

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ได้แผ่ขยายครอบคลุมไปทั่วโลกอย่างรวดเร็ว ทำให้ประเทศต่าง ๆ มุ่งสร้างความเข้มแข็งให้กับทุกภาคส่วนของประเทศ การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ เป็นวิธีการหนึ่งที่ประเทศต่าง ๆ เชื่อมันว่า สามารถพัฒนาประชากรให้มีคุณภาพได้อย่างรวดเร็วยิ่งขึ้น โดยมียุทธศาสตร์ที่สำคัญ คือ การพัฒนาการศึกษาให้มีประสิทธิภาพ ซึ่งต้องมีการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนอย่างหลากหลาย ยึดหลักตอบสนองความต้องการและความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างเหมาะสมจึงจะทำให้เยาวชนของประเทศมีความรอบรู้และมีศักยภาพเพียงพอที่จะก้าวทันกระแสการแข่งขันในสังคมโลกได้ ด้วยความก้าวหน้าทางวิทยาการที่รวดเร็วส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมาก โดยเฉพาะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทำให้ระบบการศึกษาของไทยพัฒนาขึ้น และมีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการศึกษา ที่เรียกว่า เทคโนโลยีการศึกษา (Educational Technology) ซึ่งได้นำเข้ามาใช้ในการปฏิรูปการเรียนรู้ของระบบการศึกษา เพื่อให้เท่าเทียมกับกระแสการเปลี่ยนแปลงของประเทศชาติและสังคมโลกตามสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ในหมวด 9 ได้กล่าวถึงการส่งเสริมและสนับสนุนการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการศึกษาอย่างครอบคลุมครบวงจร ในมาตรา 65 ที่ได้กล่าวถึงการพัฒนาบุคลากรทางการศึกษาทั้งด้านผู้ผลิตและผู้ใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาให้มีความรู้ความสามารถ และทักษะในการผลิตรวมทั้งการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมมีคุณภาพและประสิทธิภาพ ในมาตรา 66 ได้เปิดโอกาสผู้เรียนได้พัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาให้มีความรู้และทักษะเพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2546, น. 37)

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่ได้มีการพัฒนามาจากหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 โดยมีวิสัยทัศน์ที่มุ่งเน้นในการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถตามมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยยึดหลักว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดโดยเชื่อว่าทุกคนมีความสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้ จึงจะยึดประโยชน์ที่เกิดกับผู้เรียน กระบวนการจัดการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถ

พัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการทางสมอง เน้นให้ความสำคัญทั้งความรู้ ควบคู่ไปกับคุณธรรม ผู้สอนต้องคัดสรรกระบวนการเรียนรู้ การออกแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศักยภาพ และบริบทของผู้เรียน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีมาตรฐานการเรียนรู้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 3)

โรงเรียนอนุกุลนารี อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 24 เป็นโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่พิเศษ จัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ตั้งแต่ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยการสอนวิชาที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มสาระการเรียนรู้งานอาชีพและเทคโนโลยี กลุ่มสาระการเรียนรู้งานอาชีพและเทคโนโลยีเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียน มีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต และรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง สามารถนำความรู้เกี่ยวกับการดำรงชีวิต การอาชีพ และเทคโนโลยีมาใช้ประโยชน์ในการทำงาน อย่างมีความคิดสร้างสรรค์ และแข่งขันในสังคมไทยและสากล เห็นแนวทางในการประกอบอาชีพ รักการทำงาน และมีเจตคติที่ดีต่อการทำงานสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างพอเพียงและมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 207) รายวิชาคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์ ซึ่งเป็นรายวิชาเพิ่มเติม จำนวน 1 หน่วยกิต เพื่อเป็นพื้นฐานความรู้ให้ผู้เรียนสามารถไปประยุกต์ใช้และปฏิบัติงานได้อย่างหลากหลายในอนาคต โดยมุ่งเน้นการศึกษา วิเคราะห์ กระบวนการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศ ให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ทางคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการออกแบบและสร้างงานคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ โดยใช้โปรแกรมตกแต่งรูปภาพ โปรแกรมนำเสนอ และโปรแกรมสำหรับสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ใช้กระบวนการสร้างความรู้ ความเข้าใจ กระบวนการทำงาน กระบวนการฝึกทักษะปฏิบัติ กระบวนการบริหารจัดการ การวางแผน การปฏิบัติการตามแผน กระบวนการเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ให้ผู้เรียนเป็นผู้มีเจตคติที่ดีต่อวิชาคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์ มีจิตสำนึกและความรับผิดชอบในการทำงาน (กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี โรงเรียนอนุกุลนารี, 2560) สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้งานอาชีพและเทคโนโลยี สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มาตรฐาน ง 3.1 มุ่งให้ผู้เรียนเข้าใจเห็นคุณค่าและใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม คุณภาพผู้เรียน ตัวชี้วัดชั้นปี ม.3 ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสร้างชิ้นงานจากจินตนาการ หรืองานที่ทำในชีวิตประจำวันตามหลักการทำโครงการอย่างมีจิตสำนึกและมีความรับผิดชอบ เมื่อจบช่วงชั้นที่ 3 ผู้เรียนเข้าใจหลักการเบื้องต้นของการสื่อสารข้อมูลเครือข่ายคอมพิวเตอร์ หลักการและวิธีแก้ปัญหา หรือการทำโครงการด้วยกระบวนการทางเทคโนโลยีสารสนเทศมีทักษะการค้นหาค้นหาข้อมูลและการติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์อย่างมีคุณธรรมจริยธรรม การใช้

คอมพิวเตอร์ในการแก้ปัญหา สร้างชิ้นงานหรือโครงการจากจินตนาการ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศนำเสนองาน (กระทรวงศึกษาธิการ 2551, น. 182)

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูล สภาพปัญหา โดยการสัมภาษณ์ครูผู้สอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน รายวิชาคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุกุลนารี ปัญหาที่พบในการสอน คือ ผู้เรียนประสบปัญหาในการฝึกปฏิบัติ โดยพฤติกรรมที่พบคือ ผู้เรียนมีความเข้าใจกระบวนการฝึกปฏิบัติที่ยังไม่เป็นระบบ โดยเฉพาะความรับผิดชอบในการฝึกปฏิบัติตามขั้นตอนที่กำหนดได้อย่างถูกต้อง ทำให้การจัดการเรียนการสอนของรายวิชาไม่ประสบความสำเร็จตามที่คุณครูที่ตั้งเป้าหมายไว้ จากปัญหาที่พบดังกล่าวผู้วิจัยจึงเน้นที่จะส่งเสริมทักษะปฏิบัติที่มีการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและสามารถปฏิบัติได้ถูกต้อง

จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าพบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติตามแนวคิดของเดวีส์ เป็นรูปแบบจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการกระทำลงมือปฏิบัติจริง โดยมีหลักการที่ว่าครูผู้สอนจะต้องแบ่งเนื้อหาให้ละเอียด เพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะย่อยเหล่านั้นให้ได้ดี จนเกิดความชำนาญเสียก่อน ในระหว่างขั้นตอนการฝึก ทักษะย่อยแต่ละส่วนนั้น ครูจะเป็นผู้สาธิตการปฏิบัติให้นักเรียนดูก่อนที่จะให้ผู้เรียนปฏิบัติตาม เมื่อครูผู้สอน เห็นว่าผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้แล้วจึงสอนเทคนิค วิธีการ ที่จะช่วยให้การปฏิบัติได้รวดเร็วและมีคุณภาพดีขึ้น เมื่อผู้เรียนฝึกทักษะย่อยที่เป็นองค์ประกอบย่อยทั้งหมดแล้ว จึงนำประสบการณ์ย่อยเหล่านั้นมาสู่การปฏิบัติเต็มรูปแบบ มีขั้นตอนดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ ขั้นที่ 2 ขั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ขั้นที่ 3 ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ผู้เรียนลงมือปฏิบัติทักษะย่อยโดยไม่มีการสาธิตหรือการแสดงแบบอย่างให้ดู ขั้นที่ 4 ขั้นให้เทคนิควิธีการ ขั้นที่ 5 ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ เป็นทักษะที่สมบูรณ์ ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดทักษะปฏิบัติได้ถูกต้องตามขั้นตอน (ทิตสนา เขมมณี, 2555) และได้นำเว็บสนับสนุนรายวิชาเข้ามาช่วยเหลือผู้เรียนตลอดจนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเว็บสนับสนุน (Web Support) ที่ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นแบบเว็บสนับสนุนรายวิชา (Web Supported Course) เป็นเว็บรายวิชาที่มีลักษณะเป็นรูปธรรมที่มีลักษณะเป็นการสื่อสารที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน และมีแหล่งทรัพยากรทางการศึกษา การกำหนดงานให้ทำบนเว็บ การกำหนดให้อ่านมีการร่วมกันอภิปราย การตอบคำถามมีการสื่อสาร ผ่านคอมพิวเตอร์ มีกิจกรรมต่าง ๆ ที่ให้ทำในรายวิชา มีการเชื่อมโยงไปยังแหล่งทรัพยากรอื่น ๆ (Parson, 1997) สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนโดยทั่วไปควรส่งเสริมให้ผู้สอนและผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ตลอดเวลา การติดต่อระหว่างผู้สอนและผู้เรียนส่วนสำคัญในการสร้างความกระตือรือร้นกับการเรียนการสอน โดยผู้สอนสามารถให้ความช่วยเหลือผู้เรียนได้ตลอดเวลา ทั้งยังช่วยเสริมสร้างความคิดและความเข้าใจให้แก่ผู้เรียน สามารถสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น รวมทั้งติดต่อสอบถามข้อสงสัยกับผู้สอนได้ทันที การมอบหมายงานส่งผ่านอินเทอร์เน็ต การย้อนผลกลับแก่

ผู้เรียน โดยทันที เพื่อให้ผู้เรียนได้ทราบถึงความสามารถของตนเองนับว่าเป็นเทคโนโลยีทางการศึกษาที่ทันสมัยขยายโอกาสให้กับทุก ๆ คนที่สนใจศึกษา ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสวงหาความรู้ด้วยตนเองโดยไม่มีขีดจำกัด (Angelo, 1993, อ้างถึงใน วิชิตา รัตนเพียร, 2542)

ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับการใช้เว็บสนับสนุนรายวิชาเป็นส่วนที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยที่เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้นำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการเรียนการสอน โดยเว็บสนับสนุนรายวิชาเป็นสื่อการเรียนรู้ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สามารถนำข้อมูลเอกสารประกอบการเรียน รูปภาพ สื่อ วิดีทัศน์ มารวบรวมไว้ในเว็บสนับสนุนรายวิชา ซึ่งทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้อมีประสิทธิภาพและมีความสะดวกแก่ผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลาตามความต้องการ

จากที่มาและความสำคัญของปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำรูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเว็บสนับสนุนรายวิชา เนื่องจากรูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เป็นรูปแบบการฝึกปฏิบัติที่เป็นขั้นตอน ก่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในการฝึกปฏิบัติ โดยผู้เรียนฝึกปฏิบัติทักษะย่อยแต่ละส่วน จนเกิดความชำนาญ และเมื่อมีการใช้เว็บเข้ามาสนับสนุนการเรียน การนำเอาสื่อการเรียนการสอนที่เป็นเทคโนโลยี มาช่วยสนับสนุนการเรียนการสอน ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ การสืบค้นข้อมูล และเชื่อมโยงเครือข่าย ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนได้ทุกสถานที่และทุกเวลา เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำการศึกษาบทเรียนได้ตลอดเวลาและเข้าใจเนื้อหาของบทเรียน ส่งเสริมบรรยากาศของการเรียนการสอนในชั้นเรียนให้มีความน่าสนใจมากขึ้นด้วยเหตุนี้ การส่งเสริมทักษะปฏิบัติ รายวิชาคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research) สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในรายวิชาคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 มาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งผู้วิจัยมีความคาดหวังว่า เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการใช้รูปแบบการสอนของเดวิสร่วมกับเว็บสนับสนุนรายวิชาแล้ว จะช่วยให้ผู้เรียนให้มีทักษะการปฏิบัติงาน ผู้เรียนจะเกิดการพัฒนาทางด้านทักษะปฏิบัติ สามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้องตามขั้นตอนอย่างสมบูรณ์และประสบความสำเร็จในการปฏิบัติงาน

## 1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาปฏิบัติการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะปฏิบัติด้วยรูปแบบการสอนของเดวิสร่วมกับเว็บสนับสนุนรายวิชา

1.2.2 เพื่อศึกษาทักษะปฏิบัติของนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการสอนของเดวิสร่วมกับเว็บสนับสนุนรายวิชา

1.2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อทักษะปฏิบัติด้วยรูปแบบสอนของเดวีส์ร่วมกับเว็บสนับสนุนรายวิชา

### 1.3 ขอบเขตการวิจัย

#### 1.3.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/11 จำนวน 47 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนอนุคุณนารี อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์

#### 1.3.2 ตัวแปรที่ศึกษา

1.3.2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบของเดวีส์ร่วมกับเว็บสนับสนุนรายวิชา

1.3.2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

- 1) ทักษะปฏิบัติ
- 2) ความพึงพอใจ

#### 1.3.3 ผู้ร่วมวิจัย

การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนนี้ มีผู้ร่วมวิจัย คือ นางสาวพัชรา ฤทธิเจริญวัตถุ ตำแหน่งครู กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี โรงเรียนอนุคุณนารี อำเภอเมืองกาฬสินธุ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 24

#### 1.3.4 ขอบเขตเนื้อหาในการวิจัย

เนื้อหาที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเนื้อหาในรายวิชาคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์ รหัสวิชา ง23243 หน้าที่ 1 หน่วยกิต ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เนื้อหาในรายวิชาประกอบไปด้วย 4 หน่วยการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้เลือกเนื้อหาหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ได้แก่

1.3.4.1 การสร้างหน้าปกและปกหลัง

1.3.4.2 การแทรกปุ่มพร้อมทั้งทำการเชื่อมโยง

1.3.4.3 การทำสารบัญพร้อมทั้งทำการเชื่อมโยง

#### 1.3.5 ขอบเขตเนื้อหาในการวิจัย

ระยะเวลาในการวิจัยครั้งนี้คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560

## 1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ

“ทักษะปฏิบัติ” หมายถึง ทักษะปฏิบัติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/11 โรงเรียนอนุกุลนารี ที่เกิดจากการฝึกฝนและกระทำอย่างต่อเนื่อง สม่ำเสมอ จนเกิดความชำนาญ ด้วยความคล่องแคล่ว ถูกต้อง รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ สามารถวัดได้จากแบบประเมินทักษะปฏิบัติโดยมีองค์ประกอบของการวัด ได้แก่ การเตรียมงาน การปฏิบัติงาน เวลา และผลงาน

“การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับเว็บสนับสนุนรายวิชา” หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะปฏิบัติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มุ่งพัฒนาความสามารถด้านทักษะ เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริงโดยมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ออกเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ 2) ขั้นสาธิตให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย 3) ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย 4) ขั้นให้เทคนิควิธีการ และ 5) ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะร่วมกับเว็บสนับสนุนรายวิชา การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการนำเว็บสนับสนุนรายวิชา เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้โดยการใช้เทคโนโลยีผ่านระบบเครือข่ายเข้ามาช่วยในการจัดกิจกรรมเป็นสื่อกลางในการเรียนการสอนระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนมีแหล่งทรัพยากรทางการศึกษา ใบความรู้ ใบงาน แบบฝึกหัด ทำยบทเรียน สื่อวีดิทัศน์ประกอบการสอน ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูผู้สอนสามารถติดตามความก้าวหน้าในการส่งงาน และการให้คะแนนผู้เรียนได้

“ความพึงพอใจ” หมายถึง ทัศนคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/11 โรงเรียนอนุกุลนารี ความสุขของนักเรียนอันเกิดจากการปฏิบัติงานและได้รับผลเป็นที่พึงพอใจ

## 1.5 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.5.1 เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ ตลอดจนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

1.5.2 เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะปฏิบัติในรายวิชาอื่น ๆ ที่มีรูปแบบการสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติของนักเรียน

1.5.3 เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการประยุกต์รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติร่วมกับเว็บสนับสนุนรายวิชาผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

1.5.4 เป็นแนวทางวิธีการสอนของครูผู้สอนในการแก้ไขปัญหาทักษะปฏิบัติของนักเรียน

1.5.5 ผู้เรียนมีทักษะปฏิบัติที่ดีขึ้น เข้าใจกระบวนการฝึกปฏิบัติได้ถูกต้องตามขั้นตอน

1.5.5 ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและสามารถทำความเข้าใจเนื้อหา เปิดโอกาสให้นักเรียนศึกษาได้ตลอดเวลา