

รายงานผลการนำประเด็นท้าทายลงสู่การปฏิบัติ ประจำเดือน พฤศจิกายน 2568

ตำแหน่ง....ครู....วิทยฐานะ(ปัจจุบัน).....ชำนาญการพิเศษ.....ระดับการปฏิบัติที่คาดหวัง.....ริเริ่มพัฒนา.....

ประเด็นท้าทายเรื่อง การพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานผ่านกิจกรรมบน Code.org ร่วมกับกิจกรรม Unplugged

รายงานความคืบหน้า การกำหนดเครื่องมือที่จะใช้ในการพัฒนาประเด็นปัญหา / วิธีการสร้างและพัฒนาเครื่องมือ / ขั้นตอนการพัฒนา / อื่น ๆ

วัน เดือน ปี	วิธีการดำเนินการให้บรรลุผล	ผลการดำเนินการ (เชิงปริมาณ/คุณภาพ)	หลักฐาน/อ้างอิง	อุปสรรค/แนวทางแก้ไข	หมายเหตุ
14 พ.ย. 2568	ดำเนินการสอนโดยการจัดการเรียนรู้ชุดกิจกรรมบอร์ดเกม	นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ ร้อยละ 80 ได้รับการพัฒนาความสามารถเขียนโปรแกรมด้วยการใช้เกม	-แผนการจัดการเรียนรู้ -ใบงานบอร์ดเกม 	-อุปสรรค การสอนนักเรียนในแต่ละห้อง ซึ่งมีความแตกต่างกัน นักเรียนบางห้อง บางคนเข้าใจได้เร็ว ทำงานได้ถูกต้องเร็ว ใช้เวลาน้อยในการทำงาน แต่บางห้อง บางคนทำงานได้ช้า เข้าใจได้ช้า -แนวทางแก้ไข ดำเนินการจัดการเรียนการสอนในแต่ละชั่วโมง แต่ละห้อง ให้ครบทุกขั้นตอนที่วางแผนไว้	

วัน เดือน ปี	วิธีการดำเนินการให้บรรลุผล	ผลการดำเนินการ (เชิงปริมาณ/คุณภาพ)	หลักฐาน/อ้างอิง	อุปสรรค/แนวทางแก้ไข	หมายเหตุ
				และสำหรับห้องใด นักเรียนคนใดที่ได้เข้า ครูจะดำเนินการสอน เป็นรายบุคคล อธิบาย ตัวต่อตัว เพื่อสร้างความ เข้าใจและสามารถทำได้ และเรียนทันเพื่อน	