



Best Practice

รายงานผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ

การพัฒนาทักษะการพิมพ์โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์
ด้วยรูปแบบ PRIME MODEL



นางสาวศุภรานันท์ โพธิ์เตียน

ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านทุ่งยาว

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) เรื่อง การพัฒนาทักษะการพิมพ์โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ด้วยรูปแบบ PRIME MODEL จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการสร้างและพัฒนาสื่อนวัตกรรมเพื่อพัฒนากระบวนการผลิตสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่มีคุณภาพเป็นระบบ และเพื่อส่งเสริมการสร้างสื่อบนพื้นฐานหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงและการเผยแพร่ โดยมีการสร้างและพัฒนาโดยใช้รูปแบบ PRIME Model

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าการพัฒนาทักษะการพิมพ์โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ด้วยรูปแบบ PRIME MODEL จะเป็นประโยชน์และเป็นแนวปฏิบัติในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะด้านการพิมพ์ของนักเรียนต่อไป

ศุภรานันท์ โพธิ์เตียน
ครู โรงเรียนบ้านทุ่งยาว

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	
สารบัญ	
แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)	1
ที่มาและความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์และเป้าหมาย	2
ขั้นตอนการดำเนินงาน	2
ผลการดำเนินงาน	7
ปัจจัยแห่งความสำเร็จ	7
บทเรียนที่ได้รับ	8
การเผยแพร่	8
ภาคผนวก ก ภาพกิจกรรม	11
ภาคผนวก ข สื่อ/คู่มือการใช้สื่อ	13
ภาคผนวก ค แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	17

ผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ชื่อผลงาน	การพัฒนาทักษะการพิมพ์โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ด้วยรูปแบบ PRIME MODEL.....
ผู้เสนอผลงาน	นางสาวศุภรานันท์ โพธิ์เตียน.....
ตำแหน่ง	ครู.....
โรงเรียน	บ้านทุ่งยาว.....
สังกัด	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2.....

1. ความเป็นมาและความสำคัญ

ในยุคปัจจุบันการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการจัดการศึกษาและส่งเสริมทักษะที่จำเป็นของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร ซึ่งรวมถึง “ทักษะการพิมพ์สัมผัส” ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญในการทำงานคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์ดิจิทัล การจัดทำชิ้นงาน เป็นต้น จากการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาการคำนวณของนักเรียนโรงเรียนบ้านทุ่งยาว พบว่า นักเรียนจำนวนมากยังขาดทักษะการพิมพ์ที่ถูกต้อง มักพิมพ์ด้วยนิ้วเดียวหรือมองแป้นพิมพ์ตลอดเวลา ส่งผลให้การเรียนรู้ในวิชาที่ใช้คอมพิวเตอร์ ไม่สะดวกรวดเร็ว อีกทั้งยังทำให้เกิดความเหนื่อยล้าและขาดความมั่นใจในการทำงานผ่านเครื่องมือดิจิทัล ซึ่งสวนทางกับเป้าหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ที่เน้นให้ผู้เรียนมีทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศควบคู่กับทักษะการคิด การสื่อสาร และการใช้ภาษา การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อพัฒนาทักษะด้านการพิมพ์ จึงเป็นทางเลือกที่ตอบสนองความต้องการของนักเรียนในยุคปัจจุบัน โดยการออกแบบสื่อให้มีลักษณะเป็นเกม แบบฝึก หรือกิจกรรมที่สอดแทรกความรู้ด้วยรูปแบบที่ทันสมัย ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ลดความเบื่อหน่าย และสามารถใช้เรียนรู้ด้วยตนเองหรือเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มก็ได้

การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในครั้งนี้ยึดถือแนวทางตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นพื้นฐานสำคัญ มีกระบวนการพัฒนาอย่างเป็นระบบ โดยมุ่งเน้นความพอประมาณในการเลือกใช้เครื่องมือและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เหมาะสมกับวัยและพื้นฐานของผู้เรียน ความมีเหตุผลเพื่อแก้ปัญหาทักษะการพิมพ์ได้อย่างตรงจุด ตลอดจนการสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีให้กับนักเรียนด้วยการปลูกฝังการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและถูกวิธี ซึ่งส่งผลให้นักเรียนพัฒนาได้อย่างครอบคลุมทั้ง 4 มิติ คือมิติด้านวัตถุ สังคม สิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรม เพื่อความสมดุลและยั่งยืนในการเรียนรู้

อีกทั้งยังได้น้อมนำหลักการทรงงานใน "ศาสตร์พระราชา" มาเป็นแนวทางในการขับเคลื่อนการพัฒนาอย่างเป็นขั้นตอน เริ่มต้นจากการสร้างความ "เข้าใจ" ในบริบทและความแตกต่างรายบุคคลของนักเรียนโรงเรียนบ้านทุ่งยาว เพื่อออกแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ตอบโจทย์ความต้องการ นำไปสู่การ "เข้าถึง" แหล่งเรียนรู้ดิจิทัลที่ทันสมัย และมีจุดมุ่งหมายไปที่การ "พัฒนา" ทักษะด้านการพิมพ์ของนักเรียนที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

นอกจากนี้ ยังน้อมนำพระบรมราโชบายด้านการศึกษาของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 10 มาเป็นเข็มทิศในการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อวางรากฐานการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ มุ่งสร้างพื้นฐาน 4 ด้าน ประกอบด้วย 1) การมีทัศนคติที่ต้องต่อบ้านเมือง 2) การมีพื้นฐานชีวิตที่มั่นคง - มีคุณธรรม 3) การมีงานทำ - มีอาชีพ และ 4) การเป็นพลเมืองที่ดี ซึ่งเป็นการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมได้อย่างเป็นรูปธรรมและยั่งยืน

ด้วยเหตุผลข้างต้น จึงเป็นที่มาของการพัฒนาทักษะการพิมพ์โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ด้วยรูปแบบ PRIME MODEL เป็นกรอบในการออกแบบและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งช่วยให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีระบบ ตั้งแต่การวิเคราะห์ผู้เรียนไปจนถึงการปรับปรุงและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุก สนใจ จากการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยสื่อดังกล่าวสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในทุกระดับชั้น และสามารถถ่ายทอดไปยังโรงเรียนอื่นในสังกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

2.1 วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เสริมสร้างทักษะด้านการพิมพ์ของนักเรียนโรงเรียนบ้านทุ่งยาว ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

2.2 เป้าหมาย

2.2.1 ด้านปริมาณ

สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อพัฒนาทักษะด้านการพิมพ์ของนักเรียนโรงเรียนบ้านทุ่งยาว จำนวน 1 ชิ้น

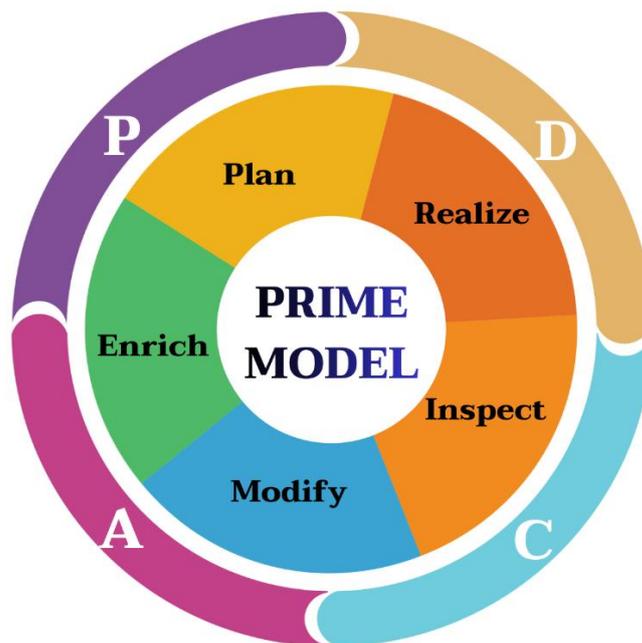
2.2.2 ด้านคุณภาพ

สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพและความเหมาะสมตามหลักวิชาการ บูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงได้อย่างครบถ้วน

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน

การพัฒนาทักษะการพิมพ์โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ในครั้งนี้ มีขั้นตอนการดำเนินงาน โดยใช้กระบวนการออกแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์รูปแบบ PRIME MODEL ภายใต้กระบวนการ PDCA และมุ่งเน้นการบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ดังนี้

3.1 การดำเนินงานด้วยรูปแบบ PRIME MODEL



P: Plan

การวางแผนและวิเคราะห์ข้อมูล หมายถึง การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เริ่มต้นด้วยการศึกษาสภาพปัญหาและวิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียน เพื่อนำข้อมูลมาออกแบบสื่อให้มีความ "พอประมาณ" สอดคล้องกับระดับความสามารถของนักเรียน โดยมุ่งเน้นการแก้ปัญหาทักษะการพิมพ์ให้ตรงจุดตามหลักความ "มีเหตุผล" เพื่อให้ได้โครงสร้างเนื้อหาที่เหมาะสมและสามารถพัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

R: Realize

การตระหนักรู้และสร้างสรรค์นวัตกรรม หมายถึง การตระหนักถึงความสำคัญของการเลือกใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เหมาะสม โดยนำข้อมูลจากขั้นการวางแผนมาดำเนินการออกแบบเนื้อหา (Content Design) และพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เน้นความเรียบง่ายแต่มีประสิทธิภาพ (Simplicity with Efficiency) เลือกใช้โปรแกรมหรือแพลตฟอร์มที่เป็นมิตรต่อผู้ใช้งานและไม่ก่อให้เกิดภาระค่าใช้จ่ายที่เกินความจำเป็น เพื่อสร้าง "ภูมิคุ้มกัน" ให้กับสื่อ มีความทันสมัย ใช้งานได้จริง และมีเนื้อหาที่มุ่งเน้นการสร้างเจตคติที่ดีควบคู่ไปกับทักษะวิชาชีพตามแนวทางพระบรมราโชบายอย่างเป็นรูปธรรม

I: Inspect

การตรวจสอบและการทดลองใช้ หมายถึง การนำสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่พัฒนาขึ้นเข้าสู่กระบวนการทดลองใช้ในชั้นเรียน เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพและความเสถียรของระบบในสภาพแวดล้อมจริง โดยมุ่งเน้นความมีเหตุผลในการสังเกตพฤติกรรมการใช้งานของผู้เรียน และการวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียนรู้ กระบวนการนี้เปรียบเสมือนการสร้างภูมิคุ้มกันให้แก่ตัวนวัตกรรม เพื่อนำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไขให้สื่อมีความสมบูรณ์ มีความง่ายต่อการใช้งาน และสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนโรงเรียนบ้านทุ่งยาวได้อย่างตรงจุดก่อนนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนจริง

M: Modify

การปรับปรุงและการยกระดับคุณภาพ หมายถึง การนำข้อมูลที่ได้จากการสังเกตและการสะท้อนกลับของผู้เรียนมาดำเนินการปรับปรุงสื่ออิเล็กทรอนิกส์ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยยึดหลักความมีเหตุผลในการแก้ปัญหาที่พบจากการใช้งานจริง และความพอประมาณในการปรับเปลี่ยนคุณลักษณะของสื่อให้เหมาะสมกับศักยภาพของผู้เรียน ขั้นตอนนี้คือการสร้าง "ภูมิคุ้มกัน" ให้กับนวัตกรรม เพื่อให้มั่นใจว่าสื่อที่พัฒนาขึ้นมีความพร้อมสูงสุดในการส่งเสริมทักษะการพิมพ์ และสามารถตอบสนองพระบรมราโชบายด้านการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ก่อนที่จะนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ต่อไป

E: Enrich

การเผยแพร่และการสร้างคุณค่าเพิ่ม หมายถึง การยกระดับนวัตกรรมจากระดับห้องเรียนสู่การเป็นแบบอย่างที่ยั่งยืนโดยการเผยแพร่สื่ออิเล็กทรอนิกส์และองค์ความรู้ที่พัฒนาขึ้นให้แก่เพื่อนครูทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษา รวมถึงเครือข่ายทางการศึกษาอื่น ๆ ผ่านช่องทางดิจิทัลที่หลากหลาย เพื่อให้เกิดการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าและเกิดประโยชน์สูงสุดตามมิติด้านสังคม อีกทั้งยังเป็นการสร้างวัฒนธรรมการแบ่งปันและการเรียนรู้ร่วมกัน

3.2 การดำเนินงานตามกระบวนการ PDCA

การดำเนินงาน การพัฒนาทักษะการพิมพ์โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ด้วยรูปแบบ PRIME MODEL ได้ประสบความสำเร็จ มีขั้นตอนในการดำเนินงานควบคู่กับกระบวนการ PDCA ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

<p>ขั้นตอนที่ 1</p> <p>P: Plan การวางแผน</p>	<p>วิธีการดำเนินงาน</p>
<p>P: Plan</p> <p>การวางแผนและวิเคราะห์ข้อมูล ศึกษาสภาพปัญหาและวิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียน เพื่อนำข้อมูลมาออกแบบสื่อให้มีความ "พอประมาณ" สอดคล้องกับระดับความสามารถของนักเรียน โดยมุ่งเน้นการแก้ปัญหาทักษะการพิมพ์ให้ตรงจุดตามหลักความ "มีเหตุผล" เพื่อให้ได้โครงสร้างเนื้อหาที่เหมาะสมและสามารถพัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด</p>	<p>1) วิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการของผู้เรียน เพื่อกำหนดทิศทางของการพัฒนาสื่อ โดยใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน ซึ่งจากการศึกษาได้ยึดหลัก "ความมีเหตุผล" พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ยังพิมพ์ได้ช้าและไม่ถูกต้อง ขาดทักษะพื้นฐานในการใช้งานแป้นพิมพ์อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการเรียนในเนื้อหาอื่น ๆ ต่อไป จึงเกิดแนวคิดในการพัฒนาสื่อที่ช่วยให้นักเรียนฝึกพิมพ์ผ่านการเล่นเกมอย่างมีความสุขและต่อเนื่อง</p> <p>2) วิเคราะห์หลักสูตร/ มาตรฐานการเรียนรู้ ศึกษาค้นคว้าหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) โดยเน้นมาตรฐานในกลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มาตรฐาน ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอน และเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม</p> <p>3) วางแผนโครงสร้างสื่อ กระบวนการพัฒนายังคำนึงถึงหลัก "ความพอประมาณ" โดยการออกแบบสื่อให้สอดคล้องกับศักยภาพและพื้นฐานเดิมของผู้เรียน ไม่ซับซ้อนจนเกินไป โดยกำหนดเนื้อหาเกม รูปแบบกิจกรรม คำศัพท์ที่ใช้ในเกม จำนวนรอบ ระดับความยากง่าย การให้คะแนน และกลไกการตอบสนอง เช่น การสรุปผลคะแนน การออกแบบให้มี 3 ระดับ เรียงลำดับจากง่ายไปยาก เพื่อให้เด็กเกิดความรู้สึกรู้สึก "ไต่ระดับ" ไปเรื่อย ๆ มีการออกแบบอินเตอร์เฟซ (UI) ให้เหมาะกับวัย แต่เปี่ยมไปด้วยประสิทธิภาพในการแก้ปัญหา เพื่อสร้าง "ภูมิคุ้มกัน" ทางทักษะวิชาชีพให้นักเรียนมีความพร้อมในการต่อยอดองค์ความรู้สู่ระดับที่สูงขึ้นได้อย่างมั่นคงและยั่งยืน</p>

<p style="text-align: center;">ขั้นตอนที่ 2 D: Do ลงมือดำเนินงาน</p>	<p style="text-align: center;">วิธีการดำเนินงาน</p>
<p>R: Realize การตระหนักถึงความสำคัญของการเลือกใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่เหมาะสม โดยนำข้อมูลจากขั้นการวางแผนมาดำเนินการออกแบบเนื้อหา และพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เน้นความเรียบง่ายแต่มีประสิทธิภาพ เลือกใช้โปรแกรมหรือแพลตฟอร์มที่เป็นมิตรต่อผู้ใช้งาน และไม่ก่อให้เกิดภาระค่าใช้จ่ายที่เกินความจำเป็น เพื่อสร้าง "ภูมิคุ้มกัน" ให้กับสื่อ มีความทันสมัย ใช้งานได้จริง และมีเนื้อหาที่มุ่งเน้นการสร้างเจตคติที่ดีควบคู่ไปกับทักษะวิชาชีพตามแนวทางพระบรมราโชบายอย่างเป็นรูปธรรม</p>	<p>1) การออกแบบองค์ประกอบเชิงจิตวิทยาและการเสริมแรง ดำเนินการพัฒนาอินเทอร์เฟซ (Interface) ของสื่อให้มีความน่าสนใจและเหมาะสมกับวัย โดยออกแบบภาพพื้นหลัง ตัวอักษร และเสียงประกอบที่ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ จัดวางองค์ประกอบเชิงเกม เช่น "ฉากคำหล่น" และระบบการเสริมแรง ผ่าน "คำพิเศษ" หรือเงื่อนไข "พิมพ์ทัน = ได้คะแนน" พร้อมระบบแสดงผลลัพธ์แบบเรียลไทม์ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นและเห็นพัฒนาการของตนเองในทันที ซึ่งเป็นการสร้าง "ภูมิคุ้มกัน" ในการเรียนรู้ที่ไม่น่าเบื่อ</p> <p>2) การบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีความพอประมาณในการออกแบบเนื้อหาและเลือกใช้เทคโนโลยีอัจฉริยะ (AI) ที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียนและทรัพยากรที่มีอยู่ภายในโรงเรียนบ้านทุ่งยาว โดยไม่สร้างภาระค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม ความมีเหตุผลวิเคราะห์ความจำเป็นในการพัฒนาสื่อรูปแบบเกมเพื่อแก้ปัญหาทักษะการพิมพ์ที่ล่าช้า โดยมุ่งเน้นการสร้างแรงจูงใจที่ถูกต้องเพื่อปูพื้นฐานสู่ทักษะวิชาชีพในอนาคต การมีภูมิคุ้มกันที่ดี ออกแบบสื่อให้มีความเสถียร ใช้งานง่าย และมีระบบการเสริมแรงเชิงบวก เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นและไม่ทอดทิ้งต่ออุปสรรคในการฝึกฝน เงื่อนไขความรู้และคุณธรรม ใช้ความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและจิตวิทยาการเรียนรู้ ควบคู่ไปกับการปลูกฝังความเพียรพยายามและความมีวินัยในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน</p>
<p style="text-align: center;">ขั้นตอนที่ 3 C: Check ตรวจสอบการดำเนินงาน</p>	<p style="text-align: center;">วิธีการดำเนินงาน</p>
<p>I: Inspect การนำสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่พัฒนาขึ้นเข้าสู่กระบวนการทดลองใช้ในชั้นเรียน เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพและความเสถียรของระบบในสภาพแวดล้อมจริง โดยมุ่งเน้นความมีเหตุผลในการสังเกตพฤติกรรมกรรมการใช้งานของผู้เรียน กระบวนการนี้เปรียบเสมือนการสร้าง</p>	<p>1) การทดสอบในสภาพแวดล้อมจริง ดำเนินการให้นักเรียนลงมือใช้งานเกมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ เพื่อตรวจสอบความเสถียรของสื่อและความสอดคล้องกับอุปกรณ์เทคโนโลยีที่มีอยู่ภายในโรงเรียนตามหลัก "ความพอประมาณ"</p>

<p>ภูมิคุ้มกันให้แก่ตัวนวัตกรรม เพื่อนำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไขให้สื่อมีความสมบูรณ์ มีความง่ายต่อการใช้งาน และสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนโรงเรียนบ้านทุ่งยาวได้อย่างตรงจุดก่อนนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนจริง</p>	<p>2) การสังเกตพฤติกรรมในระหว่างการใช้งาน ผู้สอนได้ดำเนินการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นที่ทักษะการวางนิ้วตามหลักสัมผัส (Touch Typing) ความมีสมาธิจดจ่อ และความถูกต้องในการกดแป้นพิมพ์ เพื่อใช้เป็นฐานข้อมูลในการสร้าง "ภูมิคุ้มกัน" ทางการเรียนรู้ และประเมินว่าสื่อสามารถสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนเกิดความพยายามในการฝึกฝนตนเองอย่างต่อเนื่องได้จริงหรือไม่</p>
<p>ขั้นตอนที่ 4 A: Action ปรับปรุงกระบวนการดำเนินงาน</p>	<p>วิธีการดำเนินงาน</p>
<p>M: Modify นำข้อมูลที่ได้จากการสังเกตและการสะท้อนกลับของผู้เรียนมาดำเนินการปรับปรุงสื่ออิเล็กทรอนิกส์ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยยึดหลักความมีเหตุผลในการแก้ปัญหาที่พบจากการใช้งานจริง และความพอประมาณในการปรับเปลี่ยนคุณลักษณะของสื่อให้เหมาะสมกับศักยภาพของผู้เรียน ขั้นตอนนี้คือการสร้าง "ภูมิคุ้มกัน" ให้กับนวัตกรรม เพื่อให้มั่นใจว่าสื่อที่พัฒนาขึ้นมีความพร้อมสูงสุดในการส่งเสริมทักษะการพิมพ์ และสามารถตอบสนองพระบรมราโชบายด้านการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ก่อนที่จะนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ต่อไป</p> <p>E: Enrich ยกระดับนวัตกรรมจากระดับห้องเรียนสู่การเป็นแบบอย่างที่ยั่งยืนโดยการเผยแพร่สื่ออิเล็กทรอนิกส์และองค์ความรู้ที่พัฒนาขึ้นให้แก่เพื่อนครูทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษารวมถึงเครือข่ายทางการศึกษาอื่น ๆ ผ่านช่องทางดิจิทัลที่หลากหลาย เพื่อให้เกิดการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าและเกิดประโยชน์สูงสุดตามมิติด้านสังคม อีกทั้งยังเป็นการสร้างวัฒนธรรมการแบ่งปันและการเรียนรู้ร่วมกัน</p>	<p>1) นำข้อมูลที่ได้รับจากการสังเกตพฤติกรรมและการสะท้อนกลับ (Feedback) ของนักเรียน มาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงสื่ออิเล็กทรอนิกส์ให้มีความสมบูรณ์ โดยยึดหลัก "ความมีเหตุผล" ในการแก้ปัญหาทางเทคนิคและเนื้อหาที่พบจากการใช้งานจริง เช่น การปรับความเร็วของตัวอักษรให้เหมาะสม หรือการแก้ไขจุดที่ผู้เรียนเกิดความสับสน</p> <p>2) การปรับสมดุลตามศักยภาพ ใช้หลัก "ความพอประมาณ" ในการปรับเปลี่ยนคุณลักษณะของสื่อให้สอดคล้องกับระดับสมรรถนะดิจิทัลและธรรมชาติการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละช่วงวัย เพื่อให้สื่อทำหน้าที่เป็นเครื่องมือส่งเสริมการเรียนรู้ที่ไม่ยากหรือนำเสนอข้อมูลที่ซับซ้อนจนเกินความจำเป็น</p> <p>1) ดำเนินการยกระดับสื่ออิเล็กทรอนิกส์จากระดับห้องเรียนสู่การเป็นนวัตกรรมต้นแบบที่ยั่งยืน โดยเผยแพร่สื่อและองค์ความรู้ที่ได้รับจากกระบวนการพัฒนาให้แก่คณะครูทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เท่าทันต่อยุคสมัย</p> <p>2) เผยแพร่ผลงาน เพื่อให้เกิดการเข้าถึงข้อมูลที่ไร้พรมแดน ส่งเสริมการใช้ทรัพยากรทางการศึกษาอย่างคุ้มค่าและเกิดประโยชน์สูงสุดตาม "มิติด้านสังคม" ช่วยลดภาระงานครูและสร้างทางเลือกให้กับผู้เรียนในวงกว้าง</p> <p>3) มุ่งสร้างวัฒนธรรมการแบ่งปันและการเรียนรู้ร่วมกัน (Professional Learning Community: PLC) ซึ่งสะท้อน</p>

	ถึงการเป็นพลเมืองที่ดีตามพระบรมราโชบายด้านการศึกษา อันจะนำไปสู่การพัฒนาวิชาชีพครูและการยกระดับคุณภาพการศึกษาของชาติอย่างมีเหตุผลและยั่งยืน
--	--

4. ผลการดำเนินงาน/ประโยชน์ที่ได้รับ

4.1 ผลที่เกิดตามจุดประสงค์

สามารถพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อพัฒนาทักษะด้านการพิมพ์ได้จำนวน 1 ชิ้น ที่มีความสมบูรณ์เชิงวิชาการและใช้งานได้จริง มีกระบวนการพัฒนาสื่อด้วยรูปแบบ PRIME Model ที่เชื่อมโยงกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงได้อย่างครบถ้วน

4.2 ด้านผู้เรียน

นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ มีความสนุกสนานในการเรียนรู้และใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ทำให้เกิดความต่อเนื่องในการพัฒนาตนเอง มีสมาธิจดจ่อ และมีความเพียรพยายามที่จะเอาชนะข้อจำกัดของตนเองผ่านระบบคะแนนและด่านต่าง ๆ ในเกม เกิดการพัฒนาสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญตามพระบรมราโชบายด้านการศึกษา

4.3 ด้านผู้สอน

สามารถนำรูปแบบ PRIME Model มาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์อย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การวางแผนไปจนถึงการขยายผล พัฒนาทักษะการเป็นผู้สร้างนวัตกรรม โดยใช้เครื่องมือดิจิทัลสมัยใหม่ สามารถนำไปใช้พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้และการจัดการเรียนการสอนต่อไปอย่างยั่งยืน

4.4 ด้านสถานศึกษา

โรงเรียนบ้านทุ่งยาวมีนวัตกรรมที่เป็น Best Practice ซึ่งสามารถใช้เป็นแบบอย่าง ให้กับโรงเรียนเครือข่ายได้ สถานศึกษามีบรรยากาศการเรียนรู้ที่ทันสมัย ตอบโจทย์การเป็นสถานศึกษาพอเพียงที่รู้จักนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ได้อย่างมีเหตุผล

5. ปัจจัยความสำเร็จ

ความสำเร็จของสื่อนี้เกิดจากความร่วมมือของคณะครูโรงเรียนบ้านทุ่งยาว และการสนับสนุนจากผู้บริหารสถานศึกษาที่ให้ความสำคัญและส่งเสริมการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ พร้อมทั้งสนับสนุนทรัพยากรด้านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และงบประมาณอย่างพอเพียงและเหมาะสม เล็งเห็นถึงความสำคัญของเทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาการเรียนรู้ มีรูปแบบ PRIME Model ที่เป็นระบบ มีโครงสร้างการทำงานที่ชัดเจน ช่วยให้การพัฒนาสื่อมีทิศทาง ไม่ซับซ้อน และสามารถตรวจสอบจุดบกพร่องเพื่อแก้ไขได้ทันที นอกจากนี้ ยังได้รับความร่วมมือและการตอบรับของผู้เรียนที่มีความกระตือรือร้นและให้ความร่วมมือในการทดลองใช้สื่อ ทำให้บรรยากาศในห้องเรียนมีความสุข มีชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพจากเพื่อนครูโรงเรียนบ้านทุ่งยาว ที่ให้คำแนะนำช่วยในการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์มีประสิทธิภาพและประสบผลสำเร็จ

ความสำเร็จในครั้งนี้ไม่ได้เกิดจากการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการน้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มาเป็นเข็มทิศในการดำเนินงาน โดยไม่ได้มุ่งเน้นเพียงแค่ความทันสมัยของเทคโนโลยี แต่ให้ความสำคัญกับ ความมีเหตุผล ในการเลือกเครื่องมือให้ตรงกับปัญหา ความพอประมาณ ที่

เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนบ้านทุ่งยาว และการสร้างภูมิคุ้มกันด้วยการตรวจสอบคุณภาพอย่างเป็นระบบ ผสานกับ เจื้อนไขความรู้อ ในด้านนวัตกรรมดิจิทัล และ เจื้อนไขคุณธรรม คือความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะติดตัวไปตลอดชีวิต

6. บทเรียนที่ได้รับ

การพัฒนาทักษะการพิมพ์โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ด้วยรูปแบบ PRIME MODEL ในครั้งนี้ ทำให้เกิดประเด็นสำคัญที่เป็นบทเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1) การใช้เครื่องมือที่ทันสมัยโปรแกรม Canva AI มาพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์จะมีประสิทธิภาพสูงสุด เมื่อถูกนำมาใช้บนพื้นฐานของ ความมีเหตุผล และความพอประมาณ คือการเลือกใช้ให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนและบริบทของโรงเรียน ไม่ใช่เพียงเพื่อความล้ำสมัย แต่เพื่อแก้ปัญหาทางการเรียนรู้ได้อย่างตรงจุด

2) การพัฒนาผู้เรียนด้วยเกมการสอน เป็นการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ Active Learning ที่ทำให้ทักษะการพิมพ์ที่เคยเป็นเรื่องยากและน่าเบื่อ กลายเป็นทักษะที่เด็กอยากฝึกฝนด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะ คือ ควรพัฒนาสื่อให้สามารถใช้ได้ในอุปกรณ์ที่หลากหลาย และเพิ่มระดับความยากให้เหมาะสมกับแต่ละช่วงชั้นเพื่อให้เกิดความต่อเนื่องในการเรียนรู้

7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

1) สื่ออิเล็กทรอนิกส์ การพัฒนาทักษะการพิมพ์โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ด้วยรูปแบบ PRIME MODEL ได้รับการเผยแพร่ผ่านกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของกลุ่ม PLC ในระดับโรงเรียน และเผยแพร่เข้าสู่ระบบคลังสื่อดิจิทัล OBEC Content Center

2) ได้รับรางวัลระดับดีมาก จากการส่งผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) โครงการขับเคลื่อนระบบคลังสื่อการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัล (OBEC Content Center) ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๘ ประเภทผู้สร้างสื่อของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต ๒



8-bit Typing Master

สนับสนุน

คะแนน ★★★★★ ผู้เยี่ยมชม : 7 ดาวโหลด : 6

[ดูออนไลน์](#) [คะแนน](#) [แชร์](#) [รายงาน](#) [บันทึก](#)

ข้อมูลทั่วไป

ผู้จัดทำ: ศุภรานันท์ โพธิ์เตียน

หน่วยงาน/สำนักพิมพ์: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2

หมวดหมู่: วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, ทุกระดับชั้นปีการศึกษา, อนุบาล 3, อนุบาล 1, อนุบาล 2, ประถมศึกษาปีที่ 1, ประถมศึกษาปีที่ 2, ประถมศึกษาปีที่ 3, ประถมศึกษาปีที่ 4, ประถมศึกษาปีที่ 5, ประถมศึกษาปีที่ 6, มัธยมศึกษาปีที่ 1, มัธยมศึกษาปีที่ 2, มัธยมศึกษาปีที่ 3, มัธยมศึกษาปีที่ 4, มัธยมศึกษาปีที่ 5, มัธยมศึกษาปีที่ 6

Tag: [คอมพิวเตอร์](#) [เกม](#) [พิมพ์ดีด](#) [ฝึกพิมพ์](#)

ภาพการเผยแพร่เข้าสู่ระบบคลังสื่อดิจิทัล OBEC Content Center

เลขที่ ๕๐๕๘/๒๕๖๘



สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต ๒

ขอมอบเกียรติบัตรฉบับนี้เพื่อแสดงว่า

นางสาวศุภรานันท์ โพธิ์เตียน

ได้รับ รางวัลระดับดีมาก ระดับเขตพื้นที่การศึกษา

จากการส่งผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
โครงการขับเคลื่อนระบบคลังสื่อการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัล
(OBEC Content Center) ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๘ ประเภท ผู้สร้างสื่อ

ขอให้ความมุ่งมั่นในครั้งนี้นำไปสู่ความสำเร็จ
และเป็นแรงบันดาลใจในการพัฒนาการศึกษาต่อไปอย่างมั่นคงและยั่งยืน

ให้ไว้ ณ วันที่ ๑๓ เดือน สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๘





นายสุรชาติ การสอาด
ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต ๒



ได้รับรางวัลระดับดีมาก ระดับเขตพื้นที่การศึกษา

ภาคผนวก ก
หลักฐานที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงาน

- ภาพการใช้งานสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อพัฒนาทักษะด้านการพิมพ์ของนักเรียน
โรงเรียนบ้านทุ่งยาว ด้วยรูปแบบ PRIME MODEL

การใช้งานสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 8-BIT TYPING MASTER เพื่อพัฒนาทักษะด้านการพิมพ์ของ
นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านทุ่งยาว



ภาคผนวก ข

- สื่ออิเล็กทรอนิกส์ 8-BIT TYPING MASTER
- คู่มือการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

ตัวอย่างสื่อ



คู่มือการใช้งาน



คู่มือการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

CC OBEC
Content Center

8-BIT TYPING MASTER

สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อพัฒนาทักษะด้านการพิมพ์
ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๘
โรงเรียนบ้านทุ่งยาว

จัดทำโดย
นางสาวศุภรอนันท์ โพธิ์เตียน ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย
โรงเรียนบ้านทุ่งยาว
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต ๒
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

ลิงค์สื่ออิเล็กทรอนิกส์ 8-bit Typing Master



ลิงค์คู่มือการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ 8-bit Typing Master



ภาคผนวก ค
แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

รหัสวิชา ว16101 วิชาวิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การฝึกทักษะการพิมพ์ดีดด้วยเกม 8-Bit Typing Master เวลา 1 ชั่วโมง
 ผู้สอน นางสาวศุภรานันท์ โพธิ์เตียน

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้ ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

ตัวชี้วัดระหว่างทาง -

ตัวชี้วัดปลายทาง ว 4.2 ป.6/3 ใช้อินเทอร์เน็ตในการค้นหาข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ

2. สาระสำคัญ

การพิมพ์สัมผัส (Touch Typing) เป็นทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของการเรียนรู้ การทำงาน และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เกม “8-Bit Typing Master” เป็นเครื่องมือส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยใช้ลักษณะของเกมเพื่อสร้างแรงจูงใจและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ในด้านการพิมพ์

3. สาระการเรียนรู้

- 3.1 ความเข้าใจการใช้นิ้วในการพิมพ์สัมผัส
- 3.2 การฝึกพิมพ์คำศัพท์ผ่านเกม
- 3.3 การปรับระดับความยากในการฝึกฝน
- 3.4 การประเมินตนเองจากคะแนนในเกม

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

4.1 ด้านความรู้ (K)

- เข้าใจหลักการพิมพ์สัมผัสและประโยชน์ของการฝึกผ่านเกม

4.2 ด้านกระบวนการ/ทักษะ (P)

- พิมพ์คำในเกมได้อย่างแม่นยำและเร็วขึ้น

4.3 ด้านด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A)

- มีความตั้งใจ ใฝ่รู้

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- | | | | |
|--|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> 1) รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ | <input type="checkbox"/> 2) ซื่อสัตย์สุจริต | <input checked="" type="checkbox"/> 3) มีวินัย | <input checked="" type="checkbox"/> 4) ใฝ่เรียนรู้ |
| <input type="checkbox"/> 5) อยู่อย่างพอเพียง | <input checked="" type="checkbox"/> 6) มุ่งมั่นในการทำงาน | <input type="checkbox"/> 7) รักความเป็นไทย | |
| <input type="checkbox"/> 8) มีจิตสาธารณะ | | | |

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> 1) ความสามารถในการสื่อสาร | <input type="checkbox"/> 2) ความสามารถในการคิด |
| <input checked="" type="checkbox"/> 3) ความสามารถในการแก้ปัญหา | <input checked="" type="checkbox"/> 4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต |
| <input checked="" type="checkbox"/> 5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี | |

7. กิจกรรมการเรียนรู้



ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูผู้สอนใช้วิธีการตั้งคำถามเชิงกระตุ้นความคิด (Prompting Questions) เพื่อเปิดประเด็นและกระตุ้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมเข้ากับบทเรียนใหม่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเตรียมความพร้อมทางด้านความคิดก่อนเข้าสู่กิจกรรมหลัก ตัวอย่างคำถาม ได้แก่

“นักเรียนเคยเล่นเกมพิมพ์ดีดหรือไม่?”

“ทักษะการพิมพ์เร็วและถูกต้องสำคัญอย่างไรกับการเรียนหรืออาชีพในอนาคต?”

“การเรียนรู้ผ่านเกมช่วยให้เราพัฒนาทักษะได้จริงหรือไม่?”



ขั้นสอน

1. นักเรียนศึกษาหลักการพิมพ์สัมผัส (Touch Typing)

นักเรียนศึกษาหลักการพิมพ์สัมผัส โดยครูเป็นผู้อธิบายความหมายของการพิมพ์สัมผัสว่าเป็น "การพิมพ์โดยไม่มองแป้นพิมพ์" ซึ่งช่วยให้พิมพ์ได้เร็วและแม่นยำยิ่งขึ้น ยกตัวอย่างการใช้งานจริงในชีวิตประจำวัน เช่น การทำรายงาน การพิมพ์งานราชการ การใช้โปรแกรมประมวลผลคำ เป็นต้น

2. นักเรียนศึกษาการวางนิ้วมือที่ถูกต้อง

นักเรียนศึกษาการวางนิ้วมือที่ถูกต้องจากสื่อประกอบการสอน เช่น รูปแป้นพิมพ์ หรือจำลองแป้นพิมพ์ขึ้นหน้าจอ โดยครูเป็นผู้แนะนำชี้แสดงตำแหน่ง "Home Row" หรือ แถวหลักในการวางนิ้ว ดังนี้

มือซ้าย นิ้วก้อยวางที่ ฟ, นิ้วนางที่ ห, นิ้วกลางที่ ก, นิ้วชี้ที่ ด
มือขวา นิ้วชี้ที่ เอก, นิ้วกลางที่ อา, นิ้วนางที่ ส, นิ้วก้อยที่ ว
นิ้วหัวแม่มือทั้งสองข้าง ใช้สำหรับกด Space Bar

ครูแนะนำให้นักเรียนวางนิ้วให้ตรงตำแหน่งและห้ามยกมือระหว่างพิมพ์ เพื่อพัฒนา "ความรู้สึกกล้ามเนื้อ" (Muscle Memory)

3. สาธิตการเล่นเกม "8-Bit Typing Master" เพื่อให้นักเรียนเห็นภาพและเข้าใจจริง

ครูเปิดเกมผ่านเครื่องฉาย หรือแชร์หน้าจอ พร้อมอธิบายองค์ประกอบของหน้าจอเกม:

เมนูเลือกภาษา: เลือกภาษาอังกฤษ (ENGLISH)

เมนูเลือกระดับความยาก: เริ่มจาก EASY

เมนูเลือกเวลา: แนะนำให้เริ่มที่ 60 วินาที

ปุ่ม START GAME เพื่อเริ่มต้นเล่น



นักเรียนศึกษาคติกาในเกม โดยครูเป็นผู้ชี้แนะ ดังนี้

คำศัพท์จะตกลงมาจากด้านบนของหน้าจอ
 ผู้เล่นต้องพิมพ์คำให้ถูกต้องแล้วกด Enter
 หากพิมพ์ผิด คำจะไม่หายไป และอาจเสียคะแนนเมื่อหล่นถึงพื้น
 คำพิเศษ (Special Words) จะให้คะแนนโบนัส
 ยกตัวอย่างการพิมพ์คำง่าย เช่น “cat”, “jump”, “apple”

4. ครูอธิบายเป้าหมายของเกมในเชิงการเรียนรู้

โดยครูให้คำแนะนำและเป้าหมายในการเล่นเกมน่าไม่ได้เน้น “การชนะ” แต่เน้นการพัฒนา “ความแม่นยำ” และ “ความเร็ว” แนะนำให้ผู้เรียนพยายามมองจอ ไม่มองแป้นพิมพ์ และตั้งเป้าหมายส่วนตัว เช่น พิมพ์ให้ได้ 15 คำใน 1 นาที, เพิ่มจำนวนคำที่ถูกต้องทุกครั้งในการเล่น อธิบายว่าผลคะแนนในเกมสามารถสะท้อนพัฒนาการของผู้เรียนได้

5. ให้เวลานักเรียนทดลองก่อนฝึกจริง

ครูใช้เวลา 3-5 นาทีให้นักเรียนทดลองวางมือบนแป้นพิมพ์ตามคำแนะนำ ทดลองเปิดเกม เลือกเมนูต่าง ๆ โดยยังไม่เริ่มแข่งขันจริง ครูเดินตรวจและให้คำแนะนำเฉพาะบุคคล เช่น ปรับมือ ทำนั่ง ระยะห่างจากจอ

6. ขั้นตอนปฏิบัติการเรียนรู้ผ่านเกมและการแข่งขัน

ผู้เรียนเข้าสู่การฝึกพิมพ์จริงโดยใช้เกม “8-Bit Typing Master” ซึ่งผู้สอนจัดกิจกรรมในรูปแบบการแข่งขันรายบุคคลหรือรายกลุ่ม โดยพิจารณาจากระดับของผู้เรียน กิจกรรมประกอบด้วย

1. ให้ผู้เรียนเลือกโหมดง่าย (Easy) และเวลาฝึก 60 วินาที
 2. ฝึกพิมพ์คำศัพท์ที่ปรากฏบนหน้าจอให้ถูกต้องตามเวลาที่กำหนด
 3. บันทึกคะแนนและประเมินผลการพิมพ์ เช่น จำนวนคำที่พิมพ์ได้ ความแม่นยำ (Accuracy) และความเร็ว (Words per Minute)
 4. จัดลำดับคะแนนเพื่อสร้างแรงจูงใจและบรรยากาศการแข่งขันที่สร้างสรรค์
7. หลังกิจกรรมครูให้นักเรียนทำใบงานสะท้อนผลการเรียนรู้





ขั้นสรุป

นักเรียนร่วมกันอภิปรายการเมื่อสิ้นสุดกิจกรรม ผู้สอนเชิญชวนให้ผู้เรียนสะท้อนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น (Learning Reflection) โดยอาจใช้คำถามชี้แนะ เช่น

- “วันนี้นักเรียนได้เรียนรู้อะไรเกี่ยวกับการพิมพ์สัมผัส?”
- “อะไรเป็นสิ่งที่นักเรียนภูมิใจในการฝึกพิมพ์ของตนเอง?”
- “นักเรียนจะนำทักษะนี้ไปประยุกต์ใช้อย่างไรในชีวิตประจำวัน?”

8. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. สื่ออิเล็กทรอนิกส์เกม 8-Bit Typing Master:
2. คอมพิวเตอร์พร้อมอินเทอร์เน็ต
3. แผ่นป้ายแสดงตำแหน่งนิ้ว
4. ใบงานสะท้อนผลการเรียนรู้

9. การวัดและประเมินผล

ประเด็นการประเมิน	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) - เข้าใจหลักการพิมพ์สัมผัสและประโยชน์ของการฝึกผ่านเกม	ประเมินจากการตอบคำถาม/ใบงาน	การตอบคำถามใบงาน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ดี” ขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) - พิมพ์คำในเกมได้อย่างแม่นยำและเร็วขึ้น	ประเมินการฝึกปฏิบัติ	แบบบันทึกทักษะปฏิบัติใบงาน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ดี” ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) - มีความตั้งใจ ใฝ่รู้	สังเกต สอบถาม	แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ดี”
- สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	ประเมินการปฏิบัติ/พฤติกรรม	แบบประเมินด้านสมรรถนะ	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ดี”
- คุณลักษณะอันพึงประสงค์	สังเกตพฤติกรรมที่แสดงถึงคุณลักษณะอันพึงประสงค์	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

แบบฟอร์มสะท้อนผลการเรียนรู้

กิจกรรม ฝึกพิมพ์สัมผัสผ่านเกม 8-Bit Typing Master

ชื่อ-นามสกุล

ชั้น/ห้อง วันที่

1. ความรู้และทักษะที่ได้รับจากกิจกรรม (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ฉันได้เรียนรู้การวางมือลงบนแป้นพิมพ์อย่างถูกต้อง
- ฉันได้เรียนรู้การพิมพ์สัมผัสโดยไม่มองแป้นพิมพ์
- ฉันได้ฝึกพิมพ์คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- ฉันได้พัฒนาความเร็วในการพิมพ์
- ฉันสามารถเล่นเกมได้จนจบตามเวลาที่กำหนด

2. ความรู้สึกระหว่างทำกิจกรรม

- 😊 สนุกมาก
- 😊 สนุก
- 😐 เฉย ๆ
- 😞 ยากไปหน่อย
- 😞 ไม่ค่อยสนุก

3. ผลการเล่นเกมที่ฉัน

🕒 เวลาที่เลือก 30 วินาที 60 วินาที 120 วินาที

📊 ระดับความยาก ง่าย ปานกลาง ยาก

📄 abc คำที่พิมพ์ถูกต้อง _____ คำ

✖ คำที่พิมพ์ผิด/พลาด _____ คำ

📈 คะแนนรวม _____ คะแนน

4. จุดเด่นของฉันในการฝึกพิมพ์วันนี้คือ...

.....

.....

5. สิ่งที่ยังต้องพัฒนาเพิ่มเติม...

.....

.....

6. เป้าหมายในการพิมพ์ครั้งหน้า

🎯 "ฉันจะพยายาม _____"

7. ความคิดเห็นเพิ่มเติมหรือข้อเสนอแนะ

.....

.....



รายงานผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ

การพัฒนากิจกรรมการพิมพ์โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์
ด้วยรูปแบบ PRIME MODEL

โดย

นางสาวศุภรานันท์ โพธิ์เตียน

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนบ้านทุ่งยาว

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2
กระทรวงศึกษาธิการ