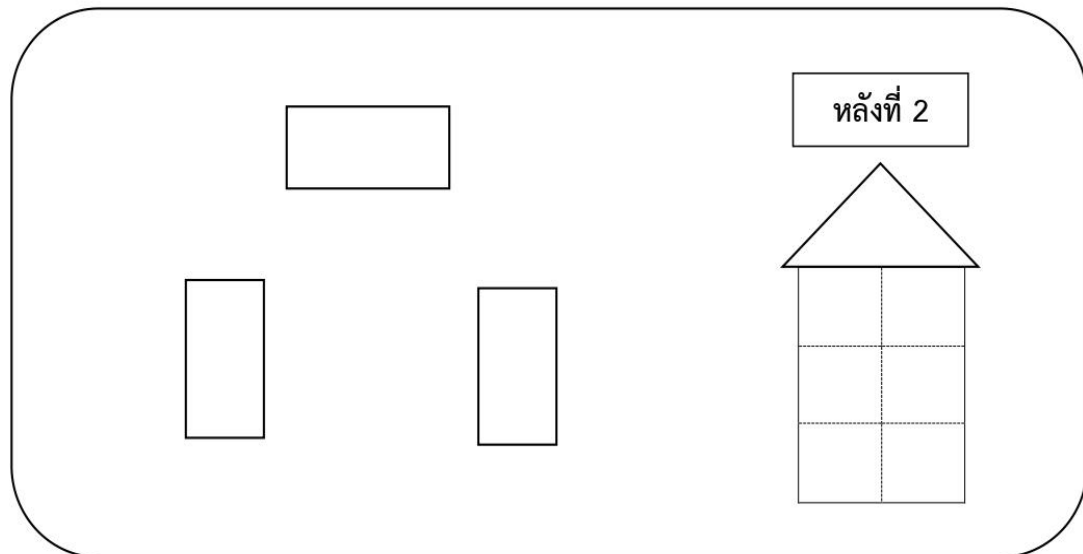
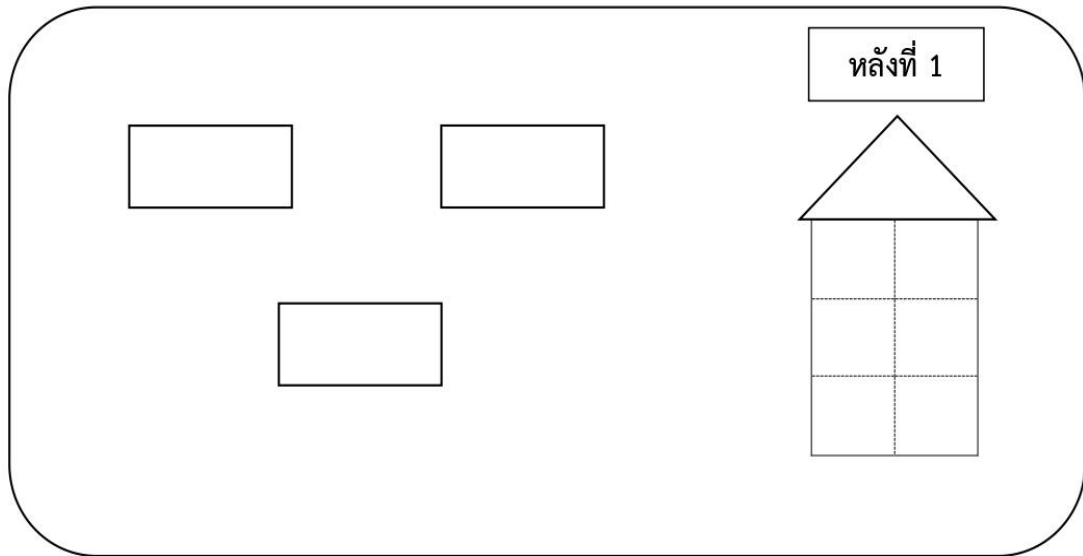
เด็กๆได้เรียนรู้การฝึกคิดวิเคราะห์การต่อภาพหรือรูปทรงต่างๆที่กำหนดให้และต่อยอดเป็นภาพที่สวยงามช่วยในการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์และได้ทำการฝึกพิมพ์ตัวอักษรและตัวเลขต่างๆในการเรียนรู้



# คบเด็กสร้างบ้าน 1

ช่วยก่ออิฐสร้างบ้านให้สมบูรณ์

โดยระบายสีที่ก้อนอิฐและนำไปใส่บ้านโดยห้ามเปลี่ยนทิศทาง

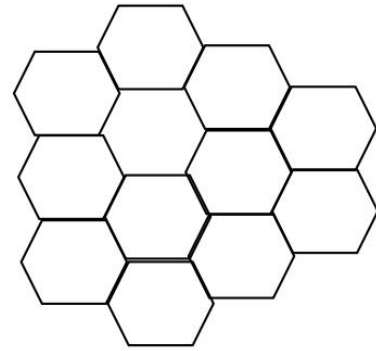
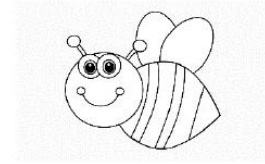
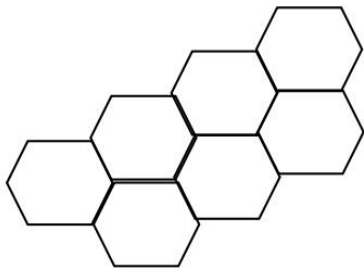
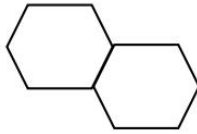
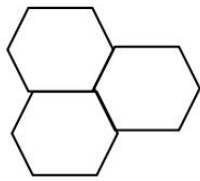


ชื่อ ..... ชั้น ..... เลขที่ .....

# ผึ้งสร้างรัง 1

ช่วยผึ้งสร้างรังให้สมบูรณ์

โดยระบายสีที่ก้อนรังผึ้งแล้วนำไปประกอบให้สมบูรณ์



ชื่อ ..... ชั้น ..... เลขที่ .....



# จับคู่



คำชี้แจง : ให้นักเรียนโยงเส้นจับคู่อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และชื่ออุปกรณ์ให้ถูกต้อง



เครื่องพิมพ์



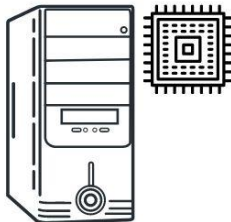
เมาส์



ซีพียู



จอภาพ



แป้นพิมพ์

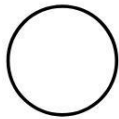
ชื่อ นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....



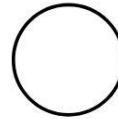
# ดูแลรักษา



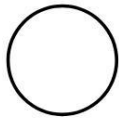
**คำชี้แจง** : บุคคลใดดูแลรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ  
ถูกวิธีโดยเติมเครื่องหมาย  ถูกวิธี  ไม่ถูกวิธี



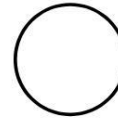
ภายนำผ้าคลุมเครื่อง  
คอมพิวเตอร์ไว้เมื่อไม่ใช้งาน



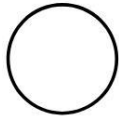
วิน ฉีดน้ำเข้าจอคอมพิวเตอร์  
โดยตรงเพื่อทำความสะอาด



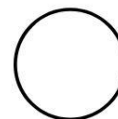
อายุใช้ไม้กวาดขนไก่  
ปัดฝุ่นจอ คอมพิวเตอร์



ดิวิใช้ผ้าชุบน้ำบิดหมาด  
เช็ดจอคอมพิวเตอร์



กลุ่มเด็กดี ปิดคอมพิวเตอร์  
ทุกครั้ง หลังเลิกใช้งาน



ทิว ซ่อมคอมพิวเตอร์  
ด้วยตนเอง

ชื่อ นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

