

A9

การประเมินผลการปฏิบัติงานตามมาตรฐานการพัฒนางานตามข้อตกลง
ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา
ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

ส่วนที่ 2 ข้อตกลงในการพัฒนางานที่ เสนอเป็นประเด็นท้าทายในการพัฒนา ผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

เรื่อง การประยุกต์ใช้เกมจำลอง
สถานการณ์ (Beer Game) ร่วมกับ
Active Learning เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์
การเรียนรู้วิชาชีวพวิทยาชั้นเบื้องต้น



1. วิธีการดำเนินการ

1.1 สภาพปัญหาของผู้เรียนและการจัดการเรียนรู้

สภาพปัญหาที่พบคือ ผู้เรียนส่วนใหญ่ยังไม่เข้าใจลำดับขั้นตอนของการจัดการซัพพลายเชนอย่างเป็นระบบ ทำให้ไม่สามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมแต่ละขั้นตอน เช่น การจัดหาวัตถุดิบ การผลิต การขนส่ง การจัดเก็บ และการกระจายสินค้า ไปจนถึงการบริการลูกค้าได้อย่างถูกต้อง ส่งผลให้ผู้เรียนขาดทักษะในการมองภาพรวมของซัพพลายเชน และไม่สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ไปแก้ปัญหาวางแผนการทำงานจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ภาพซ้ำๆ จึงได้ดำเนินจากนั้นวางแผนสอนแบบ Active Learning และ Problem-based Learning โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์ Beer Game เพื่อเพิ่มความสนใจและพัฒนาทักษะเชิงปฏิบัติด้านการจัดการซัพพลายเชนของผู้เรียน



1. วิธีการดำเนินการ

1.2 วิธีการดำเนินการให้บรรลุผล

- 1.วิเคราะห์ผู้เรียนและกำหนดเป้าหมาย
 - รวบรวมข้อมูลพื้นฐาน ผลสัมฤทธิ์ และความเข้าใจเดิมของผู้เรียน
 - กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน สอดคล้องกับศักยภาพของผู้เรียน
- 2.วางแผนการสอนแบบมีส่วนร่วม
 - ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Active Learning และ Problem-based Learning
 - เลือกใช้เกมจำลองสถานการณ์ Beer Game เพื่อฝึกทักษะด้านซัพพลายเชน
- 3.จัดการเรียนการสอนและสื่อประกอบ
 - แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาซัพพลายเชนเบื้องต้น ของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ซึ่งเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก
- 4.ติดตามและประเมินผล
 - สังเกตพฤติกรรม การเรียนและวิเคราะห์ผลงานจากกิจกรรม
 - ให้คำแนะนำปรับปรุงแบบทันทีและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 5.สะท้อนผลและปรับปรุง
 - นำข้อมูลผลการเรียนและข้อเสนอแนะมาสังเคราะห์เพื่อปรับปรุงแผนการสอนต่อไป



1. วิธีการดำเนินการ

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชาชีพพลายเซนเบื้องต้น ของนักศึกษา

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 แผนกการจัดการโลจิสติกส์ การจัดการเรียนรู้โดยใช้

แบบจำลองเบียร์เกมเป็นฐาน จำนวน 30 ข้อ ก่อนเรียน หลังเรียน

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

รายวิชา: ชีพพลายเซนเบื้องต้น

ระดับชั้น: ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่

แผนก: การจัดการโลจิสติกส์

รูปแบบการเรียนรู้: การใช้แบบจำลองเบียร์เกมเป็นฐาน

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบนี้ประกอบด้วย 30 ข้อ เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก
2. โปรดเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว
3. ทำแบบทดสอบนี้ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ส่วนที่ 1: พื้นฐานการจัดการคลังสินค้า (10 ข้อ)

1. วัตถุประสงค์หลักของการจัดการคลังสินค้าคืออะไร?



2. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนที่คาดหวัง

2.1 เชิงปริมาณ

ผลการดำเนินการสอนพบว่า นักเรียนร้อยละ 80 มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านชีวพลาเยเซนเพิ่มขึ้นจากการประเมินหลังเรียนเมื่อเทียบกับก่อนเรียนโดยเฉพาะในด้านการวิเคราะห์และแก้ปัญหาสถานการณ์ชีวพลาเยเซน เช่น การวางแผนเส้นทางและการบริหารคลังสินค้า ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายเชิงปริมาณที่กำหนดไว้



2. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนที่คาดหวัง

2.2 เชิงคุณภาพ

ผู้เรียนส่วนใหญ่มีพัฒนาการด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การอธิบายเหตุผล และการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น มีความมั่นใจในการนำเสนอวิธีคิด กล้าตั้งคำถาม และสามารถเชื่อมโยงความรู้ด้านคณิตศาสตร์กับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวันได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ ผู้เรียนยังแสดงคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เช่น ความรับผิดชอบ ความมีวินัย และความซื่อสัตย์ในการทำงาน ส่งผลให้คุณภาพโดยรวมของผู้เรียนดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง



A9

การประเมินผลการปฏิบัติงานตามมาตรฐานการพัฒนางานตามข้อตกลง
ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา
ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

**ขอขอบคุณ
คณะกรรมการทุกท่าน
เป็นอย่างสูงค่ะ**

