

แบบรายงานผลโครงการ/กิจกรรมของสถานศึกษาในสังกัดสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

รอบ 6 เดือน (ต.ค.- มี.ค.) รอบ 12 เดือน (เม.ย.- ก.ย.)

1. ชื่อหน่วยงาน คณะศิลปศึกษา
2. ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนด้านศิลปวัฒนธรรมให้มีคุณภาพเป็นที่ยอมรับระดับชาติ และระดับนานาชาติ
3. กลยุทธ์ที่ 3 พัฒนานักเรียน นักศึกษาให้มีสมรรถนะ และทักษะที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
4. เป้าประสงค์ นักเรียน นักศึกษาได้รับการพัฒนาให้มีสมรรถนะ และทักษะที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
5. ตัวชี้วัดเป้าประสงค์ ระดับความสำเร็จของการพัฒนาผู้เรียน และผู้สำเร็จการศึกษาด้านศิลปวัฒนธรรมให้มีคุณภาพ สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และนโยบายไทยแลนด์ 4.0
6. วิธีการวัด
 - 6.1 จำนวนโครงการที่จัดเป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดไว้
 - 6.2 นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรม ไม่น้อยกว่า ร้อยละ 80
 - 6.3 นักศึกษามีความรู้ และสามารถนำความรู้ไปใช้ในการปฏิบัติงานได้ ไม่น้อยกว่า ร้อยละ 80 (ติดตามหลังจากการอบรมภายใน 1 เดือน)
 - 6.4 กรรมการสโมสรนักศึกษา มีส่วนร่วมในการดำเนินโครงการ ไม่น้อยกว่า 1 คนต่อโครงการ
7. มีการดำเนินโครงการ/กิจกรรม
 - 7.1 เป้าหมายในการดำเนินโครงการ/กิจกรรม จำนวน.....1.....โครงการ
 - 7.2 สามารถดำเนินโครงการ/กิจกรรมได้จริง จำนวน.....1.....โครงการ
 - 7.3 ไม่สามารถดำเนินโครงการ/กิจกรรมได้ จำนวน.....-.....โครงการ
8. จำนวน ชื่อโครงการ จำนวนนักศึกษา วันเดือนปี สถานที่จัดโครงการ/กิจกรรม
สามารถทำได้จริง รวมทั้งสิ้น จำนวน1..... โครงการ ประกอบด้วย
ชื่อโครงการ...โครงการเสริมสร้างพัฒนาทักษะชีวิตนักศึกษาในศตวรรษที่ 21.....
กิจกรรมที่ 2 โครงการพัฒนาศักยภาพผู้เรียนด้านการใช้เทคโนโลยี
วัน เดือน ปี..... 25-26 พฤศจิกายน 2564 สถานที่จัด ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 201 อาคารคณะศิลปศึกษา
จำนวนนักศึกษา ชั้นปีที่ 2 ทุกสาขาวิชา จำนวน...115 คน...นักศึกษาที่เข้าร่วม จำนวน 115 คน....คิดเป็นร้อยละ....100....
9. รายละเอียด และความสำเร็จของแต่ละโครงการ/กิจกรรมที่จัด (นำโครงการจากข้อ 8 มาอธิบายรายละเอียด)
 - 9.1 ชื่อ โครงการเสริมสร้างพัฒนาทักษะชีวิตนักศึกษาในศตวรรษที่ 21
กิจกรรมที่ 2 โครงการพัฒนาศักยภาพผู้เรียนด้านการใช้เทคโนโลยี
 - 9.1.1 วัตถุประสงค์ของโครงการ
 - 1) เพื่อให้นักศึกษามีความรู้ และทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา
 - 2) เพื่อให้นักศึกษานำความรู้และทักษะจากการอบรมไปใช้ในการผลิตสื่อการเรียนการสอน

9.1.2 เนื้อหา/กิจกรรมของโครงการ

- ความรู้พื้นฐานการใช้คอมพิวเตอร์สำหรับการปฏิบัติงาน ได้แก่ แอปพลิเคชัน Zoom, Google Classroom, pedlet, Liveworksheets, Wordwall, Topworksheet, Wheelofname และ Zoomit
- ลงมือฝึกปฏิบัติการใช้คอมพิวเตอร์สำหรับการปฏิบัติงาน ได้แก่ แอปพลิเคชัน Zoom, Google Classroom, pedlet, Liveworksheets, Wordwall, Topworksheet, Wheelofname และ Zoomit
- นักศึกษาทุกคนนำเสนอผลการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันสำหรับการปฏิบัติงาน โดยวิทยากรสุ่มเลือกคนที่จะนำเสนอ หลังจากเสร็จสิ้นการอบรมให้นักศึกษาทุกคนนำส่งผลงานบน Google Classroom ที่วิทยากรสร้าง

9.1.3 กลุ่มเป้าหมาย

- 1) นักศึกษาสาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา ระดับชั้นปีที่ 2 จำนวน.....75.....คน
- 2) นักศึกษาสาขาวิชาดนตรีศึกษา ระดับชั้นปีที่ 2 จำนวน.....40.....คน

9.1.4 ผู้รับผิดชอบและดำเนินโครงการ

1) ผู้รับผิดชอบโครงการ

นางสาวพิชญา ดำนิล.....ตำแหน่ง.....รองคณบดีคณะศิลปศึกษา.....

2) ผู้ดำเนินโครงการ/ ผู้ประสานงาน

นางสาว.....นางสาวอรพินท์ ยุวะพุกกะ.....ตำแหน่ง.....นักวิชาการศึกษา.....

3) กรรมการสโมสรนักศึกษา ที่มีส่วนร่วมในการดำเนินโครงการ จำนวน.....9.....คน ประกอบด้วย.....

1. นางสาว...รียากรณ์...เทพสุวรรณ.....ตำแหน่ง.....นายกสโมสรนักศึกษา.....
2. นางสาว.....พินภา...เนื้อแก้ว.....ตำแหน่ง.....อุปนายกสโมสรนักศึกษาคนที่ 2.....
3. นาย...นवल...พลช.....ตำแหน่ง.....กรรมการสโมสรนักศึกษา.....
4. นาย...จิรเมธ...จันใด.....ตำแหน่ง.....กรรมการสโมสรนักศึกษา.....
5. นาย...ศราวุธ...ฤทธิ์สุวรรณ.....ตำแหน่ง.....กรรมการสโมสรนักศึกษา.....
6. นางสาว...ธัญพร...หนูเมือง.....ตำแหน่ง.....กรรมการสโมสรนักศึกษา.....
7. นางสาว...ศิริลักษณ์...แก้วพรหม.....ตำแหน่ง.....กรรมการสโมสรนักศึกษา.....
8. นาย...ปฏิวัติ...เพ็ชรรัตน์.....ตำแหน่ง.....กรรมการสโมสรนักศึกษา.....
9. นางสาว...ณิชากัทธ...หัตถ์รัชชัย.....ตำแหน่ง.....เหรียญกิตติมศักดิ์.....

9.1.5 การบรรลุผลความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ของโครงการ (ตอบเป็นรูปธรรม)

- 1) นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ และมีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ในการปฏิบัติงานในลักษณะต่างๆ
- 2) นักศึกษาสามารถนำความรู้และทักษะจากการอบรมไปประยุกต์ใช้ในการผลิตสื่อวัตกรรมการเรียนการสอน ประเมินได้จาก ผลงานการผลิตสื่อจากแอปพลิเคชัน Zoom, Google Classroom, pedlet, Live worksheets, Wordwall, Top worksheet, Wheelofname และ Zoomit

9.1.6 การบรรลุผลสำเร็จที่สอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (อธิบายเป็นรูปธรรม)

(1) ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

นำความรู้และทักษะจากการอบรมไปประยุกต์ใช้ในการสร้างนวัตกรรมสื่อการเรียนการสอน

(2) ทักษะสารสนเทศ สื่อ เทคโนโลยี

ผู้เข้าร่วมโครงการ มีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถ

ใช้สารสนเทศได้อย่างสร้างสรรค์ โดยจัดการกับข้อมูลที่มาจกหลายแหล่ง และมีจริยธรรมและยึดถือกฎหมายในการเข้าถึงและใช้ข้อมูลสารสนเทศ

ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เครื่องมือสื่อสาร และเครือข่ายทางสังคมในการเข้าถึง จัดการ และสร้างข้อมูลสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม

ผลิตสื่อ (Create Media Products) โดยใช้แอปพลิเคชัน Zoom, Google Classroom, pedlet, Liveworksheets, Wordwall, Topworksheet, Wheelofname และ Zoomit ในการสร้างสื่อการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ภายใต้สภาพแวดล้อมและความหลากหลายทางวัฒนธรรม

(3) ทักษะชีวิตและอาชีพ

ผู้เข้าร่วมโครงการได้รับการพัฒนาทักษะชีวิตและทักษะในการทำงาน ดังนี้

สามารถปรับตัวเข้ากับบทบาท หน้าที่ความรับผิดชอบในบริบทที่หลากหลาย และสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพภายใต้สภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง

มีพฤติกรรมที่เหมาะสมต่อคำทวงติง และการวิจารณ์ เข้าใจและสามารถจัดการกับความเห็นและความเชื่อที่แตกต่างกันเพื่อหาทางออกที่เหมาะสม พูดและฟังอย่างมีกาลเทศะ ประเมินจากการนำเสนอผลงานในระหว่างการอบรม

สามารถบริหารเวลาในการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความมุ่งมั่นพัฒนาทักษะของตนเองเพื่อใช้พัฒนาตนเองในอนาคต ประเมินจากการส่งผลงานของนักศึกษา

9.1.7 การบรรลุผลสำเร็จตามคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ (ตอบเป็นรูปธรรม)

(1) SD ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ความรับผิดชอบและภาวะผู้นำ

มีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่มอย่างกระตือรือร้น ให้ความร่วมมือกับทีม เคารพความหลากหลายในทีม และรับผิดชอบต่อผลงานของทีม

(2) MD ด้านความรู้

นักศึกษาสามารถแสดงความรู้ โดยให้ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะในการทำงานกลุ่มได้

(3) AD ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

นักศึกษามีการฝึกปฏิบัติใช้คอมพิวเตอร์ในการผลิตสื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน และสุ่มตัวแทนกลุ่มละ 2 คน นำเสนอผลงาน

(4) RD ด้านคุณธรรมจริยธรรม

นักศึกษามีวินัยตรงต่อเวลาในการเข้าอบรม มีสัมมาคารวะต่อวิทยากร มีน้ำใจช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

(5) TD ด้านทักษะทางปัญญา

นักศึกษาสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการผลิตสื่อนวัตกรรมการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับความแตกต่างของผู้เรียนในแต่ละระดับชั้น

10. งบประมาณค่าใช้จ่ายในการดำเนินโครงการ

แหล่งงบประมาณ	งบประมาณที่ได้รับ (***ที่ได้รับอนุมัติ***)	งบประมาณที่จ่ายจริง (***ที่ได้อนุมัติเบิกจ่าย***)
เงินรายได้ฯ		
เงินงบประมาณแผ่นดิน	17,777 บาท	17,777 บาท
เงินงบประมาณจากแหล่งอื่น ๆ (โปรดระบุ)		
รวม	17,777 บาท	17,777 บาท
คงเหลือ	-	

11. ปัญหา/อุปสรรคและแนวทางการปรับปรุงพัฒนาการดำเนินกิจกรรม/โครงการ

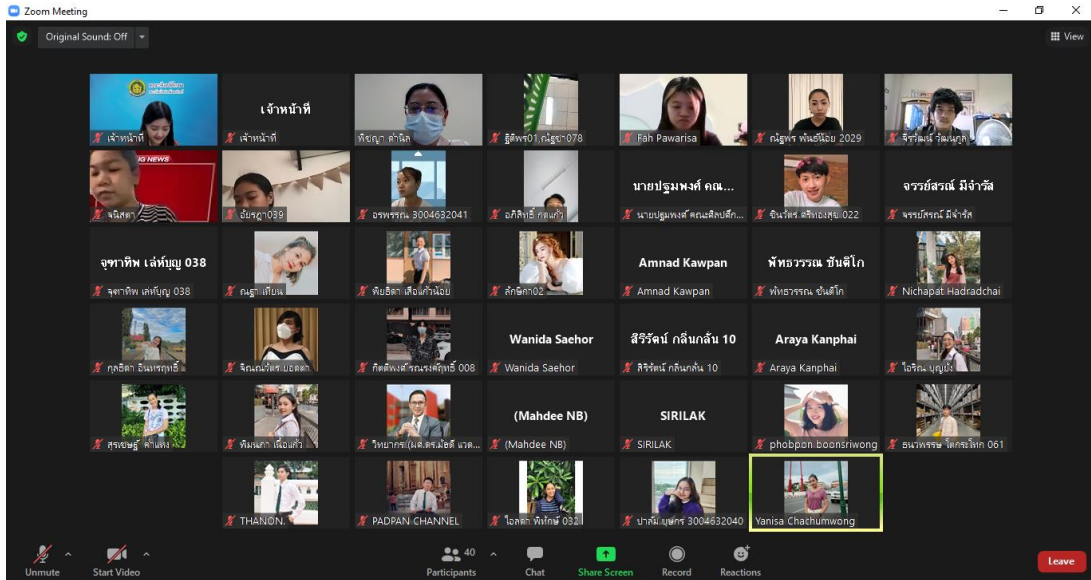
ชื่อโครงการ	ปัญหาและอุปสรรค	แนวทางการปรับปรุงและพัฒนา การดำเนินโครงการ
1. โครงการเสริมสร้างพัฒนาทักษะชีวิตนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 กิจกรรมที่ 2 โครงการพัฒนาศักยภาพผู้เรียนด้านการใช้เทคโนโลยี	ระยะเวลาการจัดกิจกรรมน้อยเกินไป	ควรเพิ่มระยะเวลาอีก 2 วัน

12. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม (***)ข้อเสนอแนะจากผู้เข้าร่วมโครงการและผู้รับผิดชอบโครงการ(***)

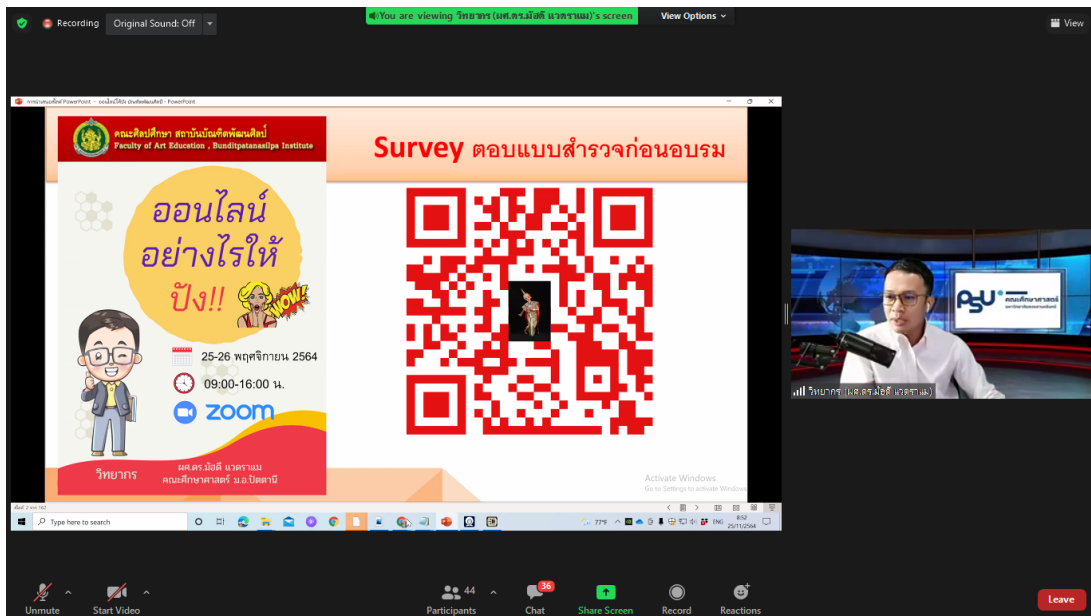
1. เป็นโครงการที่มีประโยชน์ได้รับความรู้จากการฝึกอบรม สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการฝึกสอนและต่อยอดในวิชาชีพครูได้
2. เพิ่มเวลาการจัดอบรม เนื่องจากเนื้อหาการอบรมน่าสนใจ และเป็นประโยชน์แก่นักศึกษา
3. วิธีการนำเสนอของวิทยากรเป็นกันเอง ได้ความสนุกสนาน และได้ความรู้ด้านเทคโนโลยีใหม่ ๆ
4. อยากให้จัดอบรมเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีอื่น ๆ เช่น โปรแกรม Adobe Photoshop โปรแกรมสำหรับใช้งานตัดต่อ Kind master

13. ภาพกิจกรรม/โครงการทั้งหมด พร้อมคำอธิบายใต้ภาพ ขนาดภาพ 5x7" รูปภาพควรมีรายละเอียดหรือความคมชัดไม่น้อยกว่า 720P

ภาพกิจกรรมโครงการการเสริมสร้างพัฒนาทักษะชีวิตนักศึกษาในศตวรรษที่ 21
กิจกรรมที่ 2 : โครงการพัฒนาศักยภาพผู้เรียนด้านการใช้เทคโนโลยี
ระหว่างวันที่ 25 – 26 พฤศจิกายน 2564
ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 201 และรูปแบบออนไลน์ ผ่านระบบ Zoom

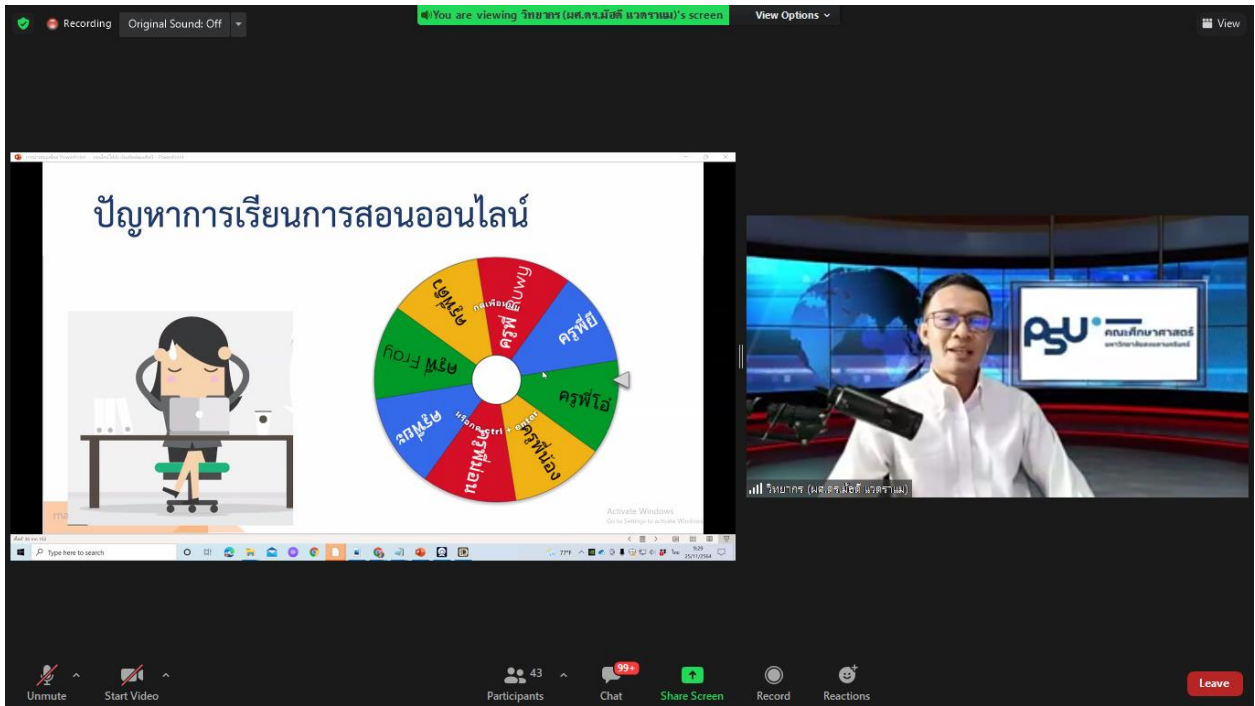


ผู้เข้าร่วมโครงการ

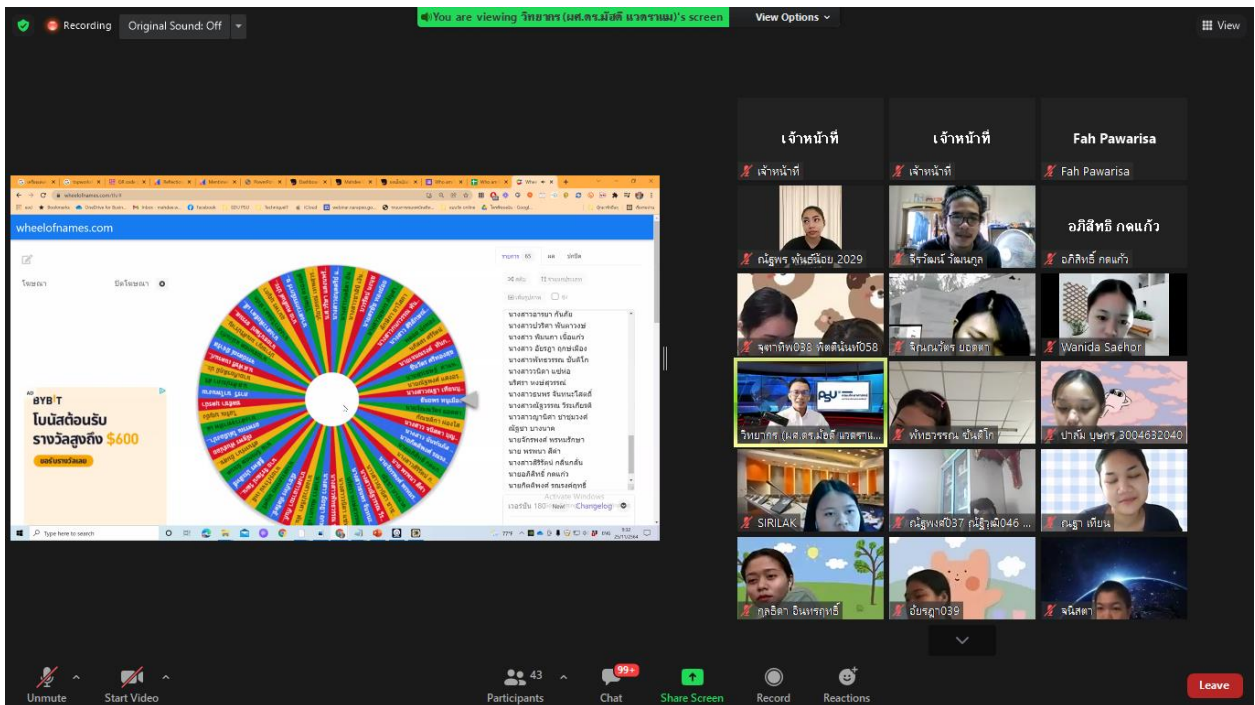


แบบประเมินก่อนการอบรม โดย วิทยากร ผศ.ดร. มัยดี แวดราแม

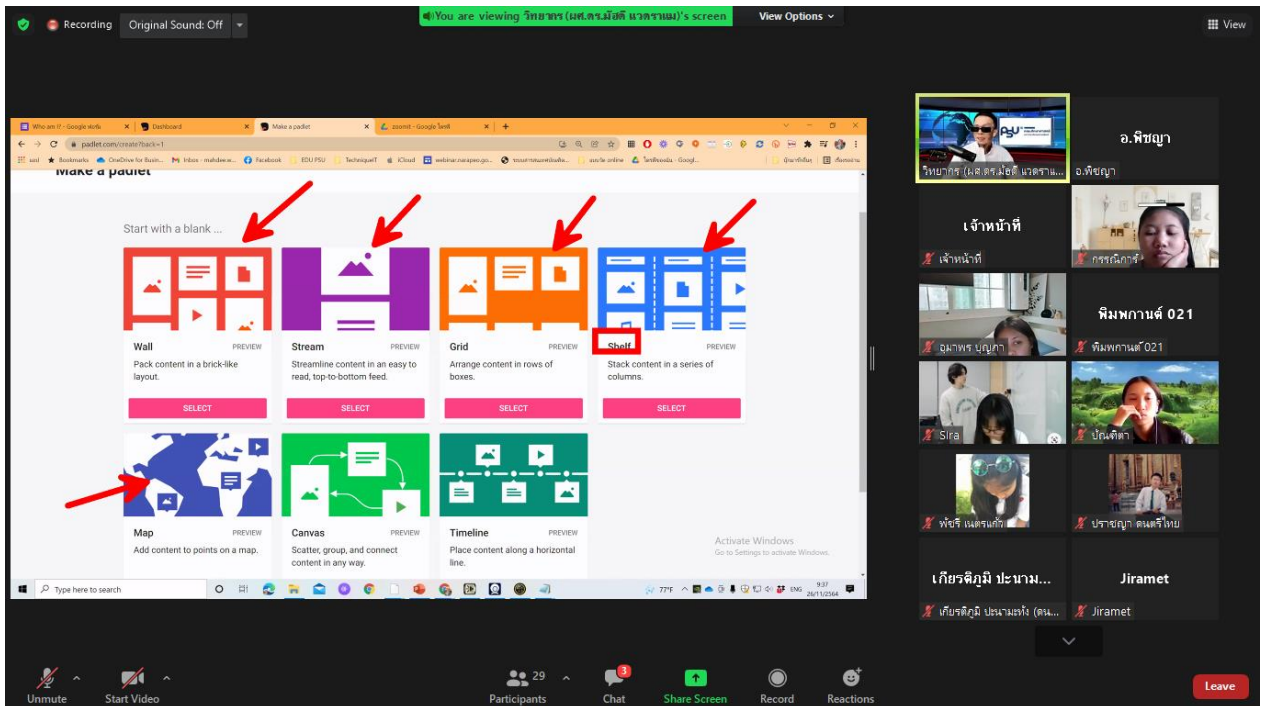
โปรแกรมการระดมความคิดเห็นในชั้นเรียน



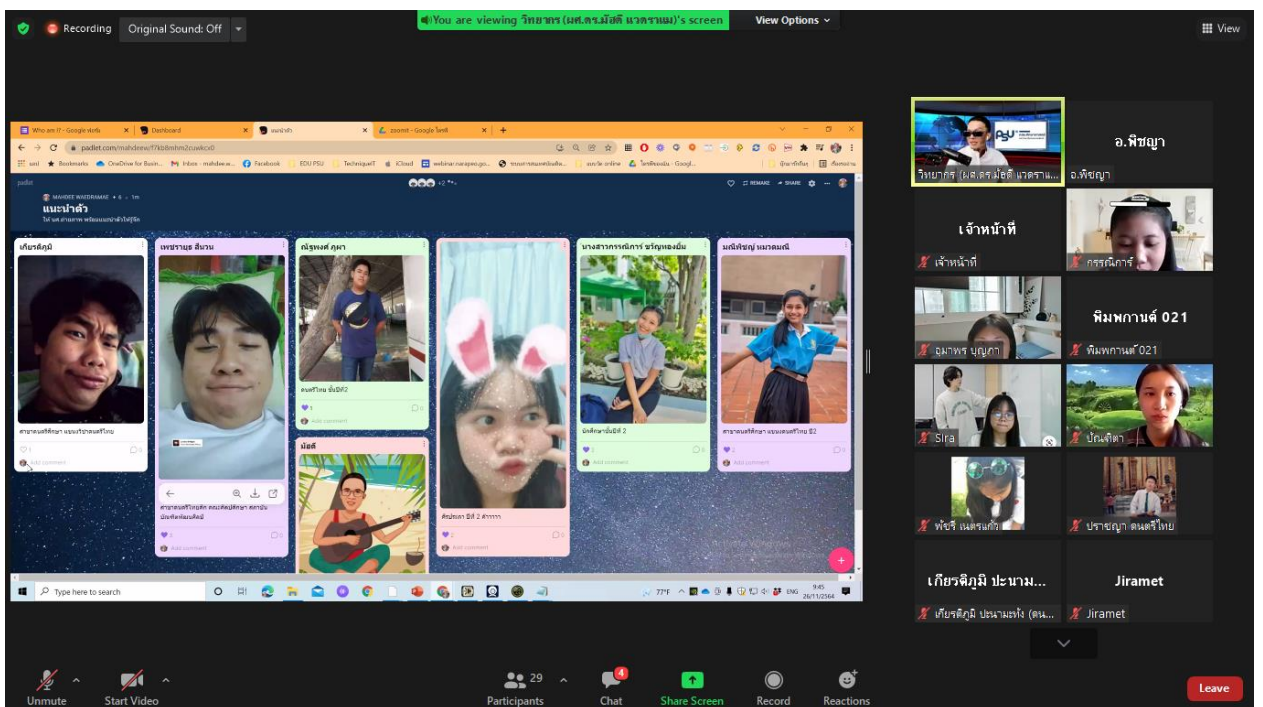
เข้าสู่เนื้อหาโดยการเริ่มแนะนำแอปพลิเคชัน Wheelofnames



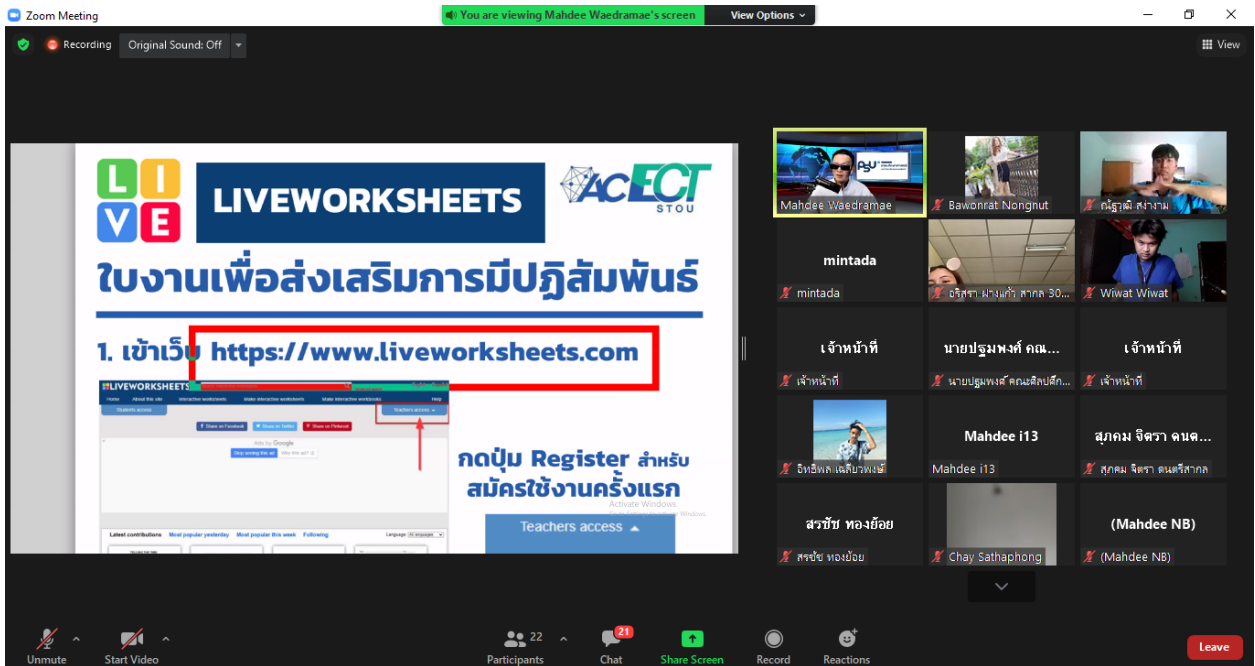
สาธิตวิธีการใช้แอปพลิเคชัน Wheelofnames



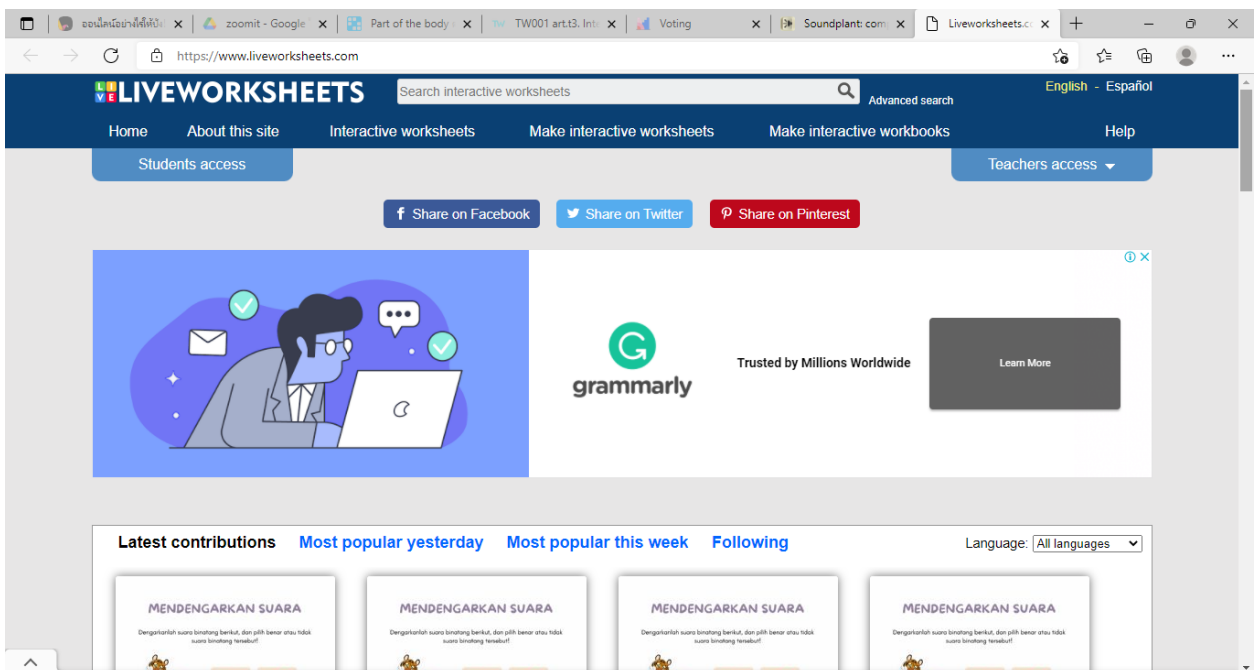
แอปพลิเคชัน Padlet ใช้สำหรับการจัดหมวดหมู่สื่อการสอน การแนะนำตัว ให้มีความน่าสนใจ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเลือกศึกษาและทำกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น



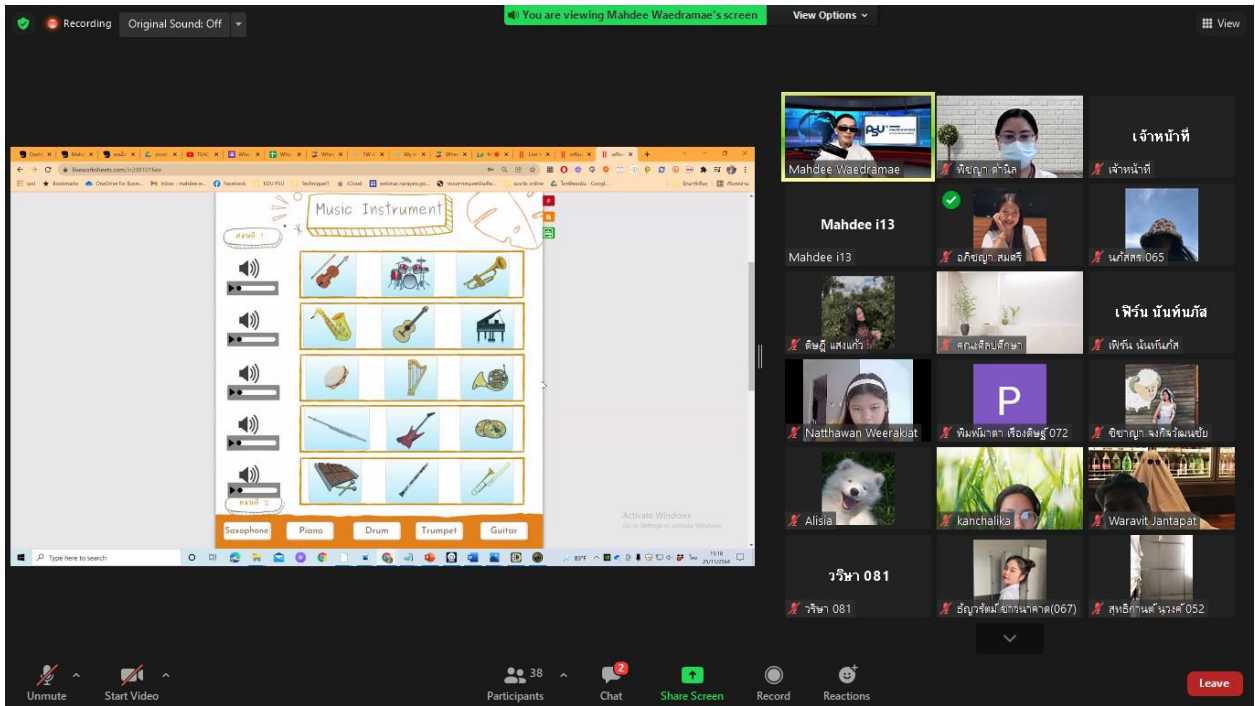
ตัวอย่างในการใช้ Padlet สร้างกระดานสนทนาระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในระหว่างการเรียนรู้การสอน



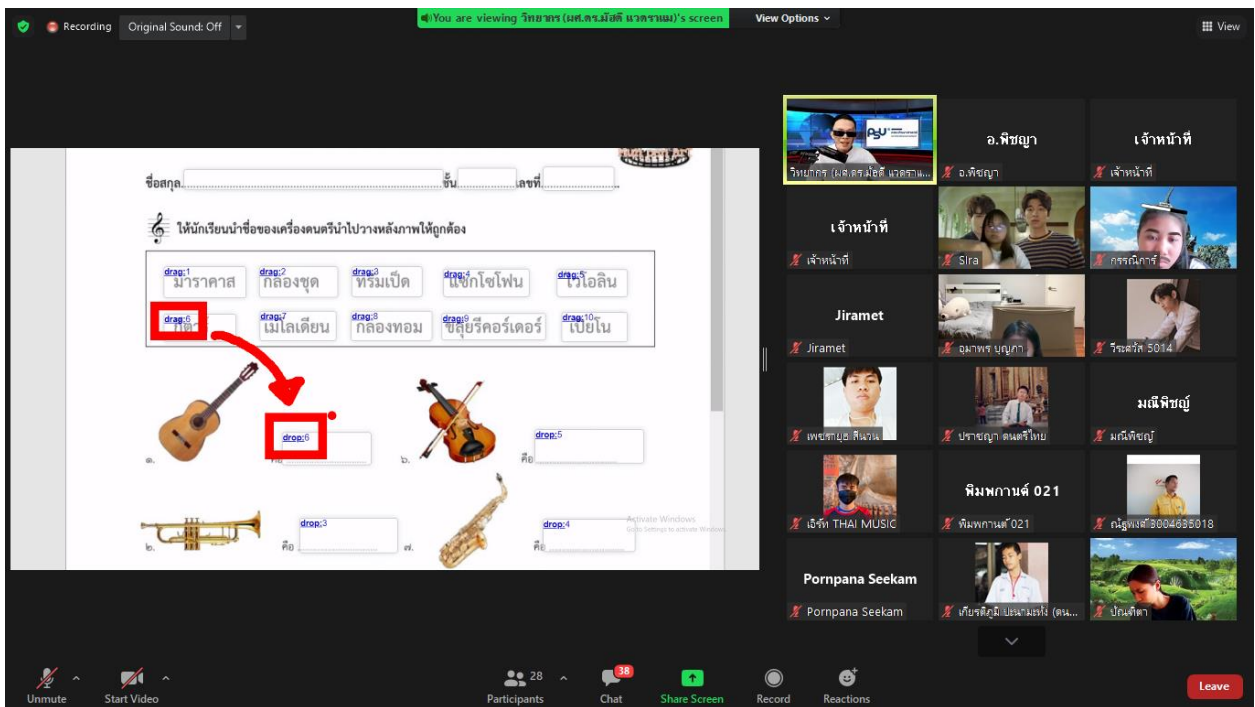
การสร้างใบงานผ่าน Liveworksheets



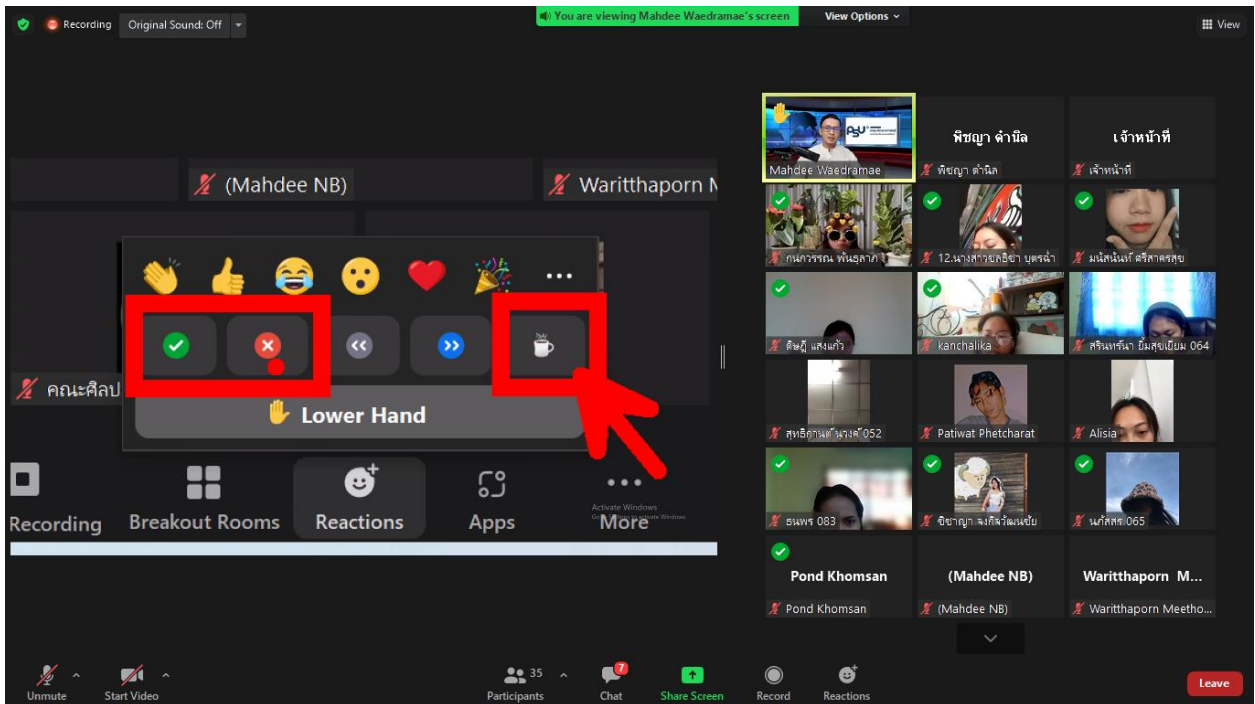
แนะนำเทคนิควิธีการสร้างใบงานให้มีความน่าสนใจ โดยใช้แอปพลิเคชัน Liveworksheets



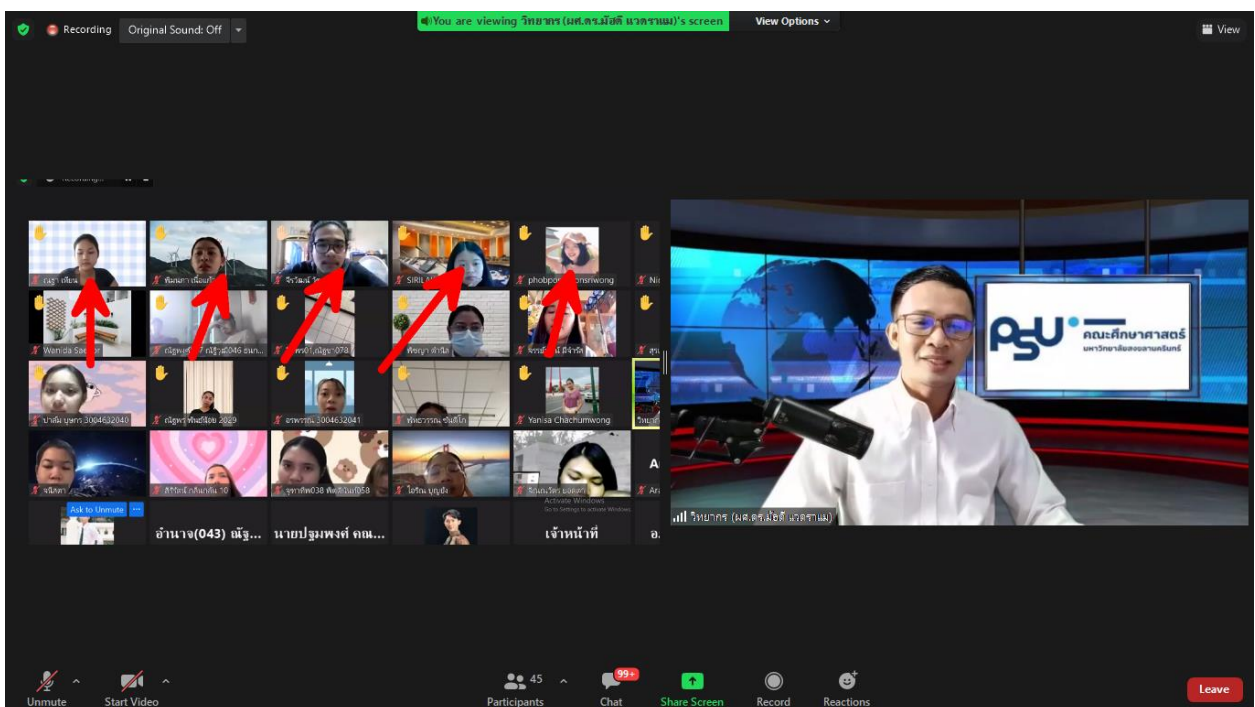
การสร้างใบงานและการใส่เสียงในแอปพลิเคชัน Liveworksheets
เพื่อสร้างใบงานให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น



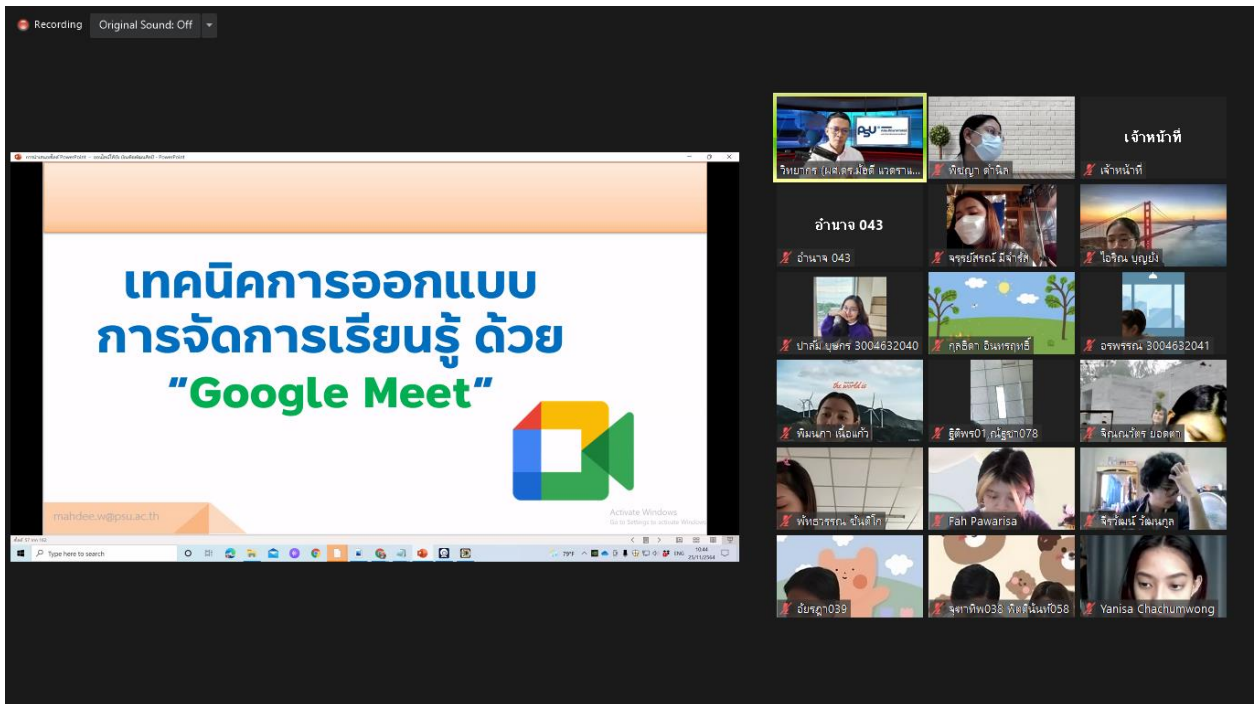
การสร้างใบงานให้น่าสนใจยิ่งขึ้นในห้องเรียนออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน Liveworksheets



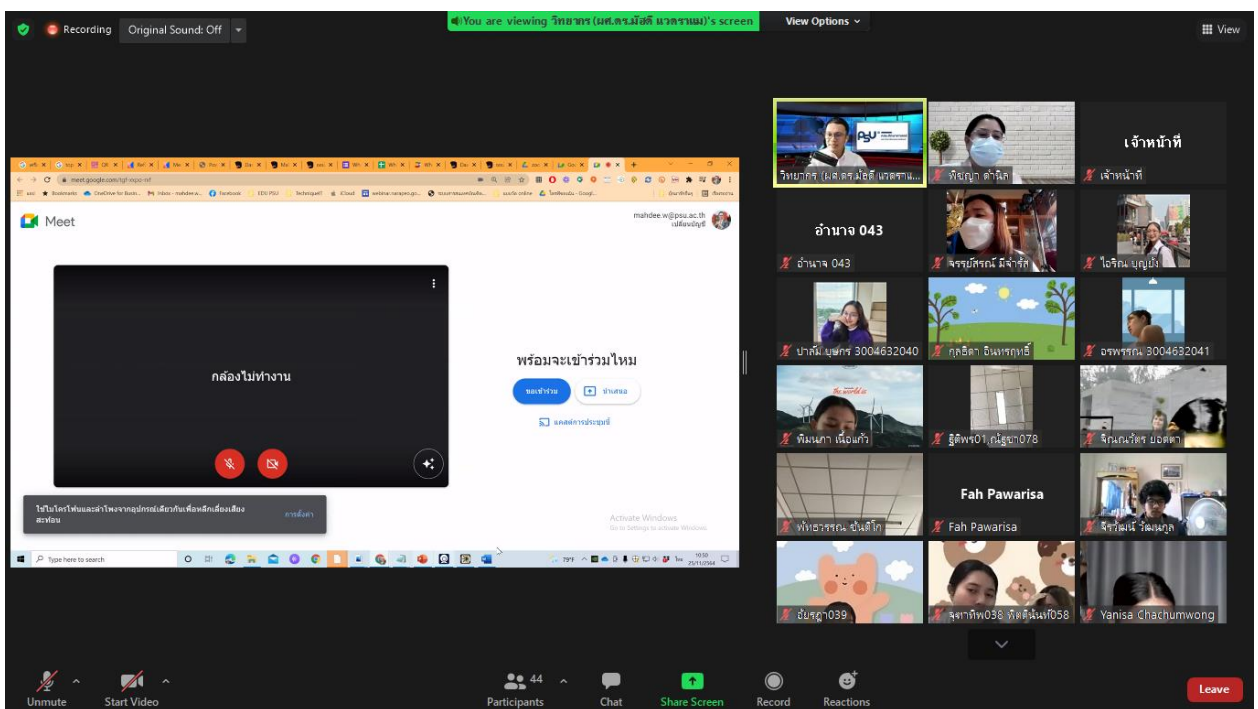
การใช้โหมด Reactions แทนการโหวตในชั้นเรียน



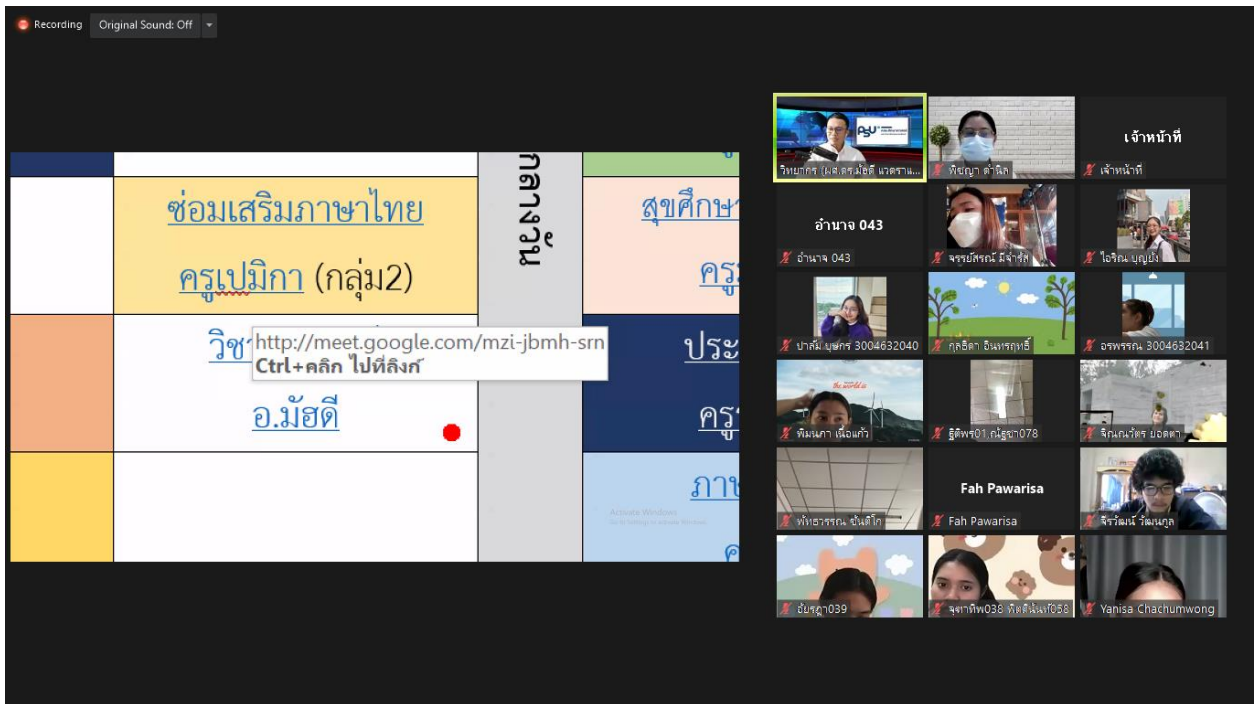
การใช้ Options spot light ในการจัดลำดับผู้ต้องการสอบถามก่อน - หลัง



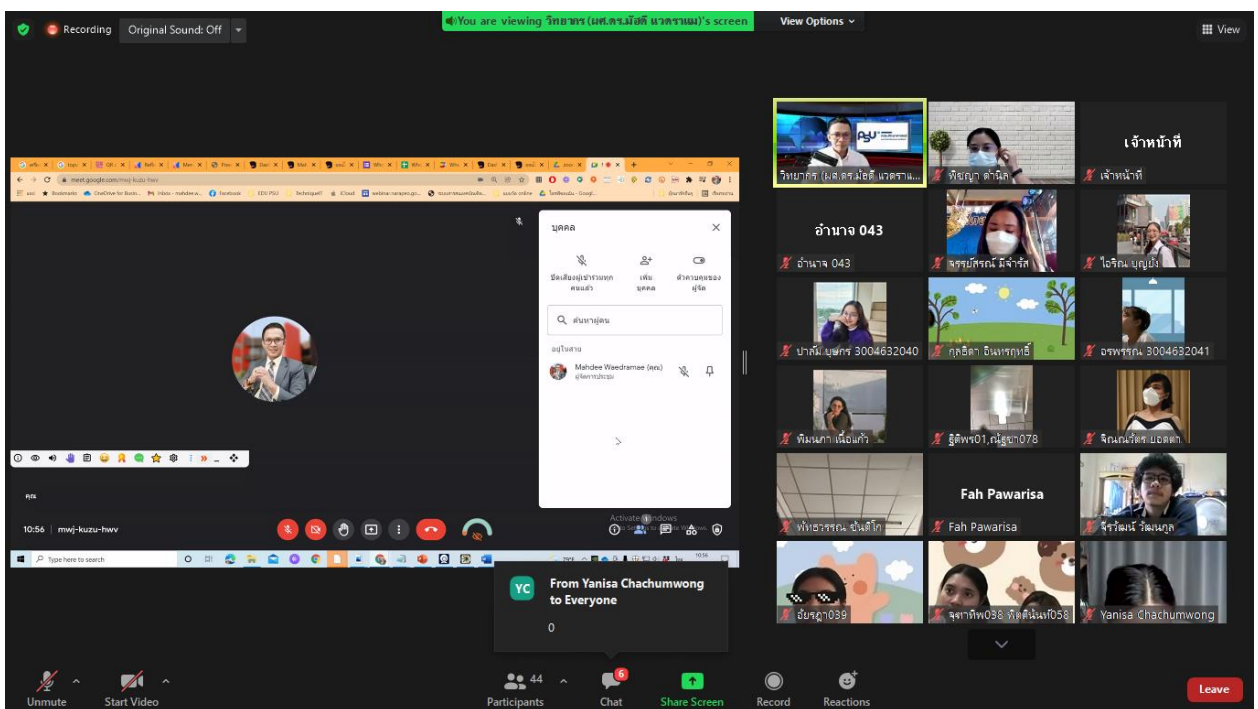
เทคนิคการออกแบบการจัดการเรียนการสอนด้วยแอปพลิเคชัน Google meet



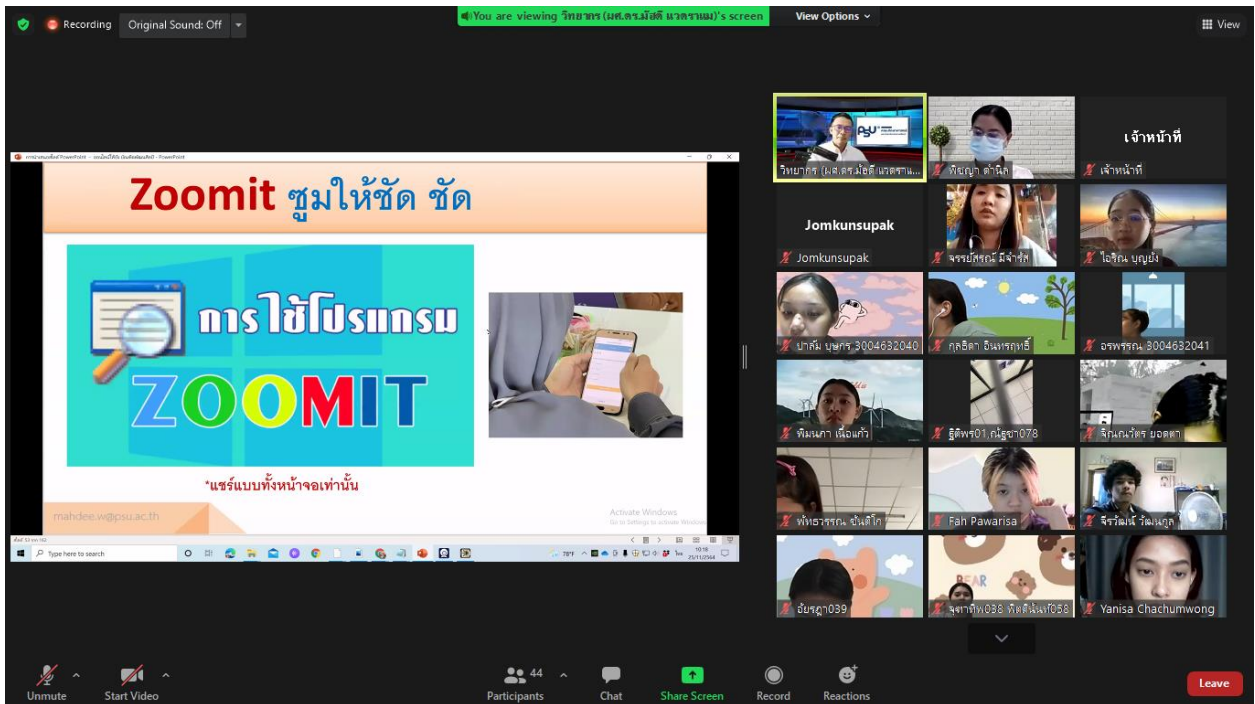
สร้างลิงค์ในตารางสอนเพื่อเข้าสู่ห้องเรียนออนไลน์ผ่าน Google meet



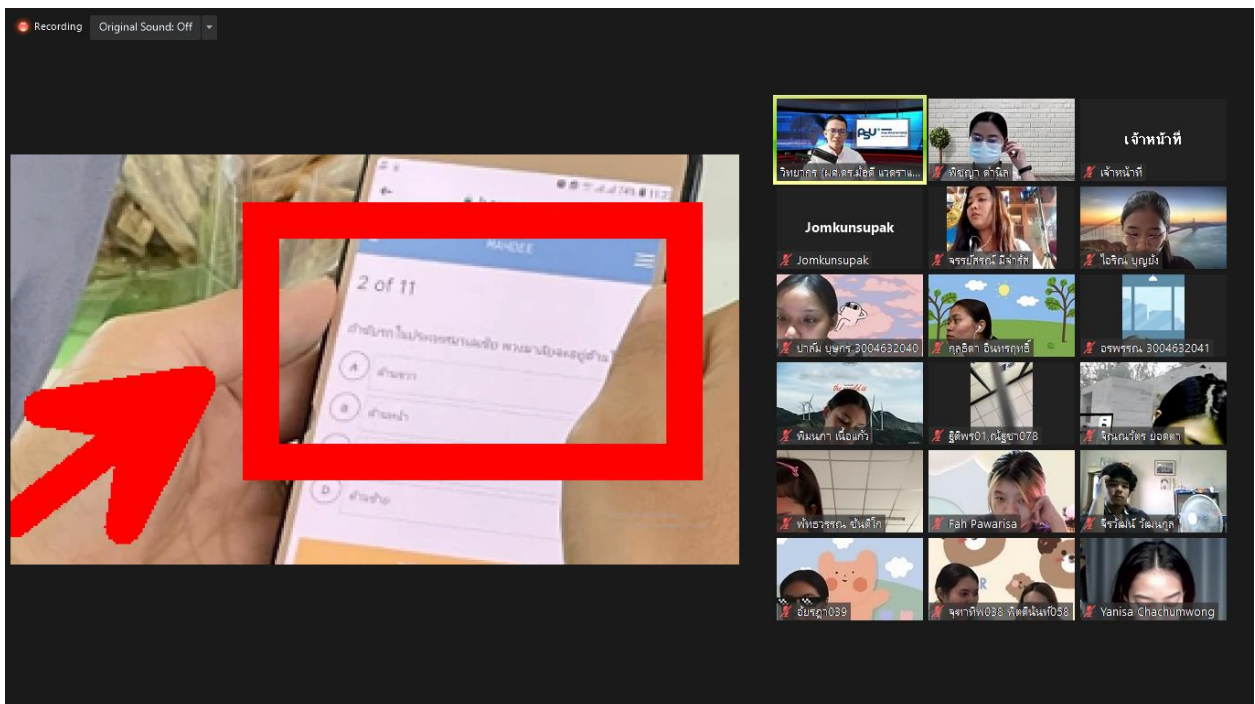
การใส่ลิงค์ในตารางสอนเพื่อเข้าสู่ห้องเรียนออนไลน์ Google meet



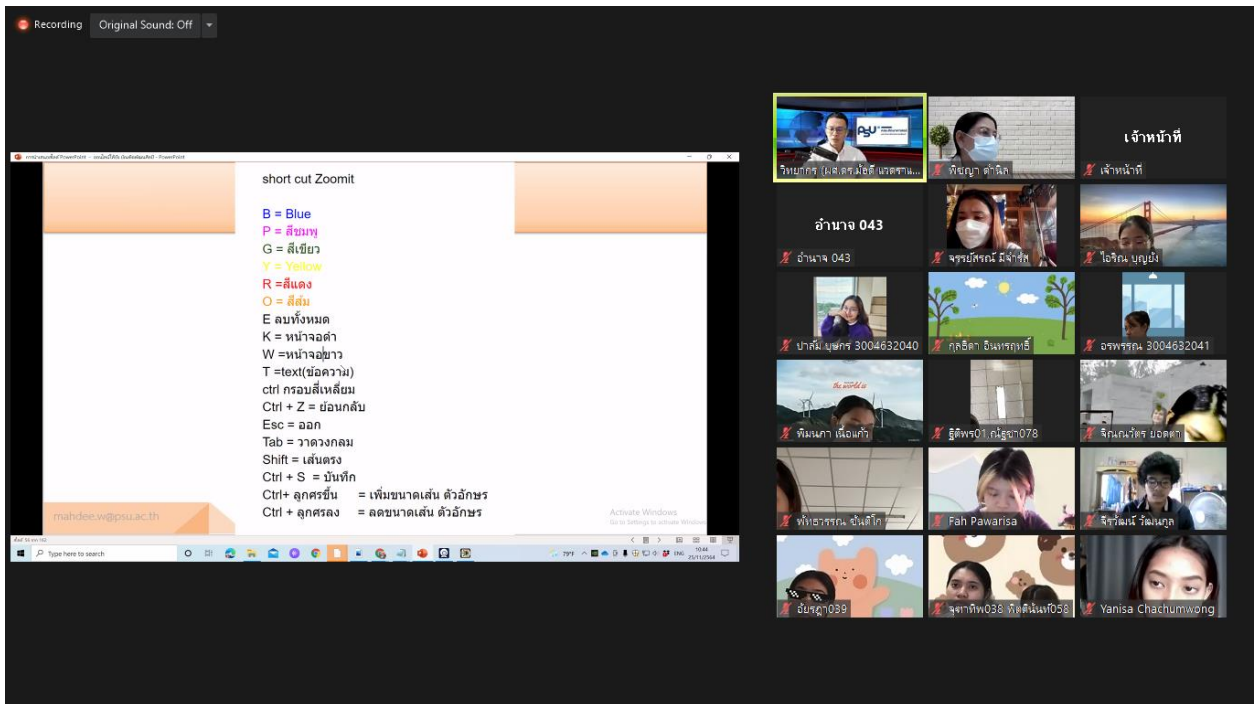
เทคนิคการแชร์เสียง ผ่าน Google meet



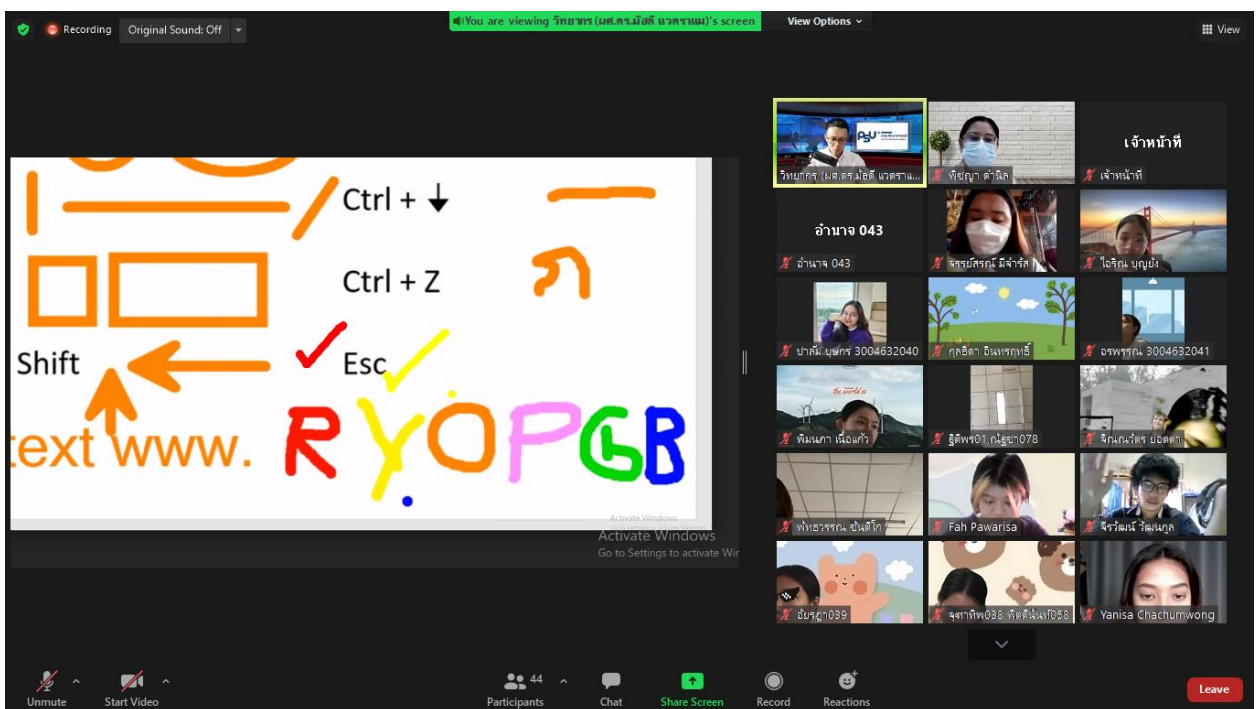
เทคนิควิธีการใช้แอปพลิเคชัน Zoomit



แอปพลิเคชัน Zoomit เป็นแอปพลิเคชันประจำห้องเรียนออนไลน์
ที่จะช่วยขยายหน้าจอให้ผู้เรียนได้มองเห็นชัดเจน

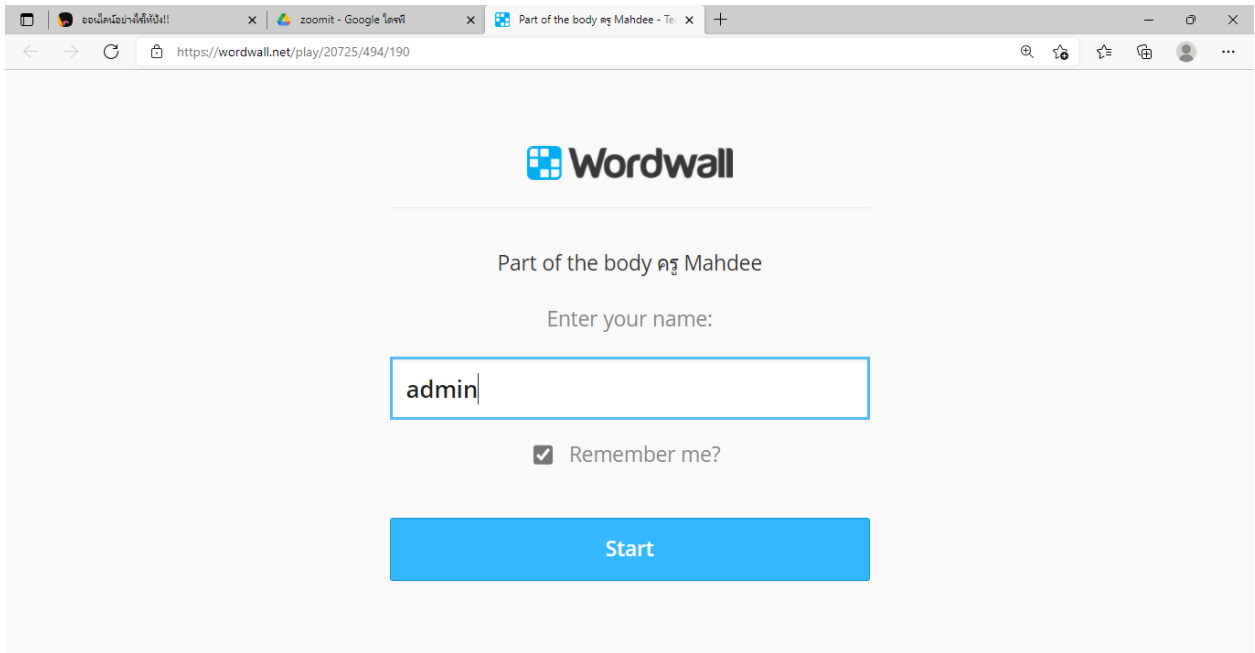


คำอธิบายวิธีการใช้แป้นลัดในแอปพลิเคชัน Zoomit

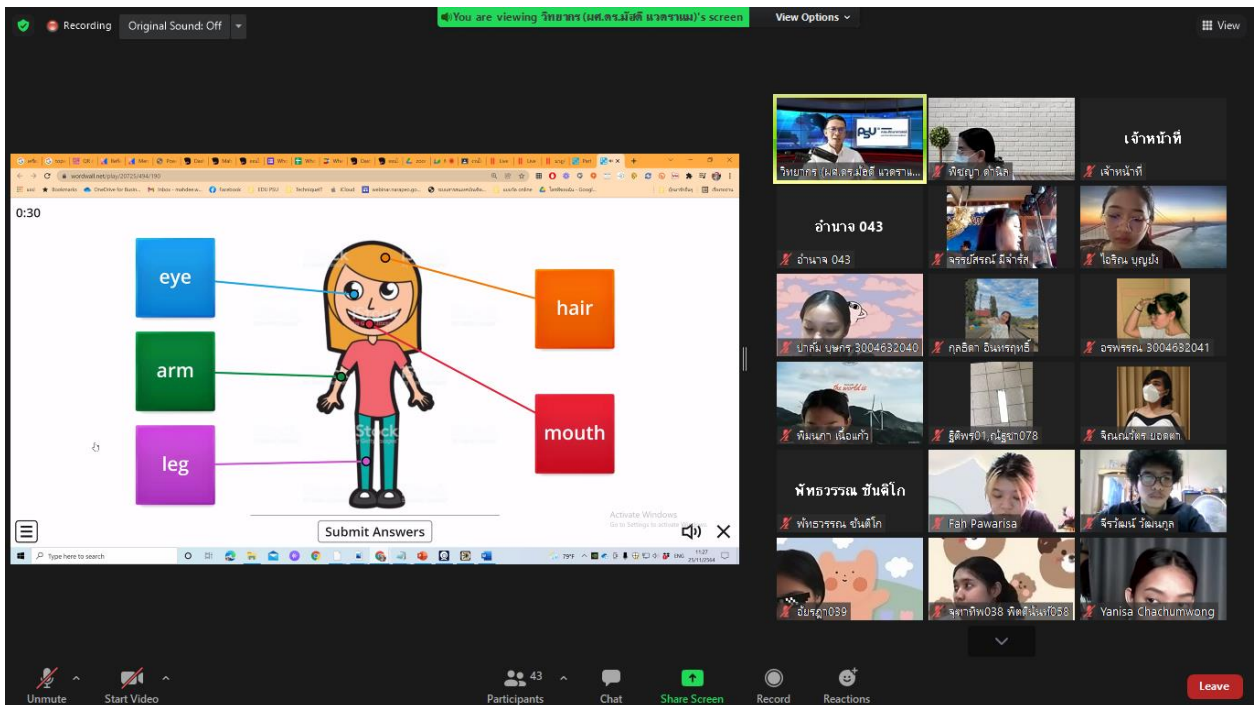


กรณีที่ต้องการเปลี่ยนสีปากกาในแอปพลิเคชัน Zoomit

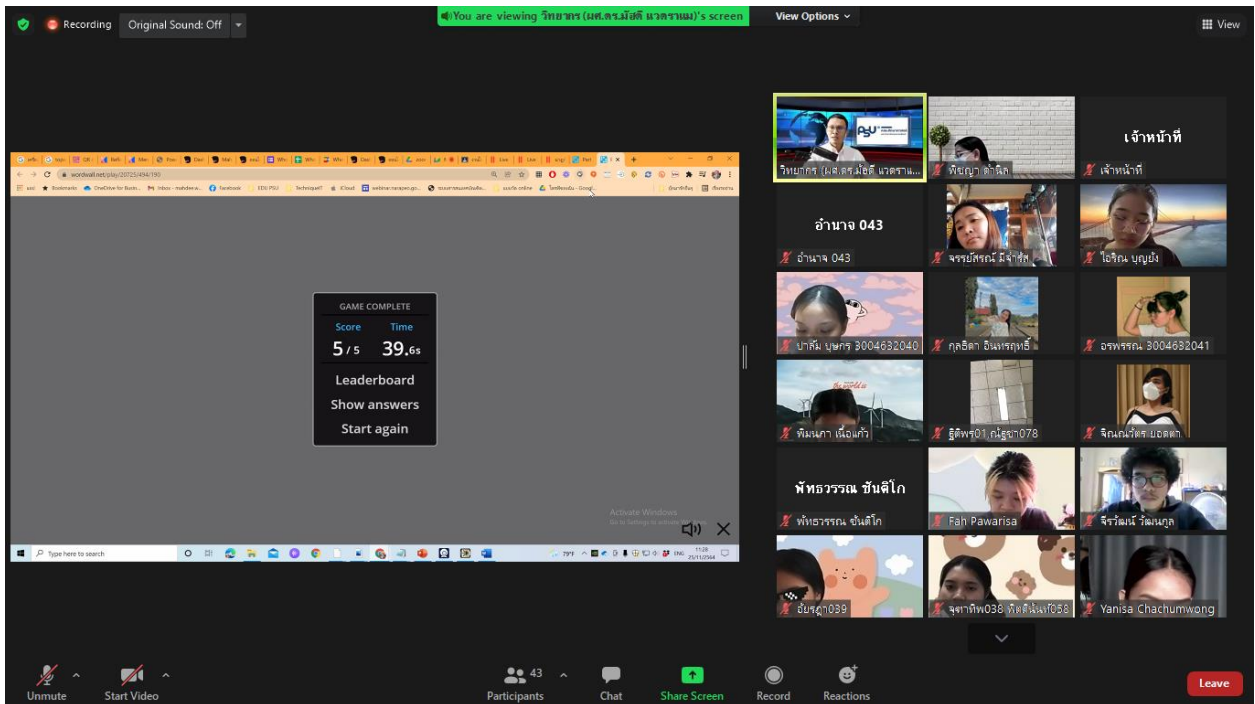
โปรแกรมการวัดผลการเรียนรู้ระหว่างเรียน



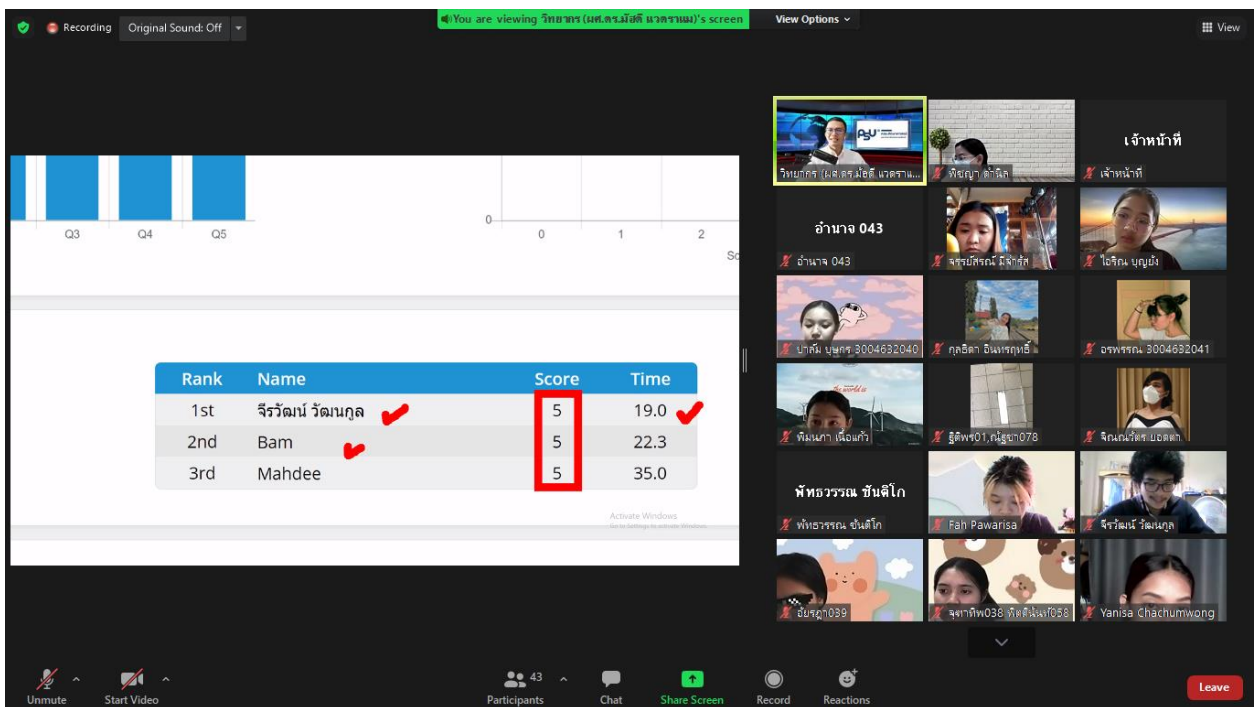
การใช้แอปพลิเคชัน Wordwall ในการทำแบบทดสอบ



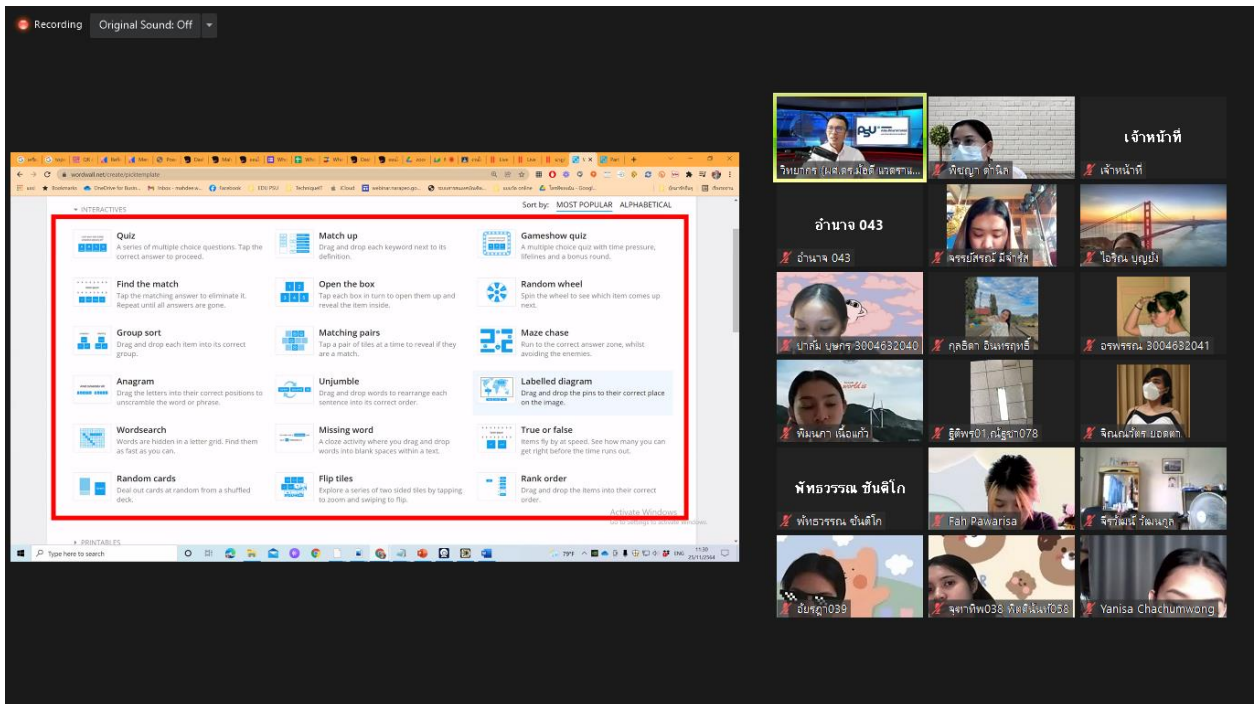
ตัวอย่างการทำแบบทดสอบผ่านแอปพลิเคชัน Wordwall



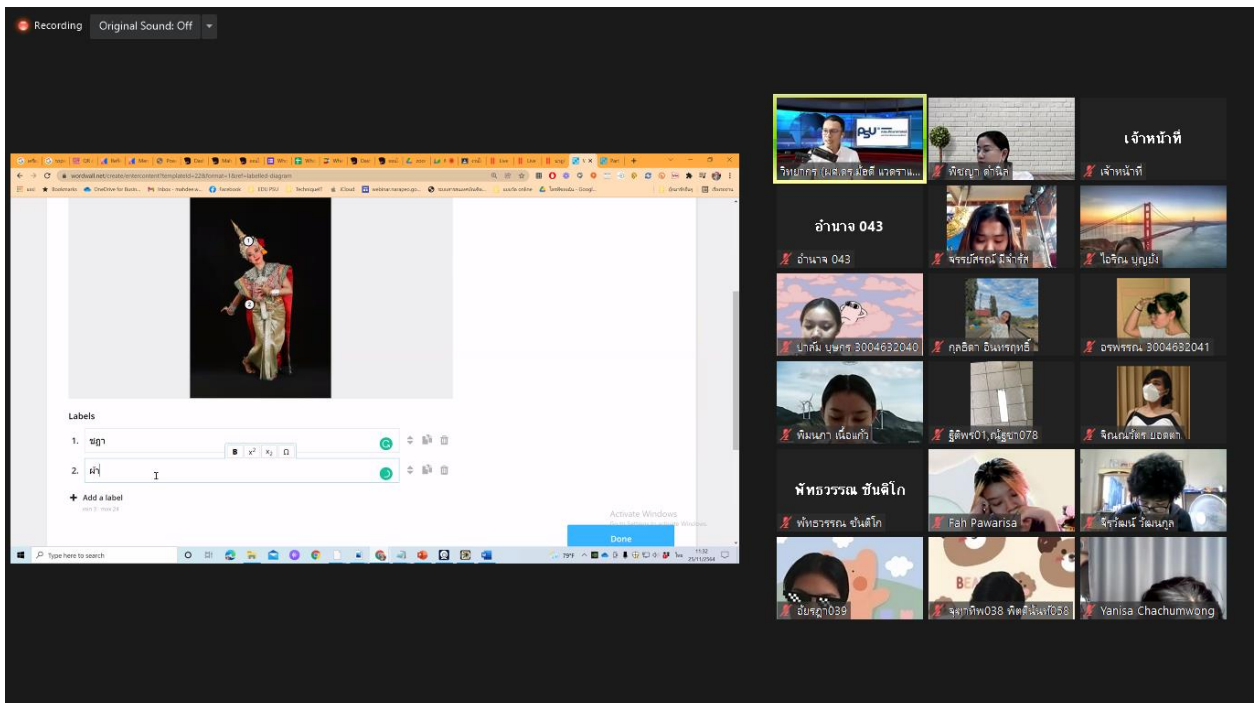
การใช้แอปพลิเคชัน Wordwall เพื่อสร้างเกมการแข่งขันระหว่างเรียน เป็นการสร้างบรรยากาศในชั้นเรียน



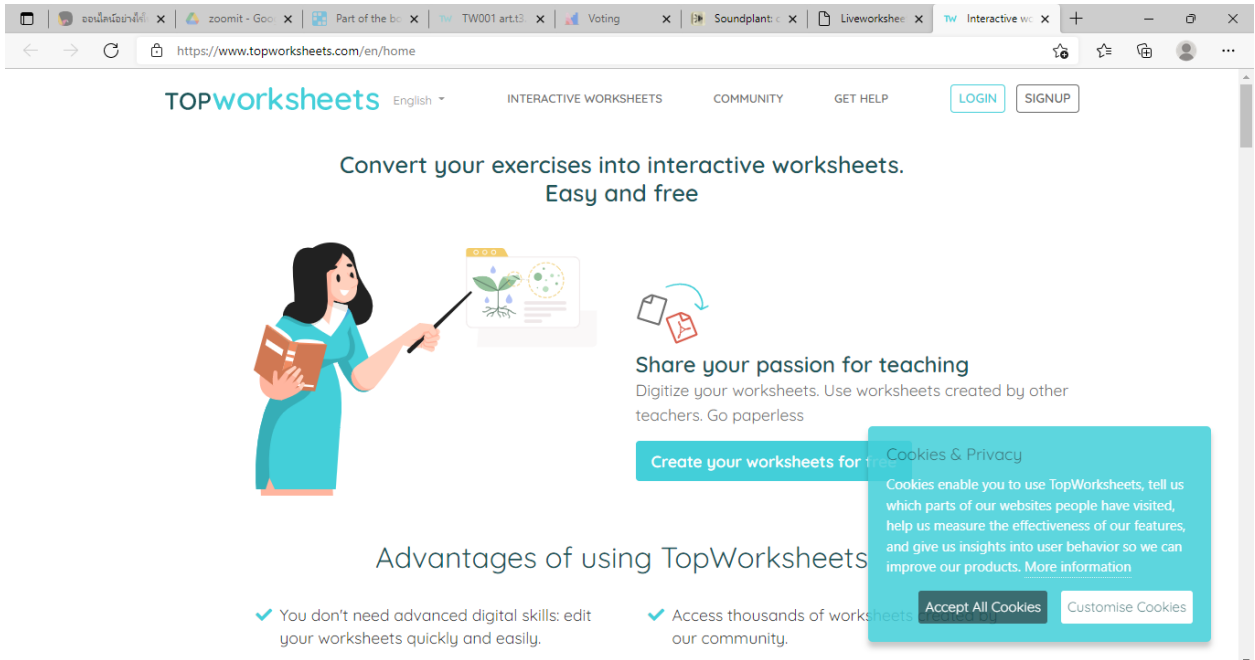
ผลคะแนนของนักเรียนที่ทำกิจกรรมผ่านแอปพลิเคชัน Wordwall ที่ครูผู้สอนจะเห็น



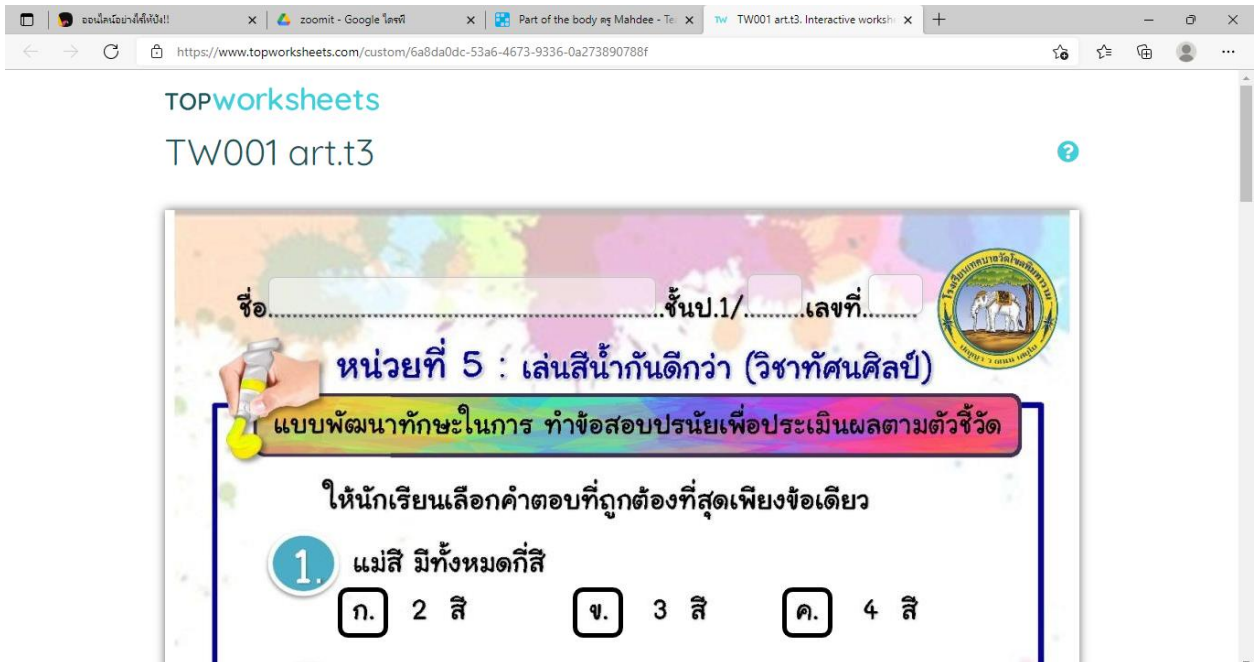
ฟังก์ชันการทำงานของ Wordwall ที่ผู้สอนสามารถเลือกนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์ได้



การกำหนด label ให้กับรูปภาพต่าง ๆ เพื่อสร้างแบบทดสอบวัดความรู้ให้กับนักเรียน



แนะนำวิธีการใช้แอปพลิเคชัน Topworksheets



เทคนิคการใช้แอปพลิเคชัน Topworksheets ในการสร้างแบบทดสอบสำหรับวัดผลผู้เรียน
ในรูปแบบออนไลน์

14. ภาพตัวอย่างผลงานนักเรียนจากการใช้แอปพลิเคชันที่ได้อบรม

การอ่านโน้ตดนตรีสากล ป.6 - Answers by ภัทรสุดี สง่างาม

10/10 ework
เรื่อง เครื่องหมายและสัญลักษณ์ทางดนตรี

ชื่อ..... นายภัทรสุดี สง่างาม ชั้น..... ปี 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนชื่อตัวโน้ตบนบรรทัด 5 เส้น เป็นภาษาอังกฤษให้ถูกต้อง

ตัวอย่าง

LIVEWORKSHEETS

ตัวอย่างการสร้างใบงานผ่านแอปพลิเคชันของนักเรียนที่ได้รับการอบรม

เครื่องแต่งกายตัวนาง - Answers by กัญชฌิกา

8/10 ework

ชื่อ..... นามปากกา..... นามสกุล..... นามโรงเรียน..... ชั้น.....

ให้นักเรียนนำตัวเลขที่กำหนด เติมนอกนำชื่อความที่ถูกต้องเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายของตัวนาง

LIVEWORKSHEETS

ตัวอย่างการสร้างใบงานผ่านแอปพลิเคชันของนักศึกษาที่ได้รับการอบรม

ชื่อของดนตรีสากล - Answers by ปิณฑิตา สมนารี

10/10 เริ่มชื่อเครื่องดนตรีสากล

ชื่อคุณ ปิณฑิตา สมนารี ชั้นปี 2 เลขที่ 006

ให้นักเรียนนำชื่อของเครื่องดนตรีนำไปวางเรียงภาพให้ถูกต้อง

a. กีตาร์ b. ไวโอลิน
c. ทรมเป็ต d. แซกโซโฟน
e. เมโลเดียน f. กลองชุด
g. มาราคาส h. เปียโน
i. ซลุ่มรีคอร์เดอร์ j. กลองทอม

LIVEWORKSHEETS

ตัวอย่างการสร้างใบงานผ่านแอปพลิเคชันของนักศึกษาที่ได้รับการอบรม

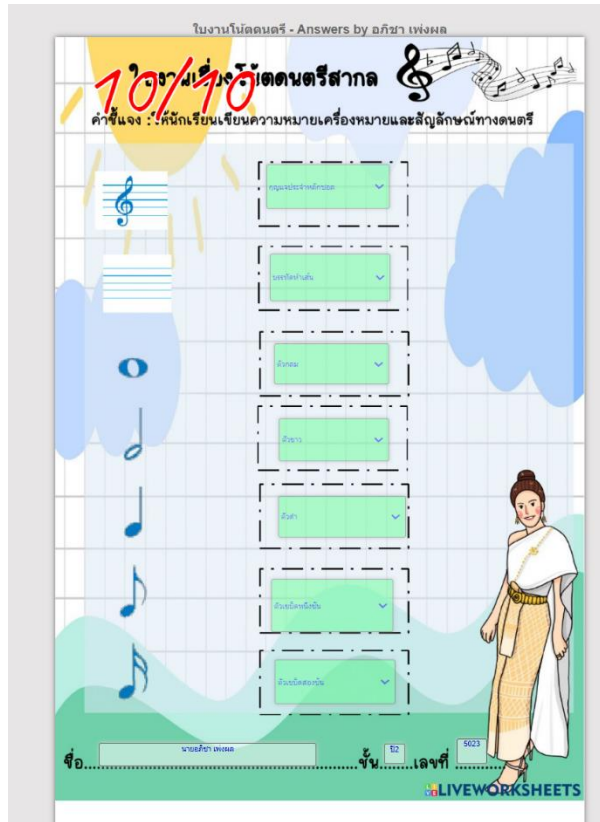
ผ้าห่มนาง

ชฎา

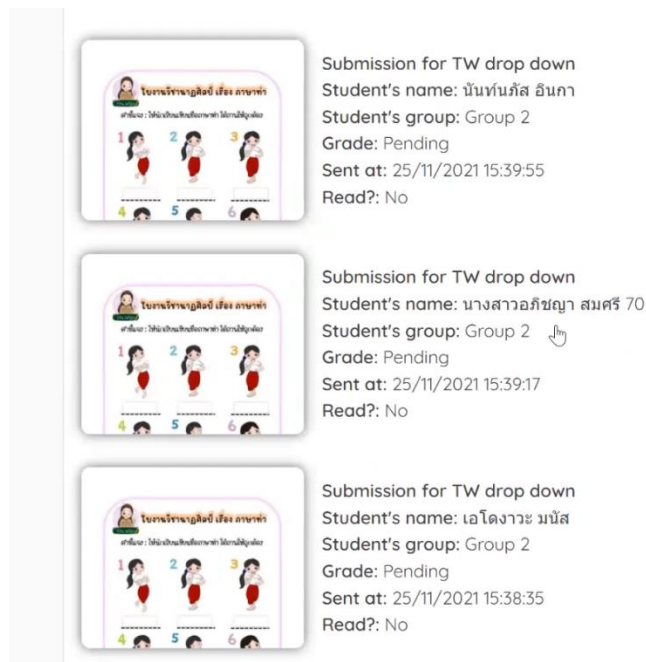
กำไลเท้า

Submit Answers

ตัวอย่างการสร้างใบงานผ่านแอปพลิเคชันของนักศึกษาที่ได้รับการอบรม



ตัวอย่างการสร้างใบงานผ่านแอปพลิเคชันของนักศึกษาที่ได้รับการอบรม



ตัวอย่างการสร้างใบงานผ่านแอปพลิเคชันของนักศึกษาที่ได้รับการอบรม