



รายงานผลการดำเนินงาน ปีการศึกษา 2567

โครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู่มังคมดิจิทัล



โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ อำเภอเมืองบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์
สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดบุรีรัมย์
สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

เอกสารฉบับนี้เป็นเอกสารรายงานผลการดำเนินงานโครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล ประจำปีการศึกษา 2567 เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่อง โค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัลนักเรียนสามารถนำกิจกรรมโค้ดดิ้ง ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

ทั้งนี้ในการดำเนินกิจกรรมผู้จัดทำขอขอบพระคุณโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ที่เอื้ออำนวยความสะดวกของสถานที่ในการจัดกิจกรรม ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการที่ส่งเสริมสนับสนุน คอยให้คำแนะนำด้านการจัดกิจกรรมและขอบคุณคณะครูทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการดำเนินกิจกรรมเป็นอย่างดี ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารฉบับนี้จะเป็นแนวทางการจัดกิจกรรมในครั้งต่อไป

หากมีข้อผิดพลาดประการใดผู้จัดทำจะได้นำไปปรับปรุงในครั้งต่อไป

นางสาวภัณทิรา บัญดิษรัมย์

ผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
รายงานสรุปแผนงานโครงการอบรมโค้ดดิ้ง ผู้สังคมนิติจิตัล	1
- สรุปผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัดความสำเร็จ	2
- จุดเด่นของแผนงาน/โครงการ/กิจกรรมครั้งนี้	3
- ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	3
ภาคผนวก	5
- แผนงานโครงการอบรมโค้ดดิ้ง ผู้สังคมนิติจิตัล	6
- สรุปค่าใช้จ่ายโครงการอบรมโค้ดดิ้ง ผู้สังคมนิติจิตัล	14
- แบบสอบถามความพึงพอใจ	17
- ประมวลภาพโครงการอบรมโค้ดดิ้ง ผู้สังคมนิติจิตัล	18

แบบรายงานผลการประเมิน แผนงาน/โครงการ/กิจกรรม
ฝ่ายเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์
ปีการศึกษา 2567

ชื่อโครงการ/ กิจกรรม โครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล.....
หน่วยงานที่รับผิดชอบ งานเทคโนโลยีสารสนเทศ ฝ่าย เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา.....
ตอบสนองแผนพัฒนาโรงเรียน:พันธกิจข้อที่ 2,3 ยุทธศาสตร์ข้อที่ 8 เป้าหมายข้อที่ 10.....
ตอบสนองมาตรฐานการศึกษา สมศ.รอบ 4: มาตรฐานที่ 3..... ประเด็นที่ 3.1.....
ตอบสนองมาตรฐานของโรงเรียน : มาตรฐานที่ 3..... ตัวบ่งชี้ที่ 3.1.....

1. ผู้รับผิดชอบ 1. นางสาวกัญทิรา บัญดิษรัมย์

2. ระยะเวลาดำเนินการ เริ่ม 8 กรกฎาคม 2567 ถึง 9 สิงหาคม 2567

3. เป้าหมาย

3.1 เชิงปริมาณ

ร้อยละ 100 ของนักเรียนโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ได้เข้ารับการอบรม โค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล

3.2. เชิงคุณภาพ

นักเรียนโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ บุรีรัมย์ มีความตระหนัก ความรู้ ความเข้าใจ และสามารถใช้เทคโนโลยี โค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.3 ตัวชี้วัดความสำเร็จ

3.3.1 ร้อยละ 80 นักเรียนโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ บุรีรัมย์มีความพึงพอใจโครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล

3.3.2 ร้อยละ 80 นักเรียนโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ บุรีรัมย์สามารถใช้เทคโนโลยี โค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล

4. สรุปวิธีดำเนินการ (ที่ปฏิบัติจริง)

1. จัดทำโครงการอบรมโค้ดดิ้ง สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1 ถึง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
2. จัดการอบรมตามกำหนดการ

5. งบประมาณ

ตั้งไว้ 132,140 บาท จ่ายจริง 132,610 บาท คงเหลือ - บาท
เกินงบประมาณที่ตั้งไว้ 470 บาท

6. วิธีการติดตาม/เครื่องมือการประเมินผลการปฏิบัติงาน

วิธีการติดตามการประเมินผลโครงการเรียนฟรี 15 ปี กิจกรรมเทคโนโลยี (โครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล) ประเมินผลจากความพึงพอใจโครงการเรียนฟรี 15 ปี กิจกรรมเทคโนโลยี (โครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึง มัธยมศึกษาปีที่ 3 และประเมินผลงานจากการอบรม

7. สรุปผลการดำเนินงาน

ที่	ตามตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ	สภาพความสำเร็จ		ผลการดำเนินงาน
		บรรลุ	ไม่บรรลุ	
1	นักเรียนร้อยละ 80 นักเรียนความพึงพอใจโครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล	✓		จากแบบสอบถามความพึงพอใจ โครงการเรียนฟรี 15 ปี กิจกรรมเทคโนโลยี (โครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล) ในภาพรวมผู้เข้าอบรมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.61 คิดเป็นร้อยละ 92.20 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.....

(นางสาวภณทิรา บัญดิษรัมย์)

ผู้รับผิดชอบโครงการ

ลงชื่อ

(นายสุพจน์ มุขรังษี)

ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา

สรุปผลการพิจารณา

- เห็นสมควรให้ดำเนินการต่อไปในปีการศึกษาหน้า
- ไม่สมควรให้ดำเนินการต่อ เนื่องจาก

.....

.....

.....

.....

.....

ทั้งนี้ให้นำผลการประเมิน ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะ ไปพัฒนากระบวนการจัดการเรียนการสอนและการทำงาน โดยพิจารณาวัตถุประสงค์ เป้าหมายการดำเนินงาน ให้สอดคล้องกับเป้าหมายการจัดการศึกษาให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

บันทึกเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(บาทหลวง ดร. จักรี พันธุ์สมบัติ)

ผู้จัดการโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์

ภาคผนวก



ลำดับที่ 06..... ปีการศึกษา..... 2567.....

ชื่อโครงการ/ กิจกรรม..... อบรมโค้ดดิ้งสู่สังคมดิจิทัล.....

หน่วยงานที่รับผิดชอบ..... งานเทคโนโลยีสารสนเทศ ฝ่าย..... ฝ่ายเทคโนโลยีทางการศึกษา.....

ตอบสนองแผนพัฒนาโรงเรียน:พันธกิจข้อที่ 2,3 กลยุทธ์ข้อที่ 8 เป้าหมายข้อที่ 10.....

ตอบสนองมาตรฐานการศึกษา สมศ.รอบ 5: มาตรฐานที่..... 3..... ประเด็นที่ 3.1.....

ตอบสนองมาตรฐานของโรงเรียน : มาตรฐานที่..... 3..... ตัวบ่งชี้ที่..... 3.1.....

สอดคล้องกับนโยบายและจุดเน้นกระทรวงศึกษาธิการ.....

ลักษณะโครงการ ประจำ ใหม่ ต่อเนื่อง

1.หลักการและเหตุผล

กระทรวงศึกษาธิการ ได้ดำเนินการทบทวนหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และได้บรรจุสาระวิทยาการคำนวณไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับปรับปรุง 2560 ซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ และเป็นรากฐานสำคัญที่จะช่วยให้มนุษย์มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างรอบคอบและถี่ถ้วน สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ตลอดจนการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการบูรณาการกับความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรมที่นำไปสู่การ คิดค้นสิ่งประดิษฐ์ หรือสร้างนวัตกรรมต่าง ๆ ที่เอื้อประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต การใช้ทักษะการคิดเชิงคำนวณ ความรู้ทางด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีและการสื่อสารในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Computer Science เป็นรากฐานสำคัญของทุกอาชีพ เมื่อเศรษฐกิจเข้าสู่ยุคดิจิทัล คนไทยจำเป็นต้องมีความรู้ด้านโลกสมัยใหม่ การเรียน Computer Science ไม่ได้เรียนเขียนโปรแกรมเท่านั้น แต่เป็นการเรียนด้วยการใช้สมองสร้างสรรค์ผลงานในการทำงาน รู้จักการทำงานเป็นทีมและมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ ด้วย ซึ่ง Computer Science จะสร้างเด็กไทยทั่วประเทศให้มีรากฐานความคิด ที่แข็งแกร่ง เพราะว่ารากฐานความคิดด้าน Computer Science ไม่ว่าจะทำอาชีพอะไร เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์หรือไม่จะเป็นรากฐานความคิดที่ดี เป็นกระบวนการความคิดที่เป็นรากฐานสำคัญของทุกเรื่อง

ดังนั้น กลุ่มงานเทคโนโลยีสารสนเทศ จึงได้จัดโครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล ให้กับนักเรียนเพื่อเตรียมพร้อมสู่ เทคโนโลยีวิทยาการคำนวณ

2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่อง โค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล
- 2.2 เพื่อให้นักเรียนสามารถนำกิจกรรมโค้ดดิ้ง ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

3. เป้าหมาย

3.1 เชิงปริมาณ

นักเรียนโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ได้เข้ารับการอบรม โค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล คิดเป็นร้อยละ 100

3.2. เชิงคุณภาพ

นักเรียนโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ บุรีรัมย์ มีความตระหนัก ความรู้ ความเข้าใจ และสามารถใช้เทคโนโลยี โค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.3 ตัวชี้วัดความสำเร็จ

3.3.1 นักเรียนโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ บุรีรัมย์มีความพึงพอใจโครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล คิดเป็นร้อยละ 80

3.3.2 นักเรียนโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ บุรีรัมย์สามารถใช้เทคโนโลยี โค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล คิดเป็นร้อยละ 80

4. งบประมาณ

4.1 งบโรงเรียน.....บาท 4.2 งบโครงการเรียนฟรี...164,425.....บาท

4.3 งบจัดหา.....บาท

รวมเป็นเงิน 164,425..... บาท

5. สถานที่ดำเนินการ

ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์

6. เครื่องมือการติดตามและประเมินผล

6.1 แบบประเมินความพึงพอใจ

7. รายละเอียดกิจกรรม

ที่	กิจกรรม	มาตรฐาน ที่	ระยะเวลา ดำเนินการ	ผู้รับผิดชอบ	งบประมาณ
1.	การอบรมโค้ดดิ้ง สู่อัจฉริยะ ดิจิทัล ให้กับนักเรียนเพื่อ เตรียมพร้อมสู่ เทคโนโลยี วิทยาการคำนวณ		8-19 ก.ค.67	นางสาวกัญทิรา บัญดิษฐ์รัมย์ นางสาวปิยะนุช ทองทั่ว นางสาวปิยะมาศ ทองทั่ว นายธนกร ทะสุนทร	164,425

8. การประเมินผล

กิจกรรม	ตัวชี้วัดความสำเร็จ	เครื่องมือที่ใช้
กิจกรรมอบรมโค้ดดิ้ง	1. นักเรียนโรงเรียนมารีย์ อนุสรณ์ บุรีรัมย์มีความพึงพอใจ โครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู่อัจฉริยะ ดิจิทัล คิดเป็นร้อยละ 80 2. นักเรียนโรงเรียนมารีย์ อนุสรณ์ บุรีรัมย์สามารถใช้ เทคโนโลยี โค้ดดิ้ง สู่อัจฉริยะ ดิจิทัล คิดเป็นร้อยละ 80	แบบประเมินความพึงพอใจ

9. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่อง โค้ดดิ้ง สู่อัจฉริยะดิจิทัล
2. นักเรียนสามารถนำกิจกรรมโค้ดดิ้ง ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้



ชื่อโครงการ/กิจกรรม อบรมโค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล.....

หน่วยงานที่รับผิดชอบ งานเทคโนโลยีสารสนเทศ ฝ่าย เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา

ตอบสนองแผนพัฒนาโรงเรียน : พันธกิจข้อที่ 2,3 ยุทธศาสตร์ข้อที่ 8 เป้าหมายข้อที่ 10

ตอบสนองมาตรฐานการศึกษา สมศ.รอบ 4 : มาตรฐานที่ 3 ประเด็นพิจารณาที่ 3.1

ลักษณะโครงการ ใหม่ ต่อเนื่อง

1. หลักการและเหตุผล

กระทรวงศึกษาธิการ ได้ดำเนินการทบทวนหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และได้บรรจุสาระวิทยาการคำนวณไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับปรับปรุง 2560 ซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ และเป็นรากฐานสำคัญที่จะช่วยให้มนุษย์มีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างรอบคอบและถี่ถ้วน สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ตลอดจนการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการบูรณาการกับความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรมที่นำไปสู่ การ คิดค้นสิ่งประดิษฐ์ หรือสร้างนวัตกรรมต่าง ๆ ที่เอื้อประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต การใช้ทักษะการคิดเชิงคำนวณ ความรู้ทางด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีและการสื่อสารในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริง ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Computer Science เป็นรากฐานสำคัญของทุกอาชีพ เมื่อเศรษฐกิจเข้าสู่ยุคดิจิทัล คนไทย จำเป็นต้องมีความรู้ด้านโลกสมัยใหม่ การเรียน Computer Science ไม่ได้เรียนเขียนโปรแกรมเท่านั้น แต่เป็นการเรียนด้วยการใช้สมองสร้างสรรค์ผลงานในการทำงาน รู้จักการทำงานเป็นทีมและมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ ด้วย ซึ่ง Computer Science จะสร้างเด็กไทยทั่วประเทศให้มีรากฐานความคิด ที่แข็งแกร่ง เพราะว่ารากฐานความคิดด้าน Computer Science ไม่ว่าจะทำอาชีพอะไร เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์หรือไม่จะเป็นรากฐานความคิดที่ดี เป็นกระบวนการความคิดที่เป็นรากฐานสำคัญของทุกเรื่อง

ดังนั้น กลุ่มงานเทคโนโลยีสารสนเทศ ฝ่ายพัฒนาคุณภาพการศึกษาและบุคลากร จึงได้จัดโครงการ อบรมโค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล ให้กับนักเรียนเพื่อเตรียมพร้อมสู่ เทคโนโลยีวิทยาการคำนวณ

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่อง โค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล

2.2 เพื่อให้นักเรียนสามารถนำกิจกรรมโค้ดดิ้ง ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

3. เป้าหมาย

3.1 เชิงปริมาณ

ร้อยละ 100 ของนักเรียนโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ได้เข้ารับการอบรม โค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล

3.2. เชิงคุณภาพ

นักเรียนโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ บุรีรัมย์ มีความตระหนัก ความรู้ ความเข้าใจ และสามารถใช้เทคโนโลยี โค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.3 ตัวชี้วัดความสำเร็จ

3.3.1 ร้อยละ 80 นักเรียนโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ บุรีรัมย์มีความพึงพอใจโครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล

3.3.2 ร้อยละ 80 นักเรียนโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ บุรีรัมย์สามารถใช้เทคโนโลยี โค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล

4. แผนการดำเนินงาน/กิจกรรม/ปฏิทินการดำเนินงาน

รายการ	ระยะเวลา	งบประมาณ	ผู้รับผิดชอบ
1. ชั้นวางแผน (P : Plan) 1.1 เตรียมแต่งตั้งคณะกรรมการผู้รับผิดชอบ 1.2 เตรียมประชุมคณะกรรมการ การจัดโครงการ 1.3 เตรียมจัดทำเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดโครงการ	10 เม.ย 67	132,140	ปิยะนุช ทองทั่ว ปิยะมาศ ทองทั่ว สุพจน์ มูลรังษี ภัณทิรา บัญดิษรัมย์
2. ชั้นดำเนินการ (D : Do) 2.1 ประชุมคณะกรรมการเสนองานต่อผู้อำนวยการ 2.2 จัดทำเอกสารที่เกี่ยวข้องกับโครงการ 2.3 ดำเนินงานตามแผนงาน	8-19 ก.ค 67		
3. ชั้นตรวจสอบติดตามประเมินผล (C : Check) 3.1 ตรวจสอบติดตามผลการอบรม 3.2 ปรับปรุงแก้ไข	23 ก.ค 67		
ชั้นรายงานปรับปรุงพัฒนา (A : Act) 4.1 สรุปรายงานผลการดำเนินงาน 4.2 วิเคราะห์ผลการดำเนินงานเพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาต่อไป	11 ส.ค 67		

5. งบประมาณ

5.1 งบโรงเรียน.....470.....บาท

5.2 งบจัดหาบาท

5.3 งบเรียนฟรี 132,140 - บาท

รวม 132,610 บาท

6. สถานที่ดำเนินการ

ห้องคอมพิวเตอร์ โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ อ.เมือง จ.บุรีรัมย์

7. เครื่องมือการติดตามและประเมินผล

แบบสอบถามความพึงพอใจ

8. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

นักเรียนโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ บุรีรัมย์ มีความตระหนัก ความรู้ ความเข้าใจ และสามารถใช้เทคโนโลยี ได้ติดตั้ง ส่งเสริมดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แบบแสดงประมาณการค่าใช้จ่าย

ชื่อโครงการ อบรมโค้ดดิ้งสู่สังคมดิจิทัลหน่วยงานที่รับผิดชอบ งานเทคโนโลยีสารสนเทศ ฝ่าย เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา

ลำดับที่	รายการ	ข้อกำหนดมาตรฐาน/ คุณลักษณะเฉพาะ/ คุณภาพ	ราคาต่อหน่วย		จำนวน หน่วย	จำนวนเงิน	
			บาท	สต.		บาท	สต.
1	กระดาษ A4	70 แกรม double A	100	-	160	16,000	-
2	ใบประกาศ	กระดาษการ์ด 180g.	190	-	60	11,400	-
3	หมึก	EPSON 003 T00V100 BK	230	-	10	2,300	
		EPSON 003 T00V200 C	230	-	10	2,300	
		EPSON 003 T00V300 M	230	-	10	2,300	
		EPSON 003 T00V400 Y	230	-	10	2,300	
4	ค่าอาหารว่าง	อาหารว่างสำหรับนักเรียน	30	-	2,727	81,810	
5	ค่าอุปกรณ์	กระดาษ Photo	195	-	50	9,750	
		กระดาษลูกฟูก	35	-	70	2,450	
		กาว 2 หน้า	20	-	30	600	
		กระดาษไนต์กาวในตัว	28	-	50	1,400	
รวม (หนึ่งแสนสามหมื่นสองพันหกร้อยสิบบาทถ้วน)						132,610	-

สรุปงบประมาณ

 งบเรียนฟรี.....132,140.....บาท เกินงบประมาณ470.....บาท

กำหนดการอบรม

08.00 - 08.30 น.	ลงทะเบียน
08.30 - 10.00 น.	วิทยาการคำนวณเบื้องต้น ห้องคอมพิวเตอร์อนุบาล (วิทยาการภณทิตรา บัญดิษรัมย์) ห้องคอมพิวเตอร์โจเซฟ (วิทยาการ ปิยะมาศ ทองทั่ว) ห้องคอมพิวเตอร์ยออาภิมชั้น 1 (วิทยาการ ปิยะนุช ทองทั่ว ,รพีพร จำปาพันธ์) ห้องคอมพิวเตอร์ยออาภิมชั้น 4 (วิทยาการ สุพจน์ มูลรังสี ธนกร ทะสุนทร)
10.00 - 10.30 น.	พักรับประทานอาหารว่าง
10.30 - 12.00 น.	การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น ระดับปฐมวัย ฝึกการใช้เมาส์ โดยโปรแกรมช่วยสอน ประถมศึกษาปีที่ 1-2 พื้นฐานด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ code.org Courses 1 ประถมศึกษาปีที่ 3-4 พื้นฐานด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ code.org Courses 2 ประถมศึกษาปีที่ 5-6 พื้นฐานด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ Micro Bit มัธยมศึกษาปีที่ 1-3 พื้นฐานด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ Micro Bit
12.00 - 13.00 น.	พักรับประทานอาหารเที่ยง
13.00 - 14.30 น.	การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น (ต่อ)
14.30 - 14.45 น.	พักรับประทานอาหารว่าง
14.45 - 15.15 น.	นำเสนอผลงานและแลกเปลี่ยนการเรียนรู้
15.15 - 15.30 น.	สรุปการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น มอบวุฒิบัตร

หมายเหตุ กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

ตารางการอบรม โค้ดดิ้ง สู่สังคมนดิจิทัล

วัน/เวลา	ห้องคอมพิวเตอร์ อนุบาล	ห้องคอมพิวเตอร์ โจเซฟชั้น1	ห้องคอมพิวเตอร์ ยออาгимชั้น 1	ห้องคอมพิวเตอร์ ยออาгимชั้น 4	หมายเหตุ
8 ก.ค.67	อ.1/1 , อ.3/1	ป.2/4	ป6/1	ป.5/1	
9 ก.ค.67	อ.1/2 , อ.3/2	ป.2/5	ป6/2	ป.5/2	
10 ก.ค.67	อ.1/3 , อ.3/3	ป.2/6	ป6/3	ป.5/3	
11 ก.ค.67	อ.1/4 , อ.3/4	ป.2/7	ป6/4	ป.5/4	
12 ก.ค.67	อ2/1 , อ.3/5	ป.2/8	ป6/5	ป.5/5	
15 ก.ค.67	อ.2/2 , อ.3/6	ป.3/1	ป6/6	ป.5/6	
16 ก.ค.67	อ.2/3 , อ.2/4	ป.3/2	ป6/7	ป.5/7	
17 ก.ค.67	อ.2/5	ป.3/3	ป6/8	ป.5/8	
18 ก.ค.67	ป.1/1	ป.3/4	ป6/9	ป.5/9	
19 ก.ค.67	ป.1/2	ป.3/5	ป.4/5	ม.1/1	
23 ก.ค.67	ป.1/3	ป.3/6	ป.4/6	ม.1/2	
24 ก.ค.67	ป.1/4	ป.3/7	ป.4/7	ม.1/3	
25 ก.ค.67	ป.1/5	ป.3/8	ป.4/8	ม.1/4	
26 ก.ค.67	ป.1/6	ป.3/9	ม.4/1	ม.1/5	
30 ก.ค.67	ป.1/7	ป.4/1	ม.4/2	ม.2/1	
31 ก.ค.67	ป.2/1	ป.4/2	ม.3/1	ม.2/2	
1 ส.ค. 67	ป.2/2	ป.4/3	ม.3/2	ม.2/3	
2 ส.ค. 67	ป.2/3	ป.4/4	ม.3/3	ม.2/4	
5 ส.ค. 67				ม.3/4	



แบบสอบถามความคิดเห็น / ความพึงพอใจของผู้เข้ารับการอบรม
 โครงการเรียนฟรี 15 ปี กิจกรรมเทคโนโลยี (โครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล)
 ณ โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ บุรีรัมย์

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านเพียงข้อละ 1 ช่อง

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

สรุปประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากการอบรมในครั้งนี้

.....

นักเรียนจะนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ได้อย่างไร

.....

ความไม่พึงพอใจของท่าน ระบุ

.....

ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม

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 <u>ก่อน</u> การอบรมเชิงปฏิบัติการ	2.32	1.21	46.4	น้อย
2. ความรู้ ความเข้าใจในเรื่องนี้ <u>หลัง</u> การอบรมเชิงปฏิบัติการ	4.62	0.57	92.40	มากที่สุด
3. สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการเรียนได้จริง	4.53	0.61	90.60	มากที่สุด
4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อโครงการเรียนฟรี 15 ปี กิจกรรมเทคโนโลยี (โครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล)	4.61	0.58	92.20	มากที่สุด
5. สามารถนำความรู้ไปเผยแพร่ให้เพื่อนได้	4.68	0.49	93.60	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.21	0.44	84.20	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่าความพึงพอใจต่อโครงการเรียนฟรี 15 ปี กิจกรรมเทคโนโลยี (โครงการอบรมโค้ดดิ้ง สู้สังคมดิจิทัล) ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.61 คิดเป็นร้อยละ 92.20

เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ข้อ 2. ความรู้ ความเข้าใจในเรื่องนี้ หลัง การอบรมเชิงปฏิบัติการ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.62 คิดเป็นร้อยละ 92.40

ภาคผนวก

ภาพบรรยากาศการอบรม



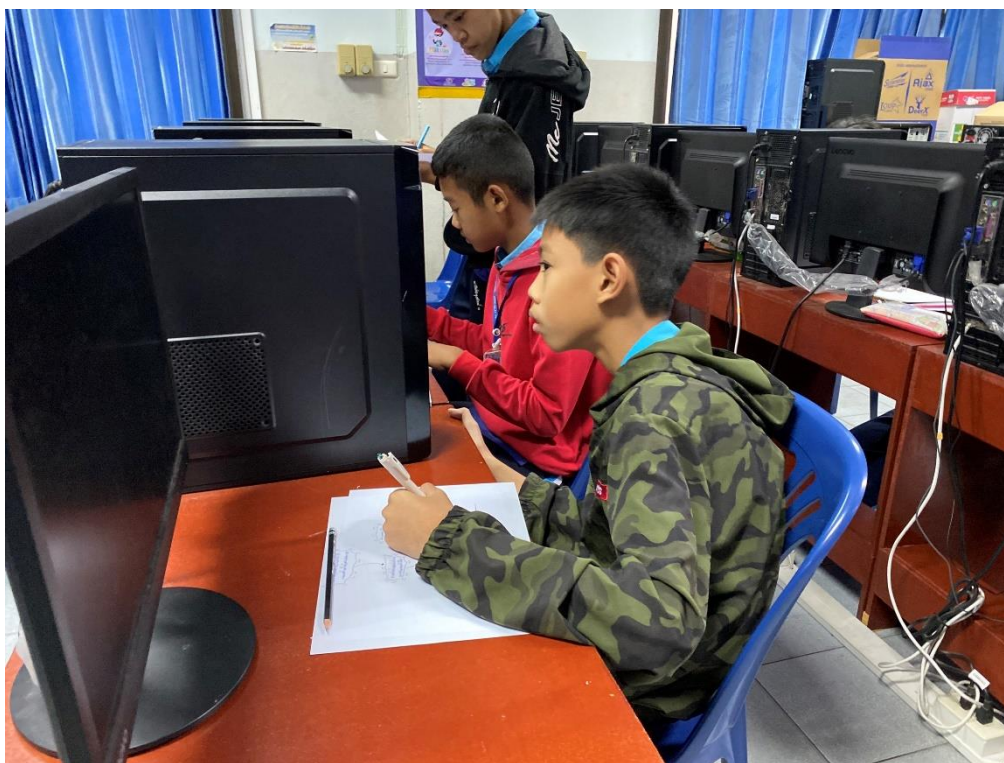
นักเรียนอบรมเรื่อง Coding





นักเรียนอบรมเรื่อง Coding



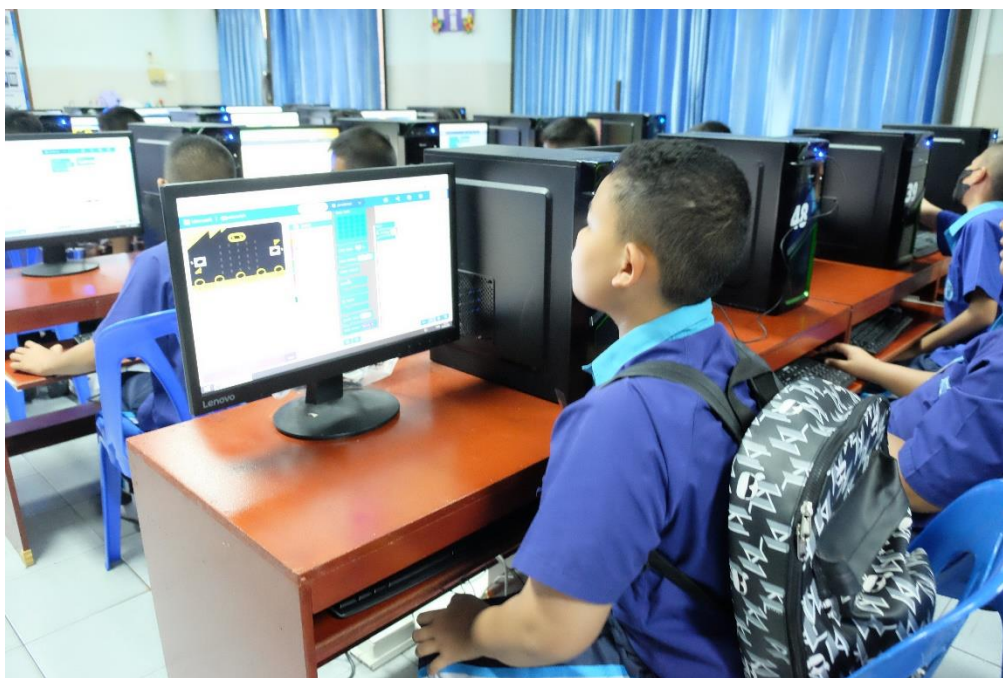


นักเรียนอบรมเรื่อง Coding





พื้นฐานด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ Micro Bit





พื้นฐานด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ Micro Bit





พื้นฐานด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ Micro Bit





นักเรียนอบรมเรื่อง Coding





นักเรียนอบรมเรื่อง Coding





นักเรียนอบรมเรื่อง Coding





นักเรียนอบรมเรื่อง Coding





นักเรียนอบรมเรื่อง Coding





นักเรียนอบรมเรื่อง Coding





นักเรียนอบรมเรื่อง Coding





นักเรียนอบรมเรื่อง Coding





นักเรียนอบรมเรื่อง Coding





นักเรียนอบรมเรื่อง Coding





นักเรียนอบรมเรื่อง Coding

