



รายงานผลการดำเนินงาน โครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู่สังคมดิจิทัล ฝ่ายปฐมวัย



ปีการศึกษา ๒๕๖๖
โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์
อำเภอบูรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์

สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดบุรีรัมย์
สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน กระทรวงศึกษาธิการ



facebook

คำนำ

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

ทั้งนี้ในการดำเนินกิจกรรมผู้จัดทำขอขอบพระคุณโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ที่เอื้ออำนวยความสะดวกของสถานที่ในการจัดกิจกรรม ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการที่ส่งเสริมสนับสนุน คอยให้คำแนะนำด้านการจัดกิจกรรมและขอบคุณคณะครูทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการดำเนินกิจกรรมเป็นอย่างดี ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารฉบับนี้จะ เป็นแนวทางการจัดกิจกรรมในครั้งต่อไป

หากมีข้อผิดพลาดประการใดผู้จัดทำจะได้นำไปปรับปรุงในครั้งต่อไป

(นางสาวภัณทิรา บัญดิษรัมย์)

ผู้จัดทำ

สารบัญ

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



ลำดับที่ 7 ปีการศึกษา 2566
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 2566
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 11,550 บาท จ่ายจริง 11,550 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
ด้านวิทยากร				
1. ความรู้ ความเข้าใจในเรื่องนี้ ก่อน การอบรมเชิงปฏิบัติการ	4.41	0.63	88.23	มาก
2. ความรู้ ความเข้าใจในเรื่องนี้ หลัง 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
เฉลี่ยรวม	4.57	0.60	91.34	มาก

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) ในภาพรวมผู้เข้าอบรมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 4.64 คิดเป็นร้อยละ 92.83 บรรลุตามตัวชี้วัด
2	นักเรียนร้อยละ 80 สามารถใช้เทคโนโลยี โค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล	✓		จากการประเมินผลงานจากการอบรม นักเรียนสามารถสร้างโค้ดดิ้งอย่างง่ายได้ 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.....
 (นางสาวภัณฑิรา บัญญัติขันธ์)
 ผู้รับผิดชอบโครงการ

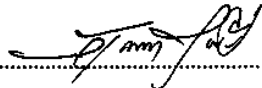
ลงชื่อ.....
 (นางสาวธัญญลักษณ์ แก้วอำไพ)
 หัวหน้าฝ่ายปฐมวัย

สรุปผลการพิจารณา

- เห็นสมควรให้ดำเนินการต่อไปในการศึกษาหน้า
 ไม่สมควรให้ดำเนินการต่อ เนื่องจาก

ในภาคปรับปรุงวิชา สอนคอมพิวเตอร์อาชีพ 1 ตาม มีครูคอยสอน
และมีครูประจำชั้นมาช่วยดูแลเด็กเอง เด็กสนใจ ตั้งใจเรียนอย่างเต็มที่
ตามความต้องการ 10 สาขา สอนให้เด็กได้เปรียบ ได้งาน ได้เงิน
ในภาคปรับปรุงวิชา เราสมควรให้ดำเนินการต่อไป

ทั้งนี้ให้นำผลการประเมิน ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะ ไปพัฒนากระบวนการจัดการเรียนการสอน
และการทำงาน โดยพิจารณาวัตถุประสงค์ เป้าหมายการดำเนินงาน ให้สอดคล้องกับเป้าหมายการจัดการศึกษาให้
ดียิ่งขึ้นต่อไป

ลงชื่อ..... 

(นางสาวจันทน์ ไพรงาม)

ผู้อำนวยการโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์

บันทึกเพิ่มเติม

ลงชื่อ..... 

(บาทหลวง ดร.จิติร์ พันธุ์สมบัติ)

ผู้จัดการโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์

ภาคผนวก



ลำดับที่ 7 หน่วยงาน งานพัฒนาสื่อและนวัตกรรม ฝ่าย ปฐมวัย
 คอบสอนองแผนพัฒนาโรงเรียน : พันธกิจข้อที่ 2.3 ยุทธศาสตร์ข้อที่ 6 เป้าหมายข้อที่ 2
 คอบสอนองมาตรฐานการศึกษา สมศ. รอบที่ : มาตรฐานที่ 2.3 ประเด็นที่ 2.5.3.3
 คอบสอนองมาตรฐานของโรงเรียน : มาตรฐานที่ 2.3 ตัวบ่งชี้ที่ 2.5.3.3

วัตถุประสงค์/เป้าหมาย	กิจกรรม/ขั้นตอนการดำเนินงาน	ระยะเวลา ดำเนินงาน (วัน/เดือน/ปี)
วัตถุประสงค์ 1. เพื่อประสานงานจัด ประสานการดำเนินงานในการ ส่งเสริมให้ครูผลิตสื่อ/ นวัตกรรมตั้งแต่ระดับเตรียม อนุบาล -ปฐมวัยปีที่ 3 เป้าหมายเชิงปริมาณ - ครูระดับปฐมวัย เป้าหมายเชิงคุณภาพ 1. มีการประสานงานจัด ประสานการดำเนินงานในการ ส่งเสริมให้ครูผลิตสื่อ/ นวัตกรรมตั้งแต่ระดับเตรียม อนุบาล-ปฐมวัยปีที่ 3	1.ขั้นวางแผน (P : PLAN) 1.1 ประชุมคณะกรรมการงานพัฒนาสื่อและ นวัตกรรม 1.1.1 เตรียมแต่งตั้งคณะกรรมการงาน พัฒนาสื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน 1.1.2 เตรียมสำรวจความต้องการผลิตสื่อ/ นวัตกรรม 1.1.3 จัดทำปฏิทินติดตามงาน 1.1.4 เตรียมจัดทำเอกสารที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ แบบสำรวจความต้องการผลิตสื่อ/นวัตกรรมแต่ละ ระดับชั้น แบบบันทึกการส่งสื่อ/นวัตกรรม การยืม คืน ปฏิทินการส่งสื่อ 1.1.5 เตรียมจัดโครงการอบรมได้ตั้ง ผู้ สังคมดิจิทัล 1.1.6 เตรียมจัดโครงการ Project Approach	พ.ศ.2566 พ.ศ.2566 พ.ศ.2566 พ.ศ.2566 พ.ศ.2566
ตัวชี้วัดความสำเร็จ 1. ครูร้อยละ 100 มีการ ผลิตสื่อ/นวัตกรรมการเรียน การสอน 2. ครูทุกคนมีการส่งสื่อ/ นวัตกรรมและนำไปจัด กิจกรรมการเรียนการสอน	2. ขั้นดำเนินการ (ภาระงานประจำ/ภาระงานร่วม/ โครงการ) (D : DO) 2.1 ประชุมคณะกรรมการงานพัฒนาสื่อและ นวัตกรรมขึ้นจางแผนงานพัฒนาสื่อและนวัตกรรม 2.2 สำรวจความต้องการ การผลิตสื่อ/นวัตกรรม ในแต่ละระดับได้ดังนี้ - เตรียมอนุบาล จัดทำบัตรคำ ก-ฮ / A- Z พร้อมรูปภาพ	พ.ศ.2566 พ.ศ.2566 พ.ศ.2566

วัตถุประสงค์/เป้าหมาย	กิจกรรม/ขั้นตอนการดำเนินงาน	ระยะเวลา ดำเนินงาน (วัน/เดือน/ปี)
<p>อย่างสม่ำเสมออย่างมีคุณภาพ ร้อยละ 80</p> <p>เครื่องมือการติดตาม/ประเมินผล</p> <p>1. แบบบันทึกการส่งสื่อ/นวัตกรรม</p> <p>2. แบบประเมินสื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน</p> <p>วัตถุประสงค์</p> <p>1. เพื่อให้เด็กมีความรู้ความเข้าใจเรื่องโค้ดดิ้ง สู่สังคมดิจิทัล</p> <p>2. เด็กระดับปฐมวัยได้เข้าร่วมโครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู่สังคมดิจิทัล</p> <p>วัตถุประสงค์</p> <p>1. เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้แบบโครงงาน Project Approach</p>	<p>-อนุบาล 1 จัดทำบัตรคำ ก-ฮ / A-Z พร้อมรูปภาพ</p> <p>- อนุบาล 2 จัดทำบัตรคำพร้อมรูปภาพ</p> <p>- อนุบาล 3 จัดทำบัตรคำ</p> <p>2.3 ประสานงานกับครูผู้สอนให้ผลิตสื่อ/นวัตกรรมตรงกับหน่วยการจัดประสบการณ์เรียนรู้</p> <p>2.4 จัดทำเอกสารแบบบันทึกเครื่องมือในการประเมินสื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน</p> <p>2.5 ดำเนินการกำกับติดตามการผลิตสื่อ/นวัตกรรมตามปฏิทินการพัฒนาสื่อ/นวัตกรรมของภาคเรียนที่ 1 และภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566</p> <p>2.6 จัดทำโครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู่สังคมดิจิทัล</p> <p>2.6.1 ประชุมคณะกรรมการวางแผนการดำเนินงานประชุมแต่งตั้งคณะกรรมการรับผิดชอบโครงการเสนองานต่อผู้อำนวยการ</p> <p>2.6.2 จัดทำเอกสารที่เกี่ยวข้องกับโครงการ</p> <p>2.6.3 เก็บรวบรวมข้อมูลวิเคราะห์ประเมินผลการดำเนินกิจกรรมตามโครงการ</p> <p>2.7 จัดทำโครงการ Project Approach</p> <p>2.7.1 ประชุมคณะกรรมการแผนการดำเนินงานประชุมแต่งตั้งคณะกรรมการรับผิดชอบโครงการเสนองานต่อผู้อำนวยการ</p> <p>2.7.2 จัดทำสื่อการเรียนการสอน Project Approach</p> <p>2.7.3 เก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ประเมินผลการดำเนินกิจกรรม ตามโครงการ</p> <p>3. ขั้นตรวจสอบ/ติดตาม/ประเมินผล (C : CHECK)</p>	<p>มี.ย.2566</p> <p>มี.ย.2566</p> <p>เดือนละ 1 ครั้ง</p> <p>เดือนมิถุนายน 2566-เดือนมีนาคม 2567</p> <p>ภาคเรียนที่ 1-ภาคเรียนที่ 2</p>

วัตถุประสงค์/เป้าหมาย	กิจกรรม/ขั้นตอนการดำเนินงาน	ระยะเวลา ดำเนินงาน (วัน/เดือน/ปี)
	3.1 ตรวจสอบ ติดตามการดำเนินงานตามแผน 3.2 ปรับปรุงแก้ไขการดำเนินงานตามแผนงาน พัฒนาสื่อ/นวัตกรรมการเรียนการสอน 3.3 ทบทวน/แก้ไขปรับปรุงเครื่องมือการประเมิน สื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน 3.4 วิเคราะห์สังเคราะห์ผลการส่งสื่อทั้ง 4 ระดับชั้น 4. ขึ้นสรุป/รายงาน/ปรับปรุง/พัฒนา (A : ACT) 4.1 สรุปผลการส่งสื่อ/นวัตกรรมรายบุคคลและ ภาพรวม 4.2 สรุปการจัดทำโครงการอบรมได้จัดตั้ง ผู้สังคม สัจใจ 4.3 สรุปการจัดทำโครงการ <i>Project Approach</i> 4.4 นำผลการประเมินมาวางแผนเพื่อปรับปรุงและ พัฒนาในปีการศึกษาต่อไป	ทุกเดือน ทุกเดือน สรุปผลรายภาค เรียนและรายปี การศึกษา2566

แบบแสดงประมาณการค่าใช้จ่าย

หน่วยงาน งานพัฒนาสื่อและนวัตกรรม

ฝ่าย ปฐมวัย

ลำดับ ที่	รายการ	ข้อกำหนด มาตรฐาน/ คุณลักษณะเฉพาะ คุณภาพ	ราคาต่อหน่วย		จำนวน หน่วย	จำนวนเงิน	
			บาท	สต.		บาท	สต.
1.	กระดาษA4	70แกรม				90	
2.	โครงการอบรมได้ติดตั้ง สู่สังคมดิจิทัล		-	-	-	11,550	
3.	โครงการ Project Approach		-	-	-	40,000	
รวมประมาณค่าใช้จ่าย (ห้าหมื่นหนึ่งพันห้าร้อยห้าสิบบาทถ้วน)						51,550	

สรุปประเภทงบประมาณ

งบโรงเรียน.....90.....

งบเรียน

ฟรี.....51,550.....

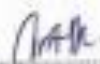
ผู้เสนอ



(นางสาวสุนีย์ นิตหาพย์)

หัวหน้างานพัฒนาสื่อและนวัตกรรม

ผู้พิจารณา



(นางอัญญาอักษรณ์ แก้วอำไพ)

หัวหน้าฝ่ายปฐมวัย

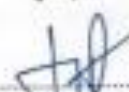
ผู้เห็นชอบ



(จิระชัยจำนงค์ โพรงาม)

ผู้อำนวยการโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์

ผู้อนุมัติ



(บาทหลวง ดร.ไชวี พันธุ์สมบัติ)

ผู้จัดการโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์



ลำดับที่ 7 ปีการศึกษา 2566

ชื่อโครงการ/ กิจกรรม อบรมโค้ดดิ้งระดับปฐมวัย

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

กระทรวงศึกษาธิการได้ดำเนินการทบทวนหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และได้รับรองสาระวิทยาการคำนวณไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับปรับปรุง 2560 ซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ และเป็นรากฐานสำคัญที่จะช่วยให้มนุษย์ มีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์คิดอย่างมีเหตุผลเป็นระบบ พัฒนาทักษะด้านโค้ดดิ้งสู่สังคมดิจิทัลในอนาคตเป็นการส่งเสริมสนับสนุนและเพิ่มทุนความรู้ความสามารถและทักษะในการออกแบบกิจกรรม การเรียนรู้ สังคมในยุคนี้เป็นสังคมยุคดิจิทัลที่สื่อและเทคโนโลยีมีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตโลกถูกย่อ ให้เล็กลงด้วยเทคโนโลยีการคิดต่อสื่อสารการสืบค้นข้อมูลต่างๆเป็นไปอย่างสะดวกและรวดเร็วขึ้น ส่งผลต่อวิถีชีวิตตั้งแต่วัยเด็กจนถึงคนสูงวัยการอยู่อย่างคนร่วมสมัยในยุคดิจิทัลต้องมีการปรับตัว อย่างไร เพื่อให้มีประสิทธิภาพและเท่าทันเทคโนโลยีสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาจำเป็นต้อง พัฒนาคำวารู้มีการคิดวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารและการแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ตลอดจนรูปแบบ การศึกษาที่เปลี่ยนเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในสังคมเพื่อใช้ชีวิตอย่าง สร้างสรรค์อย่างคนร่วมสมัยในยุคดิจิทัล

ดังนั้นกลุ่มงานพัฒนาสื่อ / นวัตกรรม ฝ่ายปฐมวัยจึงได้จัดโครงการอบรมโค้ดดิ้ง ในกับ นักเรียนระดับปฐมวัยเพื่อพัฒนาที่มีการบูรณาการกับวิชาอื่นอย่างสร้างสรรค์และเชื่อมโยงกับชีวิตจริง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานและเป็นทักษะของคน ในศตวรรษที่ 21 ที่จำเป็นต้องทำให้เกิดกับผู้เรียนทุกระดับตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงการศึกษาขั้น พื้นฐาน

2. วัตถุประสงค์

- 2.1. เพื่อให้เด็กฯมีความรู้เข้าใจเรื่องโค้ดดิ้ง สู่สังคมดิจิทัล
- 2.2. เด็กระดับปฐมวัยได้เข้าร่วมโครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู่สังคมดิจิทัล

3. เป้าหมาย

3.1.เชิงปริมาณ

ร้อยละ 100 ของเด็กปฐมวัยโรงเรียนมาเรียอนุสรณ์ได้เข้าอบรม โค้ดดิ้ง สู่สังคมดิจิทัล

3.2.เชิงคุณภาพ

เด็กปฐมวัยโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ มีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถใช้เทคโนโลยี
 ได้ดีตั้งผู้สังเกตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.3 ตัวชี้วัดความสำเร็จ

1. เด็กร้อยละ 80 สนใจโครงการอบรมได้ติดตั้ง ผู้สังเกตดิจิทัล
2. ผู้เรียนร้อยละ 80 สามารถใช้เทคโนโลยี ได้ติดตั้ง ผู้สังเกตดิจิทัล

4.แผนการดำเนินงาน/กิจกรรมที่จะ/ปฏิทินการดำเนินงาน

กิจกรรม	ระยะเวลา	งบประมาณ	ผู้รับผิดชอบ
1. ชั้นเตรียมการ			นางชัญลักษณ์ แก้วอำไพ นางสาวกณิศา ปัญธิษรัมย์
1.1 ประชุมคณะกรรมการ	พ.ค 66	11,550	
1.2 วางแผนการดำเนินงานประชุม	พ.ค 66		
1.3 เตรียมจัดทำเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการ จัดโครงการ	พ.ค 66		
2. ชั้นดำเนินการ			
2.1 ประชุมคณะกรรมการเสนองานต่อ ผู้อำนวยการ	พ.ค 66		
2.2 จัดทำเอกสารที่เกี่ยวข้องกับโครงการ	พ.ค 66		
2.3 ดำเนินงานตามแผนงาน	มิ.ย 66		
3. ชั้นติดตามและประเมินผล			
3.1 เก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ประเมินผล การดำเนินกิจกรรม ตามโครงการ	มิ.ย 66		

5. งบประมาณ

5.1 งบโรงเรียน - บาท 5.2 งบเงินฟรี 11,550 บาท รวม 11,550

บาท

6. สถานที่ดำเนินการ

ห้องคอมพิวเตอร์ โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์

7. เครื่องมือการติดตามและประเมินผล

7.1 แบบบันทึกการเข้าอบรม

8. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

เด็กระดับปฐมวัย มีความรู้ความเข้าใจ และสามารถใช้เทคโนโลยี ได้ดีตั้งผู้สังเกตได้อย่างมี
 ประสิทธิภาพ

แบบแสดงประมาณการค่าใช้จ่าย

หน่วยงาน งานพัฒนาสื่อและนวัตกรรม ฝ่าย ปทุมวัน

ลำดับที่	รายการ	ข้อกำหนดมาตรฐาน/ คุณลักษณะเฉพาะ คุณภาพ	ราคาต่อหน่วย		จำนวน หน่วย	จำนวนเงิน	
			บาท	สต.		บาท	สต.
1.	กระดาษ A4	70 แกรม double A	90	-	20	1,800	
2.	หมึกเครื่องปริ้น Canon G1010	Bk,col	750		5	3,750	
3.	ค่าวิทยากร	วิทยากร	2,000	-	3	6,000	
รวมประมาณค่าใช้จ่าย (หนึ่งหมื่นหนึ่งพันห้าร้อยห้าสิบบาทถ้วน)						11,550	

สรุปประเภทงบประมาณ

งบโรงเรียน.....

งบเรียนฟรี.....11,550.....

ผู้เสนอ



(นางสาวกัญติรา บัญชีขันธ์)
ผู้รับผิดชอบโครงการ

ผู้พิจารณา



(นางอัญญาลักษณ์ แก้วอำไพ)
หัวหน้าฝ่ายปทุมวัน

ผู้เห็นชอบ



(ชิตเตอร์จ่านันท์ ไพรงาม)
ผู้อำนวยการโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์

ผู้อนุมัติ



(บาทหลวง ดร.จักรี พันธุ์สมบัติ)
ผู้จัดการโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์

ตารางการอบรม ใต้ตติง สู่สังคมดิจิทัล

วันที่ 7-10 สิงหาคม 2566	
ห้องคอมพิวเตอร์อนุบาล	อ 1/1 , อ 1/2 , อ 1/3 , อ 1/4 , อ 1/5 , อ 1/6
ห้องคอมพิวเตอร์ศึกษอาภิม	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
วันที่ 24-27 ตุลาคม 2566	
ห้องคอมพิวเตอร์อนุบาล	อ 3/1 , อ 3/2 , อ 3/3 , อ 2/1 , อ 2/2 , อ 2/3 , อ 2/7
ห้องคอมพิวเตอร์ศึกษอาภิม	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
วันที่ 1-3 พฤศจิกายน 2566	
ห้องคอมพิวเตอร์อนุบาล	อ 3/4 , อ 3/5 , อ 3/6 , อ 3/7 , อ 2/2 , อ 2/3 , อ 2/7
ห้องคอมพิวเตอร์ศึกษอาภิม	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
วันที่ 11 – 15 ธันวาคม 2566	
ห้องคอมพิวเตอร์อนุบาล	อ 2/4 , อ 2/5 , อ 2/6 , อ 3/1 , อ 3/2 , อ 3/3
ห้องคอมพิวเตอร์ศึกษอาภิม	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
วันที่ 8 – 12 มกราคม 2567	
ห้องคอมพิวเตอร์อนุบาล	อ 1/1 , อ 1/2 , อ 1/3 , อ 1/4 , อ 1/5 , อ 1/6
ห้องคอมพิวเตอร์ศึกษอาภิม	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 นางสาวกณิศา บัญญัติขันธ์) ห้องคอมพิวเตอร์ศึกษอาภิม (วิทยากร นางสาวดวงเนตร พันธุ์ยา) 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 สู้สังคมดิจิทัล)
 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 สู้สังคมดิจิทัล)					
5. สามารถนำความรู้ไปเผยแพร่ให้เพื่อนได้					

สรุปประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากการอบรมในครั้งนี้

.....

นักเรียนจะนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ได้อย่างไร

.....

ความไม่พึงพอใจของท่าน ระบุ

.....

ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม

ภาคผนวก

ภาพบรรยากาศการอบรม



เด็กๆได้เรียนรู้การฝึกคิดวิเคราะห์ในเรื่องของการแยกแยะสีและรูปทรงต่างๆการคิดต่อยอดความคิดในการสร้างรูปภาพและการเรียนรู้เกี่ยวกับพื้นฐานในการใช้คอมพิวเตอร์ ในการเรียนรู้



เด็กๆได้เรียนรู้การฝึกคิดวิเคราะห์ในเรื่องการระบายสีและการจัดเรียงลำดับมาก่อนหลังพร้อมการฝึกวาดภาพต่อยอดตามรูปทรงต่างๆให้เป็นภาพที่สวยงาม



เด็กๆได้เรียนรู้การฝึกคิดวิเคราะห์การต่อภาพหรือรูปทรงต่างๆและการฝึกฝนในรายวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ที่กำหนดให้และต่อยอดที่ช่วยในการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์และได้ทำการฝึกพิมพ์ตัวอักษร และตัวเลขต่างๆในการเรียนรู้

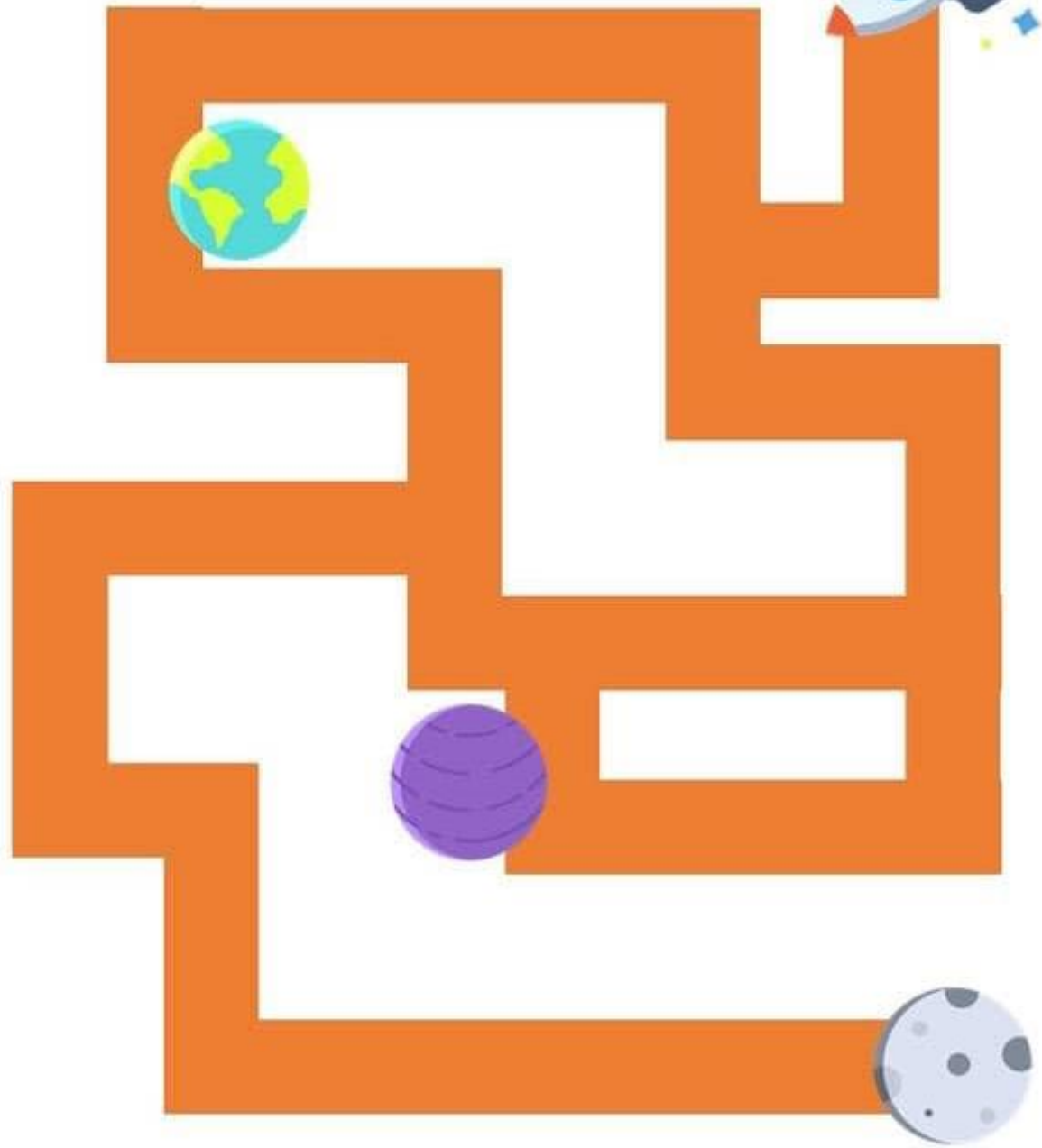
Unplugged coding Christmas

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Yellow: 5, 6
 Green: 15, 16, 24, 25, 27, 33, 35, 36, 37, 38, 43, 44, 45, 47, 48, 52, 54, 55,
 56, 57, 58, 59, 61, 62, 63, 64, 65, 67, 69, 70, 72, 73, 75, 76, 77, 78, 79,
 81, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 90
 Red: 26, 34, 46, 53, 66, 68, 74, 82, 89
 Brown: 94, 95, 96, 97

ชื่อ.....ชั้น.....ตอนที่.....

ให้เด็กๆลากเส้นจาก  ไปหา 





จับคู่



คำชี้แจง : ให้นักเรียนโยงเส้นจับคู่อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และชื่ออุปกรณ์ให้ถูกต้อง



เครื่องพิมพ์



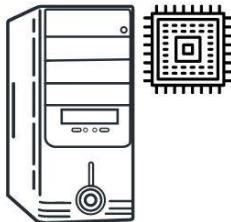
เมาส์



ซีพียู



จอภาพ



แป้นพิมพ์

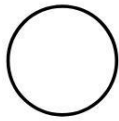
ชื่อ นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....



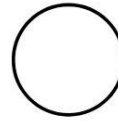
ดูแลรักษา



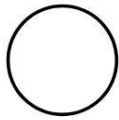
คำชี้แจง : บุคคลใดดูแลรักษาอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ
ถูกวิธีโดยเติมเครื่องหมาย ถูกวิธี ไม่ถูกวิธี



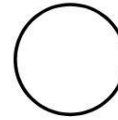
ให้นำผ้าคลุมเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้เมื่อไม่ใช้งาน



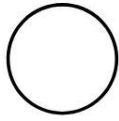
วิ่น ฉีดน้ำเข้าจอคอมพิวเตอร์โดยตรงเพื่อทำความสะอาด



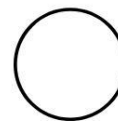
อายุใช้ไม้กวาดขนไก่ปัดฝุ่นจอคอมพิวเตอร์



ดิว ใช้ผ้าชุบน้ำบิดหมาดเช็ดจอคอมพิวเตอร์



กลุ่มเด็กดี ปิดคอมพิวเตอร์ทุกครั้ง หลังเลิกใช้งาน



ทิว ซ่อมคอมพิวเตอร์ด้วยตนเอง

ชื่อ นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....



Unplugged coding Christmas

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

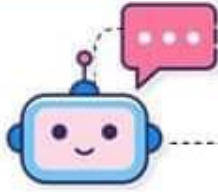
Light brown: 1, 3, 8, 10, 12, 19, 23, 28, 34, 37

Brown: 35, 36, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 53, 55, 56, 58, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 74, 77

Dark Brown: 75, 76, 85, 86

Black: 54, 57

ชื่อ.....ชั้น.....ตอนที่.....



ให้เด็กๆ ปั้นลายนิ้วมือ



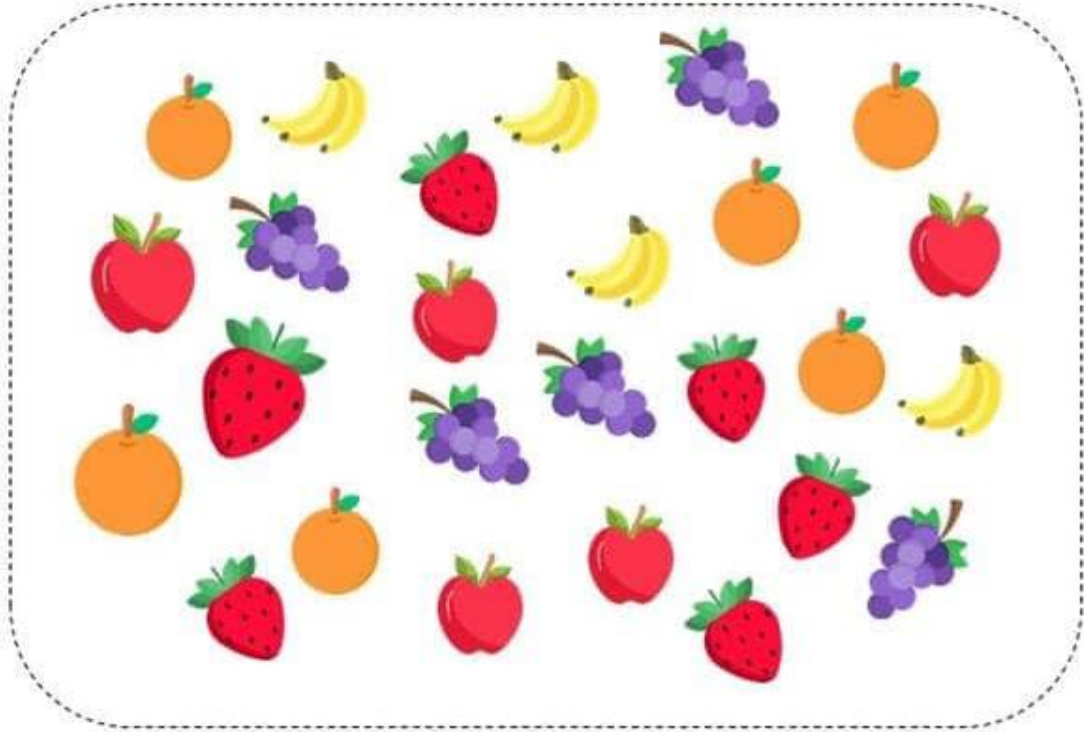
ลายนิ้วมือ (Fingerprint) คืออะไร
ทำไมลายนิ้วมือของเราแตกต่างกัน?






ลายนิ้วมือของมนุษย์เป็นสิ่งที่ติดตัวมาตั้งแต่กำเนิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะบุคคล
ที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา

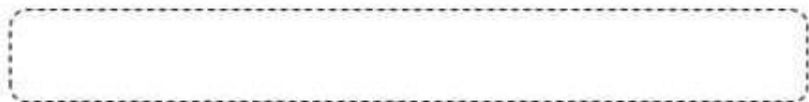


มีการนำลายนิ้วมือมาใช้ในระบบ AI เพื่อยืนยันตัวตน
หรือระบุตัวตน เช่น การสแกนลายนิ้วมือเพื่อบันทึกเวลา
แทนการตอกบัตร การสแกนนิ้วมือเพื่อเข้าใช้งานสมาร์ทโฟน

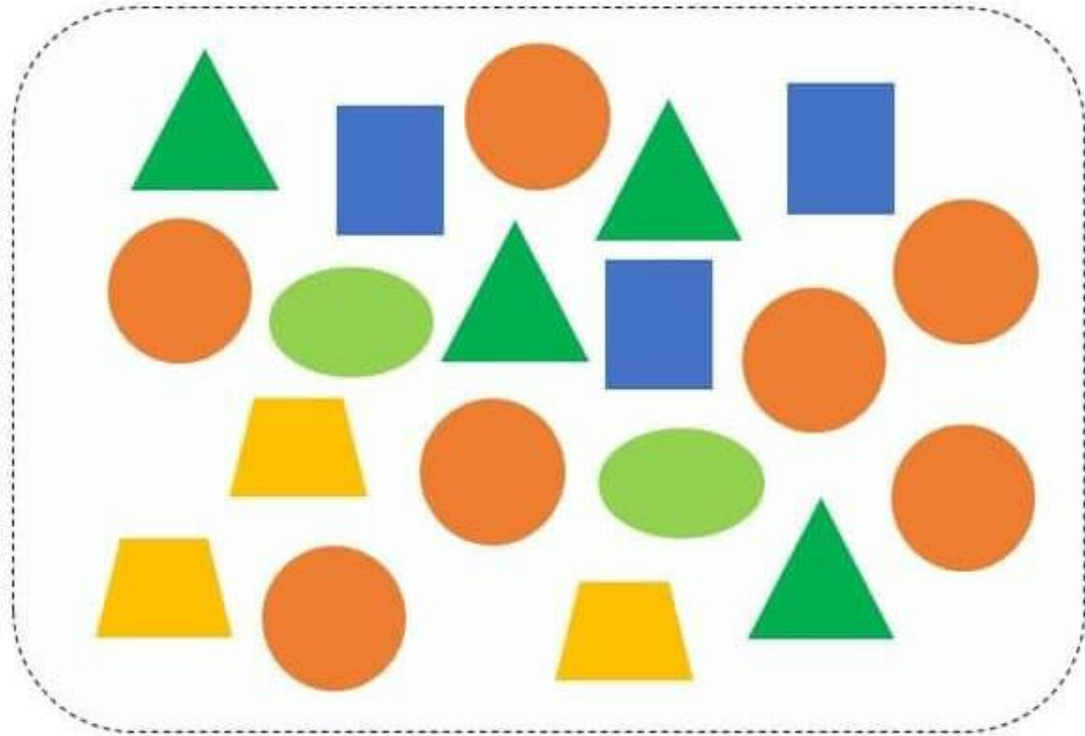
ให้เด็กๆ ระบายสีที่ตาราง
เพื่อนับว่าผลไม้แต่ละชนิดมีจำนวนเท่าไร












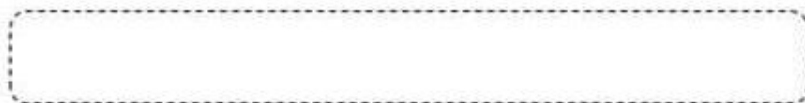
									
									
									
									
									



ให้เด็กๆ ระบายสีที่ตาราง
เพื่อนับว่ารูปทรงแต่ละแบบมีจำนวนเท่าไร







































										4
										
										
										
										










จับคู่ภาพเหมือห

ให้ได้กั ระบบสีภาพที่เหมือกัน เพือจับคู่ภาพแล้วตอบคําถามให้ถูกตอง

จับคู่ได้กั หมวดกัค?



PIXELART

HAPPY Valentine's DAY

ให้เด็ก ๆ ระบายสีลงในช่องที่กำหนด

C8-13	D7-15	E6-17	F5-18	G5-19	H4-20
I4-21	J4-22	K4-23	L4-24	M5-25	N5-26
O6-27	P7-28	Q6-27	R5-26	S5-25	T4-24
U4-23	V4-22	W4-21	X4-20	Y5-19	Z5-18
AA6-17	BB7-15	CC8-13			



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	BB	CC	DD	EE
1																															
2																															
3																															
4																															
5																															
6																															
7																															
8																															
9																															
10																															
11																															
12																															
13																															
14																															
15																															
16																															
17																															
18																															
19																															
20																															
21																															
22																															
23																															
24																															
25																															
26																															
27																															
28																															
29																															
30																															
31																															

