

Agreement Performance

การประเมินผลการพัฒนางานตามข้อตกลง
สำหรับข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

นางสาวชฎาพร ภูดินดา
ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ



การประเมินผลการพัฒนางานตามข้อตกลง (Performance Agreement : PA)

สำหรับข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง



ส่วนที่ 2

ข้อตกลงในการพัฒนางานที่เป็น

ประเด็นท้าทาย

ในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

ข้อตกลงในการพัฒนางานที่เป็น **ประเด็นท้าทาย**

ในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

ชื่อเรื่องประเด็นท้าทาย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านสื่อเกมออนไลน์ (Kahoot) โดยใช้วัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในรายวิชาการจัดเก็บรักษาสินค้าอันตราย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.3)

1. สภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้และคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน

จากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการจัดเก็บรักษาสินค้าอันตราย ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 (ปวช.3) สาขาการจัดการโลจิสติกส์ วิทยาลัยเทคนิคบ้านค่าย พบว่า ผู้เรียนส่วนหนึ่งยังมีความเข้าใจในเนื้อหาที่มีความซับซ้อนได้ไม่ครบถ้วนโดยเฉพาะเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับประเภทของสินค้าอันตราย การจัดเก็บรักษา การติดฉลาก และข้อกำหนดด้านความปลอดภัย ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ต้องอาศัยทั้งการจดจำและการคิดวิเคราะห์ร่วมกันทำให้ผู้เรียนบางส่วนยังไม่สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างชัดเจน

ในด้านการจัดการเรียนรู้ พบว่าผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนในระดับปานกลาง ผู้เรียนบางส่วนยังไม่ค่อยแสดงความคิดเห็นหรือซักถามทำให้บรรยากาศการเรียนรู้ยังไม่เอื้อต่อการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างเต็มที่ ส่งผลให้การเรียนรู้ยังไม่เกิดขึ้นอย่างทั่วถึงในผู้เรียนทุกคน และมีผลต่อระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยรวม

นอกจากนี้ ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความคุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีและสื่อออนไลน์ในชีวิตประจำวัน แต่การจัดการเรียนรู้ยังไม่ได้มีการนำสื่อหรือกิจกรรมที่สอดคล้องกับพฤติกรรมดังกล่าวมาใช้นัก จึงทำให้ยังไม่สามารถดึงความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างเต็มที่

ดังนั้น จากสภาพที่เกิดขึ้น ผู้สอนจึงควรปรับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนมากยิ่งขึ้น โดยเน้นการจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ชัดเจนขึ้น และสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างเหมาะสม



ข้อตกลงในการพัฒนางานที่เป็น **ประเด็นท้าทาย**

ในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

ชื่อเรื่องประเด็นท้าทาย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านสื่อเกมออนไลน์ (Kahoot) โดยใช้
นวัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในรายวิชาการจัดเก็บรักษาสินค้าอันตราย
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.3)

2. วิธีการดำเนินการให้บรรลุผล

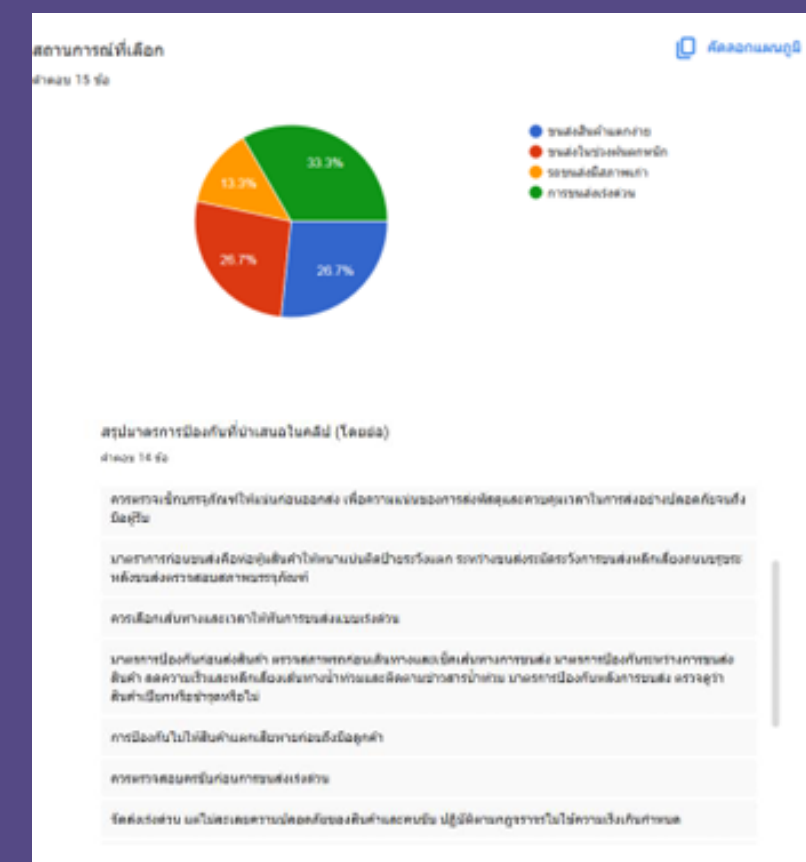
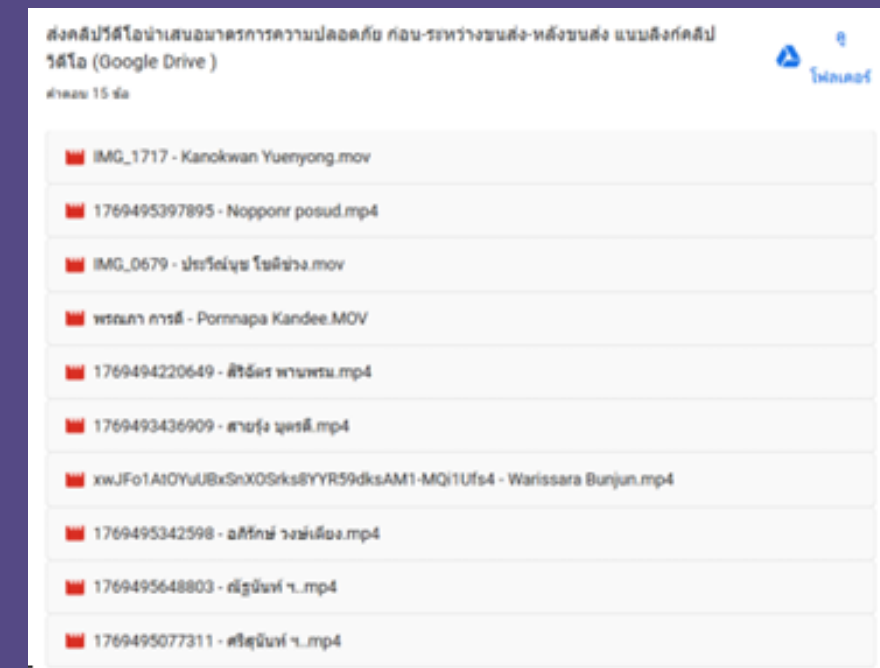
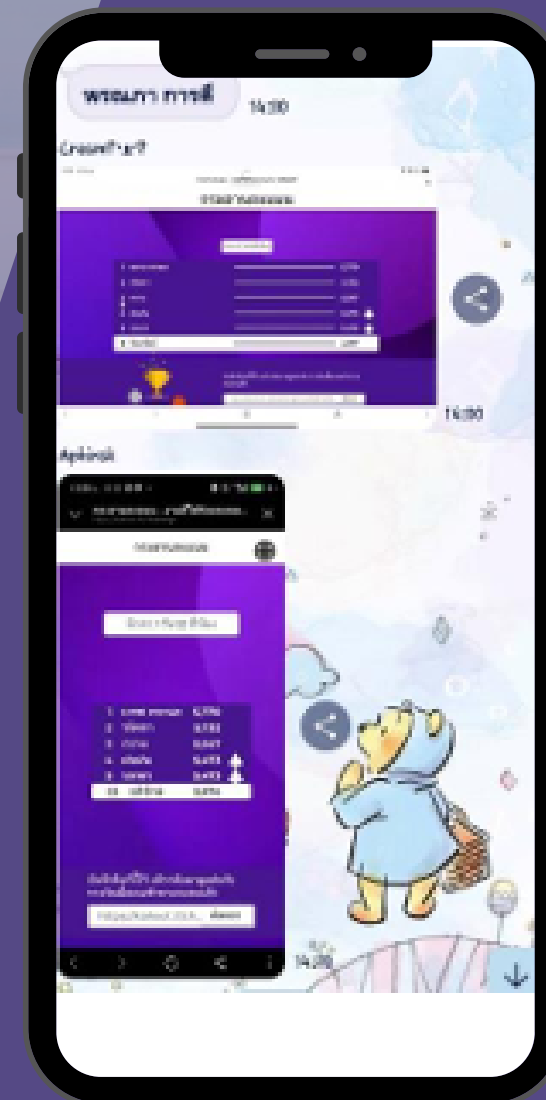
การดำเนินการมุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้ผู้สอนได้ออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรม Active Learning ร่วมกับการใช้สื่อเกมออนไลน์ Kahoot เพื่อกระตุ้นความสนใจและเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

กระบวนการดำเนินการเริ่มจากการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา เพื่อนำมาจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การตั้งคำถาม การอภิปรายกลุ่ม การแก้ปัญหาจากสถานการณ์จำลอง และการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) จากนั้น ผู้สอนได้นำสื่อเกมออนไลน์ Kahoot มาใช้เป็นเครื่องมือในการทบทวนความรู้และประเมินผลระหว่างเรียน โดยออกแบบคำถามให้สอดคล้องกับเนื้อหา เช่น ประเภทสินค้าอันตราย สัญลักษณ์อันตราย วิธีการจัดเก็บ และข้อควรปฏิบัติด้านความปลอดภัย ผู้เรียนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมผ่านอุปกรณ์ของตนเอง เช่น โทรศัพท์มือถือ ทำให้เกิดความสะดวกและเข้าถึงได้ง่าย

ในระหว่างการจัดกิจกรรม ผู้เรียนจะได้มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ ทั้งในด้านการคิด วิเคราะห์ ตอบคำถามกับเพื่อน

ในชั้นเรียนซึ่งช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน

นอกจากนี้ ผู้สอนยังมีการสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) หลังจบกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวนความเข้าใจ และนำข้อผิดพลาดไปปรับปรุงพัฒนาตนเองต่อไป



ข้อตกลงในการพัฒนางานที่เป็น **ประเด็นท้าทาย**

ในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

ชื่อเรื่องประเด็นท้าทาย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านสื่อเกมออนไลน์ (Kahoot) โดยใช้นวัตกรรม การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในรายวิชาการจัดเก็บรักษาสินค้าอันตราย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.3)

3. ผลลัพธ์การพัฒนาคาดหวัง

3.1 เชิงปริมาณ

ภายหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Kahoot ร่วมกับแนวคิด Active Learning คาดว่าผู้เรียนจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น โดยพิจารณาจากคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (Pre-test และ Post-test)

ซึ่งผู้เรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 จะสามารถทำคะแนนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

นอกจากนี้ คาดว่าผู้เรียนอย่างน้อยร้อยละ 85 จะเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ และสามารถตอบคำถามผ่าน Kahoot ได้ถูกต้องมากขึ้นตามลำดับ สะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจในเนื้อหาที่เพิ่มขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม

3.2 เชิงคุณภาพ

ภายหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Kahoot ร่วมกับแนวคิด Active Learning ผู้เรียนจะมีความเข้าใจในเนื้อหาวิชาการจัดเก็บรักษาสินค้าอันตรายได้ชัดเจนขึ้นสามารถอธิบายและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องได้ โดยเฉพาะในเรื่องความปลอดภัยและการปฏิบัติงานผู้เรียนยังมีแนวโน้มพัฒนาทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น รวมถึงมีความกล้าแสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากขึ้น ซึ่งส่งผลต่อบรรยากาศการเรียนรู้โดยรวมให้เอื้อต่อการเรียนรู้มากขึ้น การใช้ Kahoot เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนรู้ ยังช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจในบทเรียนมากขึ้น และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

ดังนั้น ผลลัพธ์ที่คาดหวังจากการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ ไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นเท่านั้น แต่ยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาอย่างเหมาะสม มีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น และสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริงในสถานการณ์จริง ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนและการทำงานในอนาคต

