



แบบรายงานผลงานการปฏิบัติที่เป็นเลิศ
(Best Practice)
เรียนรู้ CODING ร่วมกับบทเรียนออนไลน์
โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning)
เพื่อส่งเสริมการออกแบบ Web text Editor

ปีการศึกษา 2567

นางสาวอุษณิศา กันทาอินตะ
ตำแหน่ง ครูชำนาญการ



โรงเรียนบ้านท่าปาลัก
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 1



รายงานผลงานการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ที่ดีสู่การจัดการเรียนการสอนที่ส่งผล ต่อสมรรถนะสำคัญของ
ผู้เรียนระดับเขตพื้นที่การศึกษา ปีงบประมาณ 2567

ชื่อผลงาน: การเรียนรู้ CODING ร่วมกับบทเรียนออนไลน์ โดยใช้เกมเป็นฐาน(Game Based Learning) เพื่อส่งเสริมการออกแบบ Web text Editor

ชื่อผู้เสนอผลงาน นางสาวภูษณิศา กันทาอินตะ

โรงเรียนบ้านทาป่าสัก เครือข่ายพัฒนาคุณภาพการศึกษาต๋อยขุนตาล

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 1 โทรศัพท์ 0622956293 โทรสาร-

โทรศัพท์มือถือ 0622956293 e-mail:nsn228@nsw2.go.th

1. ความสำคัญของผลงานที่นำเสนอ

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โรงเรียนบ้านทาป่าสัก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาลำพูน เขต1 จัดการเรียนการสอนตามกรอบตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ในสาระที่ ๔ เทคโนโลยีมาตรฐาน จากการวิเคราะห์หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โรงเรียนบ้านทาป่าสัก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต1 ได้จัดการเรียนการสอนในรายวิชาการสร้างเว็บไซต์ ด้วย ภาษา HTML ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยจัดการเรียนรู้แบบ Game Based Learning หรือการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็น ฐาน กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองอย่างแท้จริง เป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้อุปกรณ์ ใหม่ที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในรูปแบบแอปพลิเคชันการสอนในรูปแบบ เกมออนไลน์ ทำให้ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งในขณะที่ ลงมือเล่นผู้เรียนจะ ได้รับทักษะจากเกมและเนื้อหาที่สอดแทรกความรู้จากบทเรียนไปด้วย ขณะที่เล่นเกมมักมี สถานการณ์จำลองเพื่อ ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกท้าทายและอยากที่จะเล่น (ชยากร โล่ห์ทองคำ, 2556)

การจัดการเรียนการสอนวิชาวิทยาการคำนวณ มีส่วนสำคัญคือผู้เรียนจะต้องมีทักษะในการคิด วิเคราะห์ และการแก้ปัญหาเป็นขั้นตอนอย่างมีระบบด้วยคอมพิวเตอร์ จากการจัดการเรียนการสอนในช่วงที่ ผ่านมาใน บทเรียนหน่วยการแก้ปัญหาให้นักเรียนส่วนมากยังขาดความกระตือรือร้นในการเรียน ไม่มีความเข้าใจ เนื้อหา เนื่องจากเนื้อหาจะเน้นไปทางการคิดวิเคราะห์มากจึงทำให้นักเรียนไม่มีความสุขที่จะศึกษาเนื้อหา ผู้สอนจึงมี ความสนใจใช้แนวคิด Games Based Learning ในการพัฒนาการคิดแก้ปัญหาดังกล่าว เพื่อเป็น การยกระดับ คุณภาพในการจัดการเรียนการสอนและทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคอมพิวเตอร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

2. จุดประสงค์และเป้าหมาย ของการดำเนินงาน

1. เพื่อให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีความรู้ ความสามารถ มีทักษะ ทางด้านการใช้โปรแกรม คอมพิวเตอร์ในการสร้างสื่อการสร้างเว็บไซต์ ประเภท text Editor และนำเสนอผลงาน/ชิ้นงานได้
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถเขียนเว็บไซต์ coding ด้วยภาษา html ได้
3. เพื่อให้นักเรียนนำความรู้ไปพัฒนาและต่อยอดในอนาคต

3.กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 การออกแบบผลงาน/นวัตกรรม

1. กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน

การสร้างบทเรียนออนไลน์วิชาการสร้างเว็บไซต์ด้วยภาษา HTML สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาบทเรียนออนไลน์ พัฒนาให้อยู่ในรูปแบบบทเรียนออนไลน์ เพื่อให้ ผู้เรียนได้ฝึกฝนและเรียนรู้ด้วยตัวเองซึ่งสื่อการเรียนรู้เกมคอมพิวเตอร์จะต้องมีจุดดึงดูดที่จะทำให้ผู้เรียนสนใจ โดยเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตัวเองเป็นหลัก ใช้แนวคิด Games Based Learning ในการพัฒนาการคิดแก้ปัญหาดังกล่าว ผู้สอนจึงใช้กระบวนการที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ตามหลักการออกแบบของ ADDIE Model ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์ (Analysis)

- 1.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้เรื่อง การสร้างบทเรียนออนไลน์วิชาการสร้างเว็บไซต์ด้วยภาษา HTML
- 1.2 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ในสาระที่ ๔ เทคโนโลยีวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้แกนกลาง และผลการเรียนรู้ในการสร้างบทเรียนออนไลน์วิชาการสร้างเว็บไซต์ด้วยภาษา HTML
- 1.3 วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ ในรายวิชาการสร้างบทเรียนออนไลน์วิชาการสร้างเว็บไซต์ด้วยภาษา HTML เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาบทเรียนออนไลน์วิชาการสร้างบทเรียนออนไลน์วิชาการสร้างเว็บไซต์ด้วยภาษา HTML สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบ (Design)

- 2.1 กำหนดรูปแบบของบทเรียนออนไลน์วิชาการสร้างบทเรียนออนไลน์วิชาการสร้างเว็บไซต์ด้วยภาษา HTML ร่วมกับการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งประกอบด้วย ส่วนต่าง ๆ ดังนี้

- 2.1.1 คำแนะนำการใช้บทเรียน
- 2.1.2 ผลการเรียนรู้
- 2.1.3 แบบทดสอบก่อนเรียน
- 2.1.4 หน่วยการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 : 1. ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต

- หลักการทำงานของอินเทอร์เน็ต

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 : ภาษา HTML

- ภาษา HTML

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 : รูปแบบการจัดเอกสาร

- คำสั่งในการจัดรูปแบบเอกสาร
- การกำหนดหัวเรื่อง (Heading) ด้วยแท็ก <h>

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 : การจัดรูปแบบตัวอักษร

- คำสั่งในการจัดรูปแบบตัวอักษร

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 : การใส่ไฟล์รูปภาพในเว็บเพจ

- ชนิดของไฟล์รูปภาพ
- การใส่รูปภาพลงในเว็บเพจด้วยแท็กคำสั่ง
- การกำหนดขนาดของรูปภาพ
- การกำหนดข้อความกำกับภาพ (Alternate Text)
- การกำหนดป้ายชื่อกำกับภาพ (Image Label)
- การจัดวางตำแหน่งของรูปภาพ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 : การสร้างตาราง

- ความหมายของตาราง
- คำสั่งในการสร้างตาราง
- การจัดรูปแบบของตาราง
- การจัดรูปแบบให้กับเซลล์ในตาราง
- การใส่รูปภาพลงในตาราง
- การสร้างตารางซ้อนตาราง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 : การเชื่อมโยง

- การเชื่อมโยงเว็บเพจ
- ส่วนประกอบของการเชื่อมโยง
- ลักษณะการเชื่อมโยงไปยังตำแหน่งต่างๆ
- การกำหนดสีให้กับจุดเชื่อมโยง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 : การใส่ไฟล์มัลติมีเดีย

- ไฟล์มัลติมีเดียคืออะไร?
- หลักการพื้นฐานของมัลติมีเดียใน HTML
- ชนิดของไฟล์มัลติมีเดีย
- การใส่ไฟล์ออดิโอลงในเว็บเพจ
- การใส่ไฟล์วิดีโอลงในเว็บเพจ
- การเตรียมการสำหรับเบราว์เซอร์รุ่นเก่า

2.1.5 แบบทดสอบก่อนเรียน

2.1.6 การदानสนทนา

2.1.7 แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม

2.1.8 ติดต่อครูผู้สอน

ขั้นตอนที่ 3 การพัฒนา (Development)

3.1 ศึกษาการสร้างบทเรียนออนไลน์โดยใช้โปรแกรม Google Sites ซึ่งเป็นโปรแกรมของ

Google ที่ให้บริการสร้างเว็บไซต์ฟรี สามารถสร้างเว็บไซต์ได้ง่าย ปรับแต่งรูปลักษณ์ได้อย่างอิสระ และสามารถรวมความหลากหลายของข้อมูลไว้ในที่เดียวได้ เช่น วิดีโอ ปฏิทิน เอกสารต่าง ๆ เป็นต้น ทำให้เกิดความสะดวกในการใช้งาน

3.2 สร้างบทเรียนออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้แบบใช้แนวคิด Games Based Learning ในการพัฒนาการคิดแก้ปัญหาดังกล่าว สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

3.3 นำบทเรียนที่พัฒนาขึ้นไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ และแนะนำ เพื่อปรับแก้ไขให้ถูกต้องเหมาะสมที่จะนำไปใช้

3.4 นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ตรวจสอบประเมินคุณภาพบทเรียนออนไลน์วิชาการสร้างบทเรียนออนไลน์วิชาการสร้างเว็บไซต์ด้วยภาษา HTML ร่วมกับการแนวคิด Games Based Learning สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งได้ผลการประเมินคุณภาพบทเรียนออนไลน์มีคุณภาพดีมาก ($\bar{x} = 4.81$)

ขั้นตอนที่ 4 การทดลองใช้(Implementation)

4.1 นำบทเรียนออนไลน์ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้สอนกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านทาป่าสัก

4.2 ปรับปรุงแก้ไขบทเรียนออนไลน์ให้เหมาะสม และนำไปใช้ในการวิจัยต่อไป

ขั้นตอนที่ ๕ การประเมินผล (Evaluation)

5.1 นำผลการจัด คະแผนการปฏิบัติของนักเรียนด้านกระบวนการจัดทำบทเรียนออนไลน์ และด้านชิ้นงาน มาประเมินผลและตัดสินผลการเรียน

๓.๒ การดำเนินงานตามกิจกรรม (smart pasak โดยใช้ PDCA เป็นฐาน)

การจัดทำบทเรียนออนไลน์การสร้างบทเรียนออนไลน์วิชาการสร้างเว็บไซต์ด้วยภาษา HTML ร่วมกับการเรียนรู้แบบใช้แนวคิด Games Based Learning สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีรายละเอียดขั้นตอนการดำเนินงาน ดังตาราง



รูปแบบ/กระบวนการ		แนวคิดที่เกี่ยวข้อง	กิจกรรมปฏิบัติ
P (Plan)ขั้นเตรียมการ	S(supportive)	การมีส่วนร่วมการวางแผนโดยใช้กระบวนการ PLC	- กำหนดประชุมครูในกลุ่มสาระฯ เพื่อ
	M(manages conflict)	เปิดโอกาสให้ทุกคนแสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่ โดย	เสนอปัญหา และร่วมกันวางแผน

		ให้ทุกคนมีส่วนร่วมและมีการประชาสัมพันธ์ให้กับทุกฝ่าย	- วางแผนออกแบบและกำหนดปฏิทินการดำเนินงาน
D-Do การปฏิบัติตามแผน	A(Analysis)	วิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างบุคคลให้มีความสำคัญกับผู้เรียนเป็นหลัก มีการวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล	- วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด
	R (Research and Development)	ออกแบบวางแผนจัดทำสื่อการเรียนการสอน	- สํารวจสภาพข้อมูลพื้นฐานวิเคราะห์
	T (Teamwork)	จัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อที่สร้างขึ้น ครูเตรียมจัดการเรียนการสอนตามที่ได้ออกแบบการจัดการเรียนรู้	ผู้เรียนรายบุคคล เพื่อการจัดการเรียนรู้ให้เต็มตามศักยภาพ - จัดทำแผนการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ที่ได้ออกแบบไว้ - สร้างบทเรียนออนไลน์วิชาวิชาการสร้างเว็บไซต์ด้วยภาษา HTML ร่วมกับการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน - รูปแบบ/กระบวนการ แนวคิดที่เกี่ยวข้อง กิจกรรมปฏิบัติ - ปฏิบัติกิจกรรมและจัดการเรียนรู้ตามที่วางแผนและออกแบบไว้(การดำเนินงานตามกิจกรรม)
C-Check ตรวจสอบ	P (Precise over)	การนิเทศติดตามการจัดการเรียน การสอน โรงเรียนดำเนินการนิเทศโดยใช้กระบวนการนิเทศ	- ครูและนักเรียนร่วมกันตรวจสอบประเมินผล และวิเคราะห์ผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้บทเรียนออนไลน์วิชาวิชาการสร้างเว็บไซต์ด้วยภาษา HTML ร่วมกับการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

A -Apply	S(Success)เกิดนวัตกรรมใหม่	นำคำแนะนำจากการนิเทศมาปรับการจัดการเรียนการสอน	-ครูเกิดนวัตกรรมใหม่ในการจัดการเรียนสอน
	A (Accept) ประสบความสำเร็จ	นักเรียน	-นักเรียนโรงเรียนบ้านทาป่าสักทุกคนได้รับการพัฒนาจากการจัดการเรียนการสอนของครู -ครูได้รับการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน -นักเรียนมีพัฒนาการทางการเรียนรู้เพิ่มขึ้น
	K(Keep publishing)		เผยแพร่ความรู้ ครูได้เผยแพร่ นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ ผ่านช่องทาง เฟสบุ๊ก เว็บบล็อก โรงเรียน กรู๊ปไลน์

4. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีความรู้ ความสามารถ มีทักษะ ทางด้านการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ในการสร้างสื่อการสร้างเว็บเพจ ประเภท text Editor และนำเสนอผลงาน/ชิ้นงานได้
2. นักเรียนสามารถเขียนเว็บไซต์ด้วย coding ได้
3. นักเรียนนำความรู้ไปพัฒนาและต่อยอดในอนาคต

5. ปัจจัยความสำเร็จ

สิ่งที่ช่วยให้งานประสบความสำเร็จ

1. ผู้บริหารให้ความสำคัญในการจัดการเรียนการสอนของครูให้การสนับสนุนด้านอุปกรณ์สื่อ เทคโนโลยีสารสนเทศต่างในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียน
2. ได้รับการส่งเสริมสนับสนุนจากโรงเรียนให้จัดการเรียนรู้ตามนโยบายของโรงเรียนในด้านการ จัดการ เรียนรู้ Active Learning : AL (การจัดการเรียนรู้เชิงรุก)
3. ได้รับการสนับสนุนจากกลุ่มสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในการออกแบบ การ เรียนและจัดการเรียนการสอนในใช้เกมเป็นฐาน Game Based Learning (GBL)
4. นักเรียนให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาตนเอง จนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทาง การศึกษาของนักเรียนมีการพัฒนาที่สูงขึ้นอย่างมีคุณภาพ

6. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

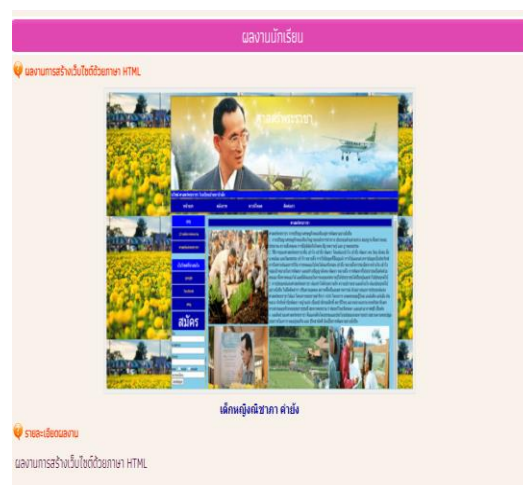
การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เว็บไซต์บทเรียนออนไลน์วิชาการสร้างเว็บไซต์ด้วยภาษา HTML ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมเป็นฐาน Game Based Learning ถือ เป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีความทันสมัย เลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาบทเรียน มี การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ตรงตามจุดประสงค์ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสะดวกในการเรียนรู้ ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีความสนใจ มีความกระตือรือร้นในการเรียน ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาวิทยาการคำนวณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงขึ้น

7. การเผยแพร่การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

การเผยแพร่

1. เผยแพร่ผลงานการพัฒนาเว็บไซต์บทเรียนออนไลน์รายวิชาสร้างเว็บไซต์ด้วยภาษา HTML นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมเป็นฐาน ลงใน เว็บไซต์ออนไลน์ที่ URL :

<http://www.tapasakschool.com/mainpage>



2. เผยแพร่ผลงานการได้รับรางวัลการนำเสนอผลงานด้านการบริหารจัดการ ระดับดีเลิศใน เว็บไซต์ของโรงเรียน URL : http://www.tapasakschool.com/workteacher-detail_464



8. การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

1. ปี 2566 ครูผู้ได้รับรางวัลการนำเสนอนวัตกรรมผลงานด้านบริหารจัดการ ระดับดีเลิศ ของสำนักงานศึกษาธิการจังหวัด นวัตกรรมการศึกษา เพื่อพัฒนาการศึกษา



2. ปี 2566 ครูผู้สอนได้รับรางวัลครูผู้สอนนักเรียน เหรียญทองชนะเลิศ การแข่งขันการสร้าง web Editor ประเภท text Editor ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 เมื่อวันที่ 18-19 มกราคม 2567 จากสพป.ลำพูน เขต 1



3. ปี 2566 ได้รับรางวัลครูผู้สอนนักเรียน เหรียญทองชนะเลิศ การแข่งขันการใช้โปรแกรมนำเสนอ (Presentation) ระดับชั้นป.4-6 เมื่อวันที่ 18-19 มกราคม 2567 จากสพป.ลำพูน เขต 1



4. ปี 2566 ได้รับรางวัลครูผู้สอนนักเรียน เหรียญทองรองชนะเลิศ อันดับหนึ่ง การแข่งขันการสร้าง Webpage ประเภท Web Editor ระดับชั้น ป.4-6 เมื่อวันที่ 18-19 มกราคม 2567 จากสพป.ลำพูน เขต 1



5. ปี 2566 ได้รับรางวัลครูผู้สอนนักเรียน เหรียญทอง รองชนะเลิศ อันดับ 1 การแข่งขันการสร้าง Webpage ประเภท Web Editor ระดับชั้น ม.1-3 เมื่อวันที่ 18-19 มกราคม 2567 จากสพป.ลำพูน เขต 1



ลงชื่อ.....ผู้เสนอ

(นางสาวภูษณิศา กันทาอินตะ)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการ

โรงเรียนบ้านท่าปาสัก

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง

(นายณัฐวัฒน์ สมมะโน)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านท่าปาสัก



**แบบรายงานผลงานการปฏิบัติที่เป็นเลิศ
(BEST PRACTICE)**