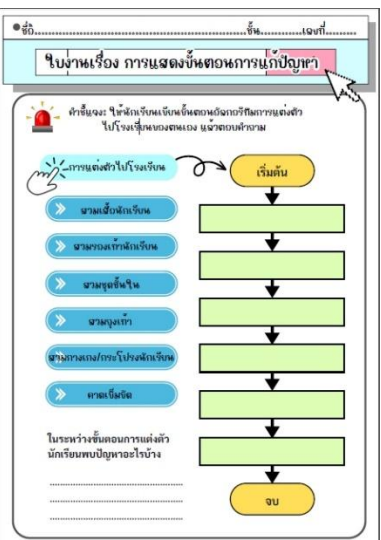


รายงานผลการนำประเด็นท้าทายลงสู่การปฏิบัติ ประจำเดือน ธันวาคม 2568

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

ประเด็นท้าทายเรื่อง การพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกม
เป็นฐานผ่านกิจกรรมบน Code.org ร่วมกับกิจกรรม Unplugged

รายงานความคืบหน้า การกำหนดเครื่องมือที่จะใช้ในการพัฒนาประเด็นปัญหา / วิธีการสร้างและพัฒนาเครื่องมือ / ขั้นตอนการพัฒนา / อื่น ๆ

วัน เดือน ปี	วิธีการดำเนินการให้บรรลุผล	ผลการดำเนินการ (เชิงปริมาณ/คุณภาพ)	หลักฐาน/อ้างอิง	อุปสรรค/แนวทางแก้ไข	หมายเหตุ
19 ธ.ค. 2568	ดำเนินการสอน โดยการจัดการเรียนการสอนกับการประยุกต์ใช้เนื้อหา เรื่อง อัลกอริทึม ในชีวิตประจำวันกับการแก้ปัญหาอย่างเป็นลำดับขั้นตอน และการจัดการเรียนรู้ชุดกิจกรรมบอร์ดเกม	นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ ร้อยละ 80 ได้รับการพัฒนาความสามารถเขียนโปรแกรมด้วยการใช้เกมกับการแก้ปัญหา	-แผนการจัดการเรียนรู้ -ใบงานบอร์ดเกม  	-อุปสรรค การสอนนักเรียนในแต่ละห้อง ในกิจกรรมที่เป็น การเขียน สังเกตเห็นได้ว่านักเรียนทำงานได้ช้านักเรียนจะไม่ชอบการเขียนหนังสือ หรือเขียนแล้วอ่านไม่ออก ไม่ตั้งใจเขียน ซึ่งมีความแตกต่างกัน นักเรียนบางห้องเขียนได้เร็ว บางห้องเขียนได้ช้า งานเสร็จเร็วเสร็จช้า แตกต่างกันไป -แนวทางแก้ไข	

วัน เดือน ปี	วิธีการดำเนินการให้บรรลุผล	ผลการดำเนินการ (เชิงปริมาณ/คุณภาพ)	หลักฐาน/อ้างอิง	อุปสรรค/แนวทางแก้ไข	หมายเหตุ
				ดำเนินการจัดการเรียนการสอนในแต่ละชั่วโมงแต่ละห้อง ให้ครบทุกชั้นตอนที่วางแผนไว้ และให้เวลากับห้องที่ทำงานช้า มากกว่าห้องที่ทำงานเร็ว โดยมีรางวัลเล็กๆ น้อยๆ ให้ เพื่อเป็นกำลังใจในการทำงานของนักเรียน ต่อไป	