



การบริหารจัดการสถานศึกษา เพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้

CODING

มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง
เสริมสร้าง **Soft Skills**
ควบคู่กับ **STEM Education**
ด้วย **SKS Model**



นางสาวพลอยณภัทร์ ชมชื่น
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านกาดฮาว



โรงเรียนบ้านกาดฮาว

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

โรงเรียนบ้านกาดฮาว



เรียนรู้



มีความสุข



ทันสมัย



ปลอดภัย



ใส่ใจชุมชน

คำนำ

การพัฒนาคุณภาพการศึกษาในศตวรรษที่ 21 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงคำนวณ การแก้ปัญหา และสามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างสร้างสรรค์ ควบคู่กับการมี Soft Skills ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต

โรงเรียนบ้านกาดฮาวจึงขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ด้าน Coding โดยใช้ SKS Model เป็นกลไกการบริหารจัดการ มุ่งเน้นการพัฒนาครู การนิเทศ กำกับ ติดตาม และการจัดสรรทรัพยากร เพื่อส่งเสริมให้ครูจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning, Unplugged Coding และ STEM Education ที่เน้นผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา ทำงานร่วมกัน และสร้างสรรค์ผลงาน

รายงานฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอแนวทางและผลการบริหารจัดการของผู้บริหารในการขับเคลื่อน Coding อย่างเป็นระบบ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทั้งความรู้ ทักษะการปฏิบัติจริง และ Soft Skills อันนำไปสู่การยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างยั่งยืน

นางสาวพลอยณภัทร์ ชมชื่น
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านกาดฮาว



รายงานผลการบริหารจัดการสถานศึกษาเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding ที่มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง
เสริมสร้าง Soft Skills ควบคู่กับ STEM Education ด้วยรูปแบบการบริหารสถานศึกษา SKS Model

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
1. ชื่อผลงาน/นวัตกรรม	1
2. ชื่อผู้บริหารและสถานศึกษา	1
3. แนวทางการบริหารและขับเคลื่อนนวัตกรรม	1
4. หลักการ แนวคิด และความเป็นมา	2
5. ความจำเป็นและความสำคัญของปัญหา	3
6. วัตถุประสงค์	4
7. กลุ่มเป้าหมาย	4
8. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการบริหารจัดการ	5
9. การออกแบบนวัตกรรมการบริหารจัดการ	7
- SKS Model	7
- แนวทางการขับเคลื่อน Coding + STEM Education + Soft Skills	9
- กระบวนการบริหารและพัฒนาคุณภาพ	10
10. วิธีดำเนินการ	12
11. ผลการดำเนินงานและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น	18
- ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน	18
- ผลที่เกิดขึ้นกับครูและบุคลากร	19
- ผลที่เกิดขึ้นกับสถานศึกษา	20
- ผลงานและรางวัลที่เกี่ยวข้อง	21
12. การเผยแพร่และการขยายผลนวัตกรรม	22
ภาคผนวก	23
- คำสั่ง/โครงการ/แผนการดำเนินงาน	
- หลักฐานผลงานและรางวัล	
- หลักฐานการเผยแพร่และขยายผล	
- เอกสารและหลักฐานที่เกี่ยวข้อง	



แบบรายงานการสร้างนวัตกรรมการศึกษา

ปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

1. ชื่อนวัตกรรม

การบริหารจัดการสถานศึกษาเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding ที่มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง
เสริมสร้าง Soft Skills ควบคู่กับ STEM Education ด้วย SKS Model

2. ชื่อผู้สร้างนวัตกรรม

ชื่อผู้สร้างนวัตกรรม: นางสาวพลอยณภัทร์ ชมชื่น

ตำแหน่ง: ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านกาดฮาว

โรงเรียน: โรงเรียนบ้านกาดฮาว

สังกัด: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2

อำเภอ: แมริม

จังหวัด: เชียงใหม่

E-mail address: vikkyploy@gmail.com

3. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

☐ แสวงหานวัตกรรม/แบบอย่างที่ดีจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

☒ สร้างนวัตกรรมขึ้นใหม่ โดยใช้แนวคิดการบริหารจัดการสถานศึกษาเชิงระบบ SKS Model

เพื่อขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ Coding ร่วมกับ Active Learning, STEM Education และการพัฒนา Soft Skills
ของผู้เรียน

☐ ต่อยอด พัฒนานวัตกรรมเดิมของตนเองที่เคยทำไว้แล้ว

4. นวัตกรรม 5 ด้าน (เลือกเพียง 1 ด้าน)

☐ 1. นวัตกรรมพัฒนาทักษะที่เหมาะสมและจำเป็นต่อการดำรงชีวิต ความสนใจ ความต้องการของผู้เรียน ผลงาน
และ Soft Power (Soft Power)

☐ 2. นวัตกรรมด้านการแนะแนวและ Coaching สำหรับผู้เรียน (Coaching)



รายงานผลการบริหารจัดการสถานศึกษาเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding ที่มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง
เสริมสร้าง Soft Skills ควบคู่กับ STEM Education ด้วยรูปแบบการบริหารจัดการสถานศึกษา SKS Model

- ☐ 3. นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้
- ☒ 3. นวัตกรรมด้านการบริหารจัดการศึกษา ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding ให้ผู้เรียนเกิดทักษะการปฏิบัติจริง และเสริมสร้าง Soft Skills ควบคู่กับ STEM Education
- ☐ 4. นวัตกรรมด้านการแก้ปัญหาสุขภาพกาย 4 มิติ (สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และสุขภาพปัญญา)
- ☐ 5. นวัตกรรมด้านการส่งเสริมและภาพที่ 1 Flowchart ในการดำเนินงานการบริหารจัดการสถานศึกษา

5. ความเป็นมา และความสำคัญของปัญหา

กระทรวงศึกษาธิการให้ความสำคัญกับการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงคำนวณ การแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบและสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีได้อย่างสร้างสรรค์สถานศึกษาจึงจำเป็นต้องมีระบบบริหารจัดการที่สามารถขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทและความต้องการของผู้เรียน

โรงเรียนบ้านกาดฮาวได้วิเคราะห์บริบทของสถานศึกษาและความต้องการในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา พบว่า การขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ Coding จำเป็นต้องได้รับการสนับสนุนและบริหารจัดการอย่างเป็นระบบ ทั้งด้านการพัฒนาครู การจัดการทรัพยากร การส่งเสริมสื่อและเทคโนโลยีการนิเทศติดตามและการสร้างเครือข่ายความร่วมมือเพื่อให้ครูสามารถจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริงและส่งเสริมทักษะของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการวิเคราะห์ SWOT ของสถานศึกษา พบว่า โรงเรียนมีจุดแข็งด้านการมีส่วนร่วมของผู้บริหารและครู มีแหล่งเรียนรู้และเทคโนโลยีที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้แต่ยังมีความจำเป็นในการพัฒนาระบบการบริหารจัดการให้เชื่อมโยงการวางแผน การดำเนินงาน การนิเทศติดตาม และการประเมินผลให้เป็นระบบเดียวกัน รวมทั้งส่งเสริมให้ครูสามารถบูรณาการ Coding กับ Computational Thinking, Unplugged Coding, Active Learning และ STEM Education ได้อย่างเหมาะสม

ผู้บริหารจึงมุ่งส่งเสริมให้ครูออกแบบการเรียนรู้จากปัญหาใกล้ตัว โดยเชื่อมโยงความรู้ด้าน Coding กับสถานการณ์จริง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิด การตัดสินใจ การทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

ดังนั้น โรงเรียนบ้านกาดฮาวจึงพัฒนานวัตกรรม “การบริหารจัดการสถานศึกษาเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding ที่มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง เสริมสร้าง Soft Skills ควบคู่กับ STEM Education ด้วย SKS Model” โดยใช้ SKS Model เป็นกลไกในการบริหารจัดการ เชื่อมโยงการวางแผน การพัฒนาครู การจัดการเรียนรู้ การนิเทศกำกับ ติดตาม และการประเมินผล เพื่อให้การขับเคลื่อน Coding เกิดขึ้นอย่างเป็นระบบ ต่อเนื่อง และยั่งยืน



นวัตกรรมดังกล่าวมุ่งให้ผู้บริหารทำหน้าที่เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงและผู้อำนวยการความสะดวกทางการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ครูมีศักยภาพในการจัดการเรียนรู้ และสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน อันนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนให้มีทั้งทักษะการคิดเชิงคำนวณ ทักษะการปฏิบัติจริง และ Soft Skills ได้แก่ การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม ความคิดสร้างสรรค์ การตัดสินใจ และการแก้ปัญหา



รายงานผลการบริหารจัดการสถานศึกษาเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding ที่มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง
เสริมสร้าง Soft Skills ควบคู่กับ STEM Education ด้วยรูปแบบการบริหารสถานศึกษา SKS Model

6. วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาระบบบริหารจัดการสถานศึกษาในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding อย่างเป็นระบบด้วย SKS Model
2. เพื่อส่งเสริมและพัฒนาครูให้สามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้ Coding ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง บูรณาการ STEM Education และ Soft Skills
3. เพื่อพัฒนาระบบการนิเทศ กำกับ ติดตาม และประเมินผลการจัดการเรียนรู้ Coding อย่างต่อเนื่อง
4. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริง

7. กลุ่มเป้าหมาย

เป้าหมายเชิงปริมาณ

1. ผู้บริหารครูและบุคลากรทางการศึกษาของโรงเรียนบ้านกาดฮามมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ Coding ตามระบบบริหาร SKS Model
2. ครูได้รับการส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการออกแบบกิจกรรม Coding ที่เชื่อมโยง Active Learning และ STEM Education
3. สถานศึกษามีระบบนิเทศ กำกับ ติดตาม และประเมินผลการจัดการเรียนรู้ Coding อย่างเป็นระบบ
4. ผู้เรียนได้รับโอกาสในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

1. โรงเรียนมีระบบบริหารจัดการ Coding ที่ชัดเจน เชื่อมโยงกับแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา และแผนปฏิบัติการของสถานศึกษา
2. ครูสามารถออกแบบการเรียนรู้ Coding โดยใช้ Active Learning, STEM Education และการลงมือปฏิบัติจริง
3. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทั้งทักษะการคิดเชิงคำนวณและ Soft Skills
4. เกิดวัฒนธรรมการทำงานร่วมกันผ่าน PLC การนิเทศ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้
5. สถานศึกษาสามารถใช้ข้อมูลจากการนิเทศและการประเมินผลเพื่อปรับปรุงการบริหารและการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

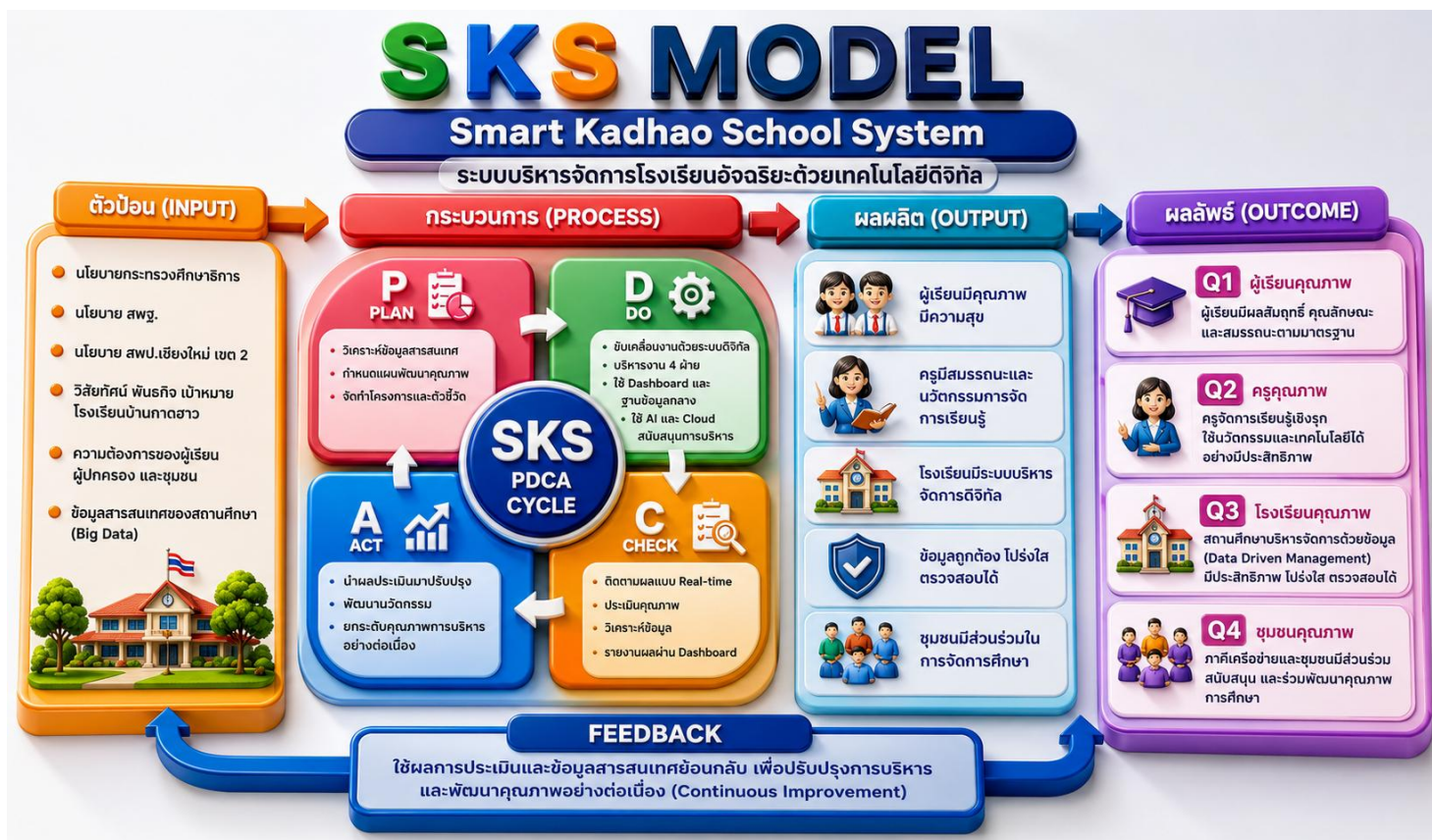
8. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้

8.1 แนวคิดการบริหารสถานศึกษา

ผู้บริหารใช้ SKS Model เป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนสถานศึกษา โดยใช้เทคโนโลยีและข้อมูลเป็นฐาน ยึดบริบทและอัตลักษณ์ของโรงเรียน และบริหารงานอย่างเป็นระบบ ครอบคลุมงานวิชาการ บุคลากร งบประมาณ และบริหารทั่วไป ผู้บริหารทำหน้าที่เป็นผู้ออกแบบระบบ ผู้นำทางวิชาการ ผู้สนับสนุนทรัพยากร และผู้นำด้านการประกันคุณภาพ



รายงานผลการบริหารจัดการสถานศึกษาเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding ที่มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง
เสริมสร้าง Soft Skills ควบคู่กับ STEM Education ด้วยรูปแบบการบริหารสถานศึกษา SKS Model



8.2 แนวคิด Coding และ Computational Thinking

ส่งเสริมให้ครูนำ Coding และ Computational Thinking มาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างเป็นระบบ การแก้ปัญหา และการตัดสินใจ โดยเชื่อมโยงกับปัญหาและสถานการณ์จริง

8.3 แนวคิด Active Learning

ผู้บริหารส่งเสริมให้ครูจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม ได้ลงมือปฏิบัติ ทดลอง ออกแบบ แก้ไข และสะท้อนผลการเรียนรู้ ไม่เน้นการรับความรู้เพียงอย่างเดียว

8.4 แนวคิด STEM Education

ส่งเสริมให้ครูบูรณาการวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ และคณิตศาสตร์ ผ่านโจทย์หรือสถานการณ์จริง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปออกแบบและสร้างแนวทางแก้ปัญหา

8.5 แนวคิด Soft Skills

มุ่งพัฒนาผู้เรียนควบคู่กับทักษะทางวิชาการ ได้แก่ การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม ความคิดสร้างสรรค์ การตัดสินใจ ความรับผิดชอบ และการปรับตัว

8.6 แนวคิดการพัฒนาครูและ PLC

ผู้บริหารส่งเสริมการพัฒนาครูผ่านการอบรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ก

ารนิเทศ และ PLC เพื่อร่วมกันออกแบบและพัฒนากิจกรรม Coding ให้สามารถนำไปใช้จริงและขยายผลได้

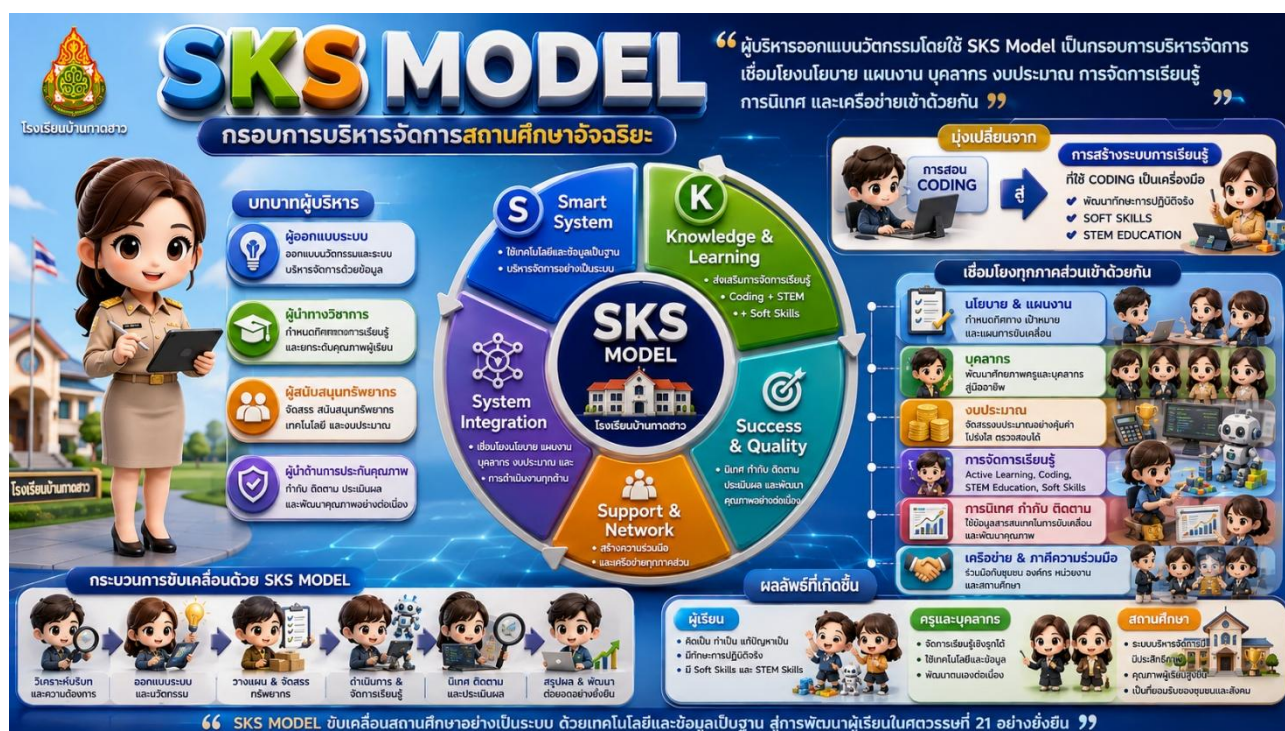
รายงานผลการบริหารจัดการสถานศึกษาเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding ที่มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง
เสริมสร้าง Soft Skills ควบคู่กับ STEM Education ด้วยรูปแบบการบริหารสถานศึกษา SKS Model

8.7 แนวคิดการนิเทศและการประกันคุณภาพ

ผู้บริหารใช้การนิเทศ กำกับ ติดตาม และประเมินผลเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาคุณภาพ โดยใช้ข้อมูลจากการจัดการเรียนรู้ ชี้นงาน ภาระงาน พฤติกรรม และการสะท้อนผล เพื่อปรับปรุงการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง

9. การออกแบบนวัตกรรม

ผู้บริหารออกแบบนวัตกรรมโดยใช้ SKS Model เป็นกรอบการบริหารจัดการ เชื่อมโยงนโยบาย แผนงาน บุคลากร งบประมาณ การจัดการเรียนรู้ การนิเทศ และเครือข่ายเข้าด้วยกัน โดยมุ่งเปลี่ยนจาก “การสอน Coding” สู่ “การสร้างระบบการเรียนรู้ที่ใช้ Coding เป็นเครื่องมือพัฒนาทักษะการปฏิบัติจริง Soft Skills และ STEM Education”



9.1 กระบวนการบริหารจัดการ

1. วิเคราะห์บริบทและความต้องการของสถานศึกษา
2. กำหนดนโยบาย เป้าหมาย และทิศทางการพัฒนา Coding
3. พัฒนาครูและบุคลากรผ่านการอบรม PLC และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้
4. สนับสนุนสื่อ เทคโนโลยี อุปกรณ์ แหล่งเรียนรู้ และงบประมาณ
5. ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding + Active Learning + STEM Education + Soft Skills
6. นิเทศ กำกับ และติดตามการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง

รายงานผลการบริหารจัดการสถานศึกษาเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding ที่มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง เสริมสร้าง Soft Skills ควบคู่กับ STEM Education ด้วยรูปแบบการบริหารสถานศึกษา SKS Model

7. ประเมินผลการดำเนินงานและผลลัพธ์ของผู้เรียน

8. นำข้อมูลมาปรับปรุงและขยายผลการดำเนินงาน

ขั้นที่ 1 วิเคราะห์และวางแผน

ผู้บริหารวิเคราะห์บริบท จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคของสถานศึกษาแล้วกำหนดเป้าหมายการพัฒนา Coding ให้เชื่อมโยงกับแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา

ขั้นที่ 2 พัฒนาคู

ส่งเสริมให้ครูพัฒนาความรู้และทักษะด้าน Coding, Computational Thinking, Active Learning และ STEM Education ผ่านการอบรม PLC และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ขั้นที่ 3 สนับสนุนการจัดการเรียนรู้

จัดสรรสื่อ เทคโนโลยี อุปกรณ์ และสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการลงมือปฏิบัติจริง พร้อมสนับสนุนให้ครูออกแบบกิจกรรมจากสถานการณ์จริง

ขั้นที่ 4 นิเทศและ Coaching

ผู้บริหารนิเทศ ติดตาม และให้คำแนะนำแก่ครู โดยพิจารณาว่าผู้เรียนได้คิดอะไร ได้ลงมือทำอะไร แก้ปัญหาอย่างไร สื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างไร

ขั้นที่ 5 ประเมินผล

ประเมินจากแผนการจัดการเรียนรู้ ชิ้นงาน ภาระงาน พฤติกรรมการเรียนรู้ และ Soft Skills ของผู้เรียน รวมถึงประเมินผลการดำเนินงานของครูและระบบบริหาร

ขั้นที่ 6 สะท้อนผลและพัฒนา

นำข้อมูลจากการนิเทศ PLC และผลการประเมินมาวิเคราะห์ เพื่อปรับปรุงการบริหารจัดการและการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

ขั้นที่ 7 ขยายผล

นำผลการดำเนินงาน นวัตกรรม และแนวปฏิบัติที่ดีเผยแพร่และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่าน PLC และเครือข่าย เพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน



รายงานผลการบริหารจัดการสถานศึกษาเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding ที่มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง
เสริมสร้าง Soft Skills ควบคู่กับ STEM Education ด้วยรูปแบบการบริหารสถานศึกษา SKS Model

การบริหารจัดการเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding

โดยใช้ SKS Model เชื่อมโยง Coding + Soft Skills + STEM Education

9.2 การบริหารจัดการเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding

ผู้บริหารโรงเรียนบ้านกาดฮาวขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ Coding โดยใช้ SKS Model เป็นกลไกสำคัญในการบริหารจัดการสถานศึกษา เชื่อมโยงนโยบาย แผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา บุคลากร งบประมาณ สื่อ เทคโนโลยี และเครือข่าย ให้สนับสนุนการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ

ผู้บริหารกำหนดทิศทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การลงมือปฏิบัติจริง และการทำงานร่วมกัน โดยบูรณาการ Coding กับ Active Learning และ STEM Education พร้อมส่งเสริม Soft Skills ของผู้เรียน ได้แก่ การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม ความคิดสร้างสรรค์ ความรับผิดชอบ การตัดสินใจ และการปรับตัว

การบริหารจัดการดำเนินการใน 5 ด้าน ได้แก่

ด้านนโยบายและแผน กำหนดเป้าหมายและทิศทางการพัฒนา Coding ให้สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา
ด้านบุคลากร ส่งเสริมการพัฒนาครูผ่านการอบรม Coaching และ PLC รวมทั้งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้
ด้านวิชาการ นิเทศ กำกับ ติดตาม และสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้
ด้านทรัพยากร สนับสนุนสื่อ เทคโนโลยี วัสดุ และพื้นที่สำหรับการเรียนรู้และการลงมือปฏิบัติจริง
ด้านเครือข่าย ประสานผู้ปกครอง ชุมชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างแหล่งเรียนรู้และโจทย์จากบริบทจริง

9.3 กระบวนการบริหารจัดการนวัตกรรม

ผู้บริหารใช้กระบวนการบริหารจัดการอย่างเป็นระบบ โดยเชื่อมโยง SKS Model กับวงจร PDCA เพื่อให้การพัฒนา Coding เกิดความต่อเนื่องและสามารถตรวจสอบได้ ดังนี้

1. Plan – การวางแผน: วิเคราะห์บริบท ปัญหา ความต้องการ และศักยภาพของสถานศึกษา กำหนดนโยบาย เป้าหมาย และแผนพัฒนาการจัดการเรียนรู้ Coding ให้เชื่อมโยงกับ STEM Education และ Soft Skills
2. Do – การดำเนินงาน: พัฒนาครู สนับสนุนสื่อและทรัพยากร และส่งเสริมให้ครูออกแบบกิจกรรมที่ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ ลงมือปฏิบัติ ทดลอง แก้ปัญหา และสร้างชิ้นงานจากสถานการณ์จริง
3. Check – การกำกับติดตาม: ผู้บริหารนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการดำเนินงาน โดยพิจารณาทั้งกระบวนการจัดการเรียนรู้ ผลงานของผู้เรียน และพฤติกรรมด้าน Soft Skills
4. Act – การปรับปรุงและพัฒนา: นำข้อมูลจากการนิเทศ ผลการประเมิน และข้อเสนอแนะของครู ผู้เรียน และผู้เกี่ยวข้องมาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงการดำเนินงาน และขยายผลแนวปฏิบัติที่ดี



รายงานผลการบริหารจัดการสถานศึกษาเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding ที่มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง
เสริมสร้าง Soft Skills ควบคู่กับ STEM Education ด้วยรูปแบบการบริหารสถานศึกษา SKS Model



9.4 การออกแบบความสัมพันธ์ระหว่าง Coding กับการบริหารสถานศึกษา

แนวคิด	การดำเนินงานของผู้บริหาร	ผลที่เกิดขึ้น
Input	วิเคราะห์ข้อมูล บริบท ปัญหา และความต้องการ	กำหนดทิศทางการพัฒนาได้ตรงบริบท
Process	วางแผน พัฒนาครู สนับสนุนทรัพยากร	ครูจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีระบบ
Output	นิเทศ กำกับ ติดตาม และประเมินผล	ผู้เรียนได้คิดและลงมือปฏิบัติจริง
Update	นำข้อมูลมาสะท้อนผลและปรับปรุง	เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง
Variable	บริหารบุคลากร งบประมาณ สื่อ และเทคโนโลยี	เกิดระบบสนับสนุนการเรียนรู้
If-Then-Else	ใช้ข้อมูลประกอบการตัดสินใจ	การบริหารมีความยืดหยุ่นและเหมาะสม
Algorithm	กำหนดขั้นตอนและระบบการทำงาน	การดำเนินงานมีความชัดเจน
Decomposition	แบ่งภารกิจและความรับผิดชอบ	บุคลากรทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ
Pattern Recognition	วิเคราะห์รูปแบบและผลการดำเนินงาน	ค้นหาแนวปฏิบัติที่ดี
Abstraction	สรุปข้อมูลสำคัญเพื่อใช้ตัดสินใจ	การบริหารอยู่บนพื้นฐานของข้อมูล

รายงานผลการบริหารจัดการสถานศึกษาเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding ที่มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง
 เสริมสร้าง Soft Skills ควบคู่กับ STEM Education ด้วยรูปแบบการบริหารสถานศึกษา SKS Model

9.5 การออกแบบระบบการบริหารแบบมีส่วนร่วม

ผู้บริหารเปิดโอกาสให้ครูและบุคลากรมีส่วนร่วมในการวางแผน ออกแบบ ดำเนินงาน และประเมินผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ Coding โดยกำหนดบทบาทหน้าที่อย่างชัดเจน และใช้กระบวนการ PLC เป็นกลไกในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และพัฒนางานร่วมกัน

การบริหารจัดการมุ่งสร้าง“วัฒนธรรมองค์กรแห่งการเรียนรู้”โดยให้ครูร่วมกันพัฒนากิจกรรมที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงสามารถวิเคราะห์และแก้ปัญหาสร้างชิ้นงานและทำงานร่วมกับผู้อื่นซึ่งเป็นการพัฒนาทั้งสมรรถนะทางวิชาการและ Soft Skills ควบคู่กัน

9.6 การนิเทศ กำกับ และติดตามคุณภาพ

ผู้บริหารดำเนินการนิเทศ กำกับ และติดตามการจัดการเรียนรู้ตามระบบของสถานศึกษา โดยเน้นการนิเทศเพื่อพัฒนา ไม่ใช่การตรวจสอบเพียงอย่างเดียว โดยตั้งคำถามชวนคิด

ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงหรือไม่

ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และแก้ปัญหาได้หรือไม่กิจกรรมเชื่อมโยงกับ STEM

Educationหรือไม่ผู้เรียนมีการสื่อสารและทำงานร่วมกันหรือไม่

ผู้เรียนมีความรับผิดชอบและสามารถตัดสินใจได้หรือไม่

ครูสามารถใช้ข้อมูลจากการประเมินเพื่อปรับปรุงการจัดการเรียนรู้หรือไม่

ผลจากการนิเทศนำเข้าสู่กระบวนการPLCเพื่อร่วมกันสะท้อนผลและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

9.7 การประเมินผลการบริหารจัดการนวัตกรรม

ผู้บริหารประเมินผลการดำเนินงานทั้งในระดับกระบวนการ ผลผลิต และผลลัพธ์ โดยใช้ข้อมูลจากการนิเทศ ผลงานของครู ผลงานของผู้เรียน แบบประเมินพฤติกรรม และข้อมูลสารสนเทศของสถานศึกษา

ด้านการบริหารจัดการ – ระบบและกระบวนการดำเนินงานมีความชัดเจน

ด้านครู – ครูสามารถออกแบบและจัดการเรียนรู้ Coding ที่เน้นการปฏิบัติจริงได้

ด้านผู้เรียน – ผู้เรียนเกิดทักษะการคิด การแก้ปัญหา การลงมือปฏิบัติ และ Soft Skills

ด้านสถานศึกษา – เกิดระบบการพัฒนาที่สามารถดำเนินการต่อเนื่องและขยายผลได้

9.8 ผลที่คาดว่าจะเกิดจากการบริหารจัดการ

ระดับผู้บริหาร: มีระบบบริหารจัดการที่ใช้ข้อมูลเป็นฐาน สามารถวางแผน ตัดสินใจ นิเทศ

และพัฒนาคุณภาพได้อย่างต่อเนื่อง

ระดับครู: ครูได้รับการพัฒนาและสามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยง Coding, Active Learning และ STEM Education ได้อย่างเหมาะสม



รายงานผลการบริหารจัดการสถานศึกษาเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding ที่มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง
เสริมสร้าง Soft Skills ควบคู่กับ STEM Educationด้วยรูปแบบการบริหารสถานศึกษา SKS Model

ระดับผู้เรียน: ผู้เรียนได้คิดจริง ทำจริง แก้ปัญหาจริง พร้อมพัฒนา Soft Skills ได้แก่ การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม ความคิดสร้างสรรค์ ความรับผิดชอบ และการตัดสินใจ

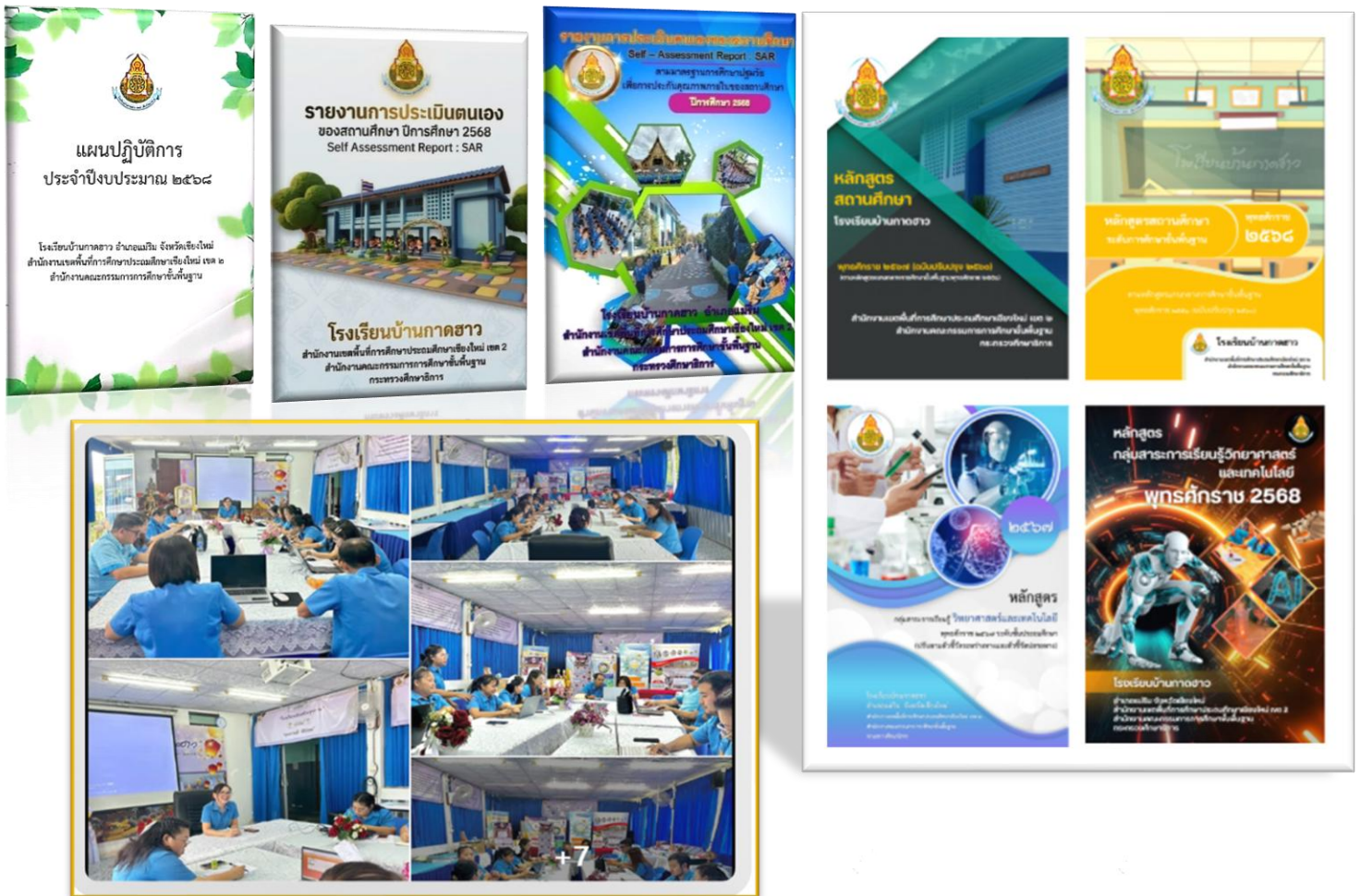
ระดับสถานศึกษา: เกิดวัฒนธรรมการทำงานร่วมกัน มีระบบสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ และสามารถนำผลการดำเนินงานไปพัฒนาหรือขยายผลได้

10. วิธีดำเนินการ

การดำเนินงานนวัตกรรมการบริหารจัดการสถานศึกษาเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding + STEM Education และ Soft Skills ดำเนินการอย่างเป็นระบบ โดยผู้บริหารสถานศึกษาเป็นผู้กำหนดนโยบายและทิศทางการพัฒนา วางแผนการดำเนินงาน สนับสนุนทรัพยากร พัฒนาศักยภาพครูและบุคลากร ตลอดจนกำกับ ติดตาม และประเมินผลอย่างต่อเนื่อง โดยใช้ SKS Model เป็นกรอบในการบริหารจัดการ และประยุกต์ใช้กระบวนการ PDCA เพื่อให้การดำเนินงานเกิดความต่อเนื่องและนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพสถานศึกษาอย่างยั่งยืน

10.1 การวางแผนและกำหนดนโยบายการพัฒนา Coding ของสถานศึกษา

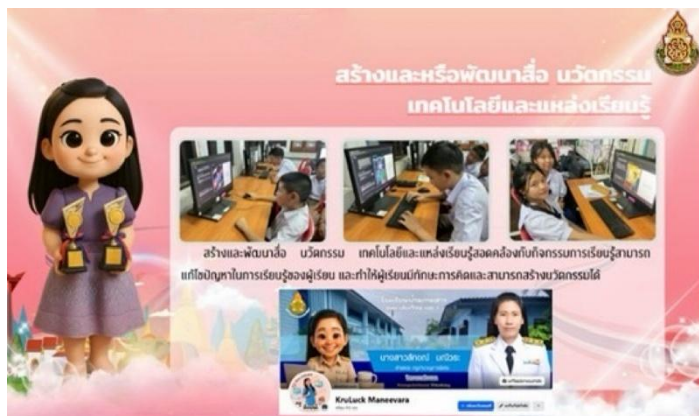
ผู้บริหารวิเคราะห์บริบท จุดแข็ง จุดที่ควรพัฒนา และความต้องการของสถานศึกษา กำหนดวิสัยทัศน์ เป้าหมาย และนโยบายการส่งเสริม Coding + STEM Education และ Soft Skills ให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน และสถานศึกษา พร้อมจัดทำแผนงานและโครงการเพื่อใช้เป็นกรอบในการขับเคลื่อนอย่างเป็นระบบ



รายงานผลการบริหารจัดการสถานศึกษาเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding ที่มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง เสริมสร้าง Soft Skills ควบคู่กับ STEM Education ด้วยรูปแบบการบริหารสถานศึกษา SKS Model

10.2 การส่งเสริมและสนับสนุนกระบวนการจัดการเรียนรู้

ผู้บริหารส่งเสริมให้ครูออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง เชื่อมโยง Coding กับ STEM Education และการพัฒนา Soft Skills โดยสนับสนุนการใช้ Active Learning, Game-Based Learning, Unplugged Coding และแหล่งเรียนรู้ดิจิทัล เช่น OBEC Content Center เพื่อให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา ทำงานร่วมกัน และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง



Unplugged Coding 1.3



วิทยาการคำนวณ อนุบาล2
กิจกรรม : เรียนรู้ลำดับขั้นตอน ด้วยบอร์ดโค้ดดิ้ง
ลำดับขั้นตอน
1. ลำดับประจักษ์
2. การเรียนรู้แบบโครงงาน
3. การเรียนรู้แบบโครงงาน
4. การถอดโซดา
คณบดีคุณสมชาย คุณสมชาย



10.3 การพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา

ผู้บริหารส่งเสริมและสนับสนุนให้ครูและบุคลากรได้รับการพัฒนาความรู้และทักษะด้าน Coding, Computational Thinking, STEM Education และการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ผ่านการอบรม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ PLC และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ พร้อมส่งเสริมการสร้างและพัฒนานวัตกรรมของครูให้เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษา



เมื่อวันที่ 23 มิถุนายน 2568 โรงเรียนบ้านกาดฮาว นำโดยนางสาวดวงเดือน นนดี เป็นผู้อำนวยการโรงเรียน ร่วมกับกลุ่มบริหารวิชาการ ได้ดำเนินการจัดอบรมขยายผลจากงานขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ผ่านระบบการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) ในงานจัดอบรมนี้เพื่อเป็นการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีความรู้และทักษะในการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ผ่านระบบการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล มีวัตถุประสงค์ดังนี้

-เป็นวิทยากรในการขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลในสถานศึกษา



รายงานผลการบริหารจัดการสถานศึกษาเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding ที่มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง
เสริมสร้าง Soft Skills ควบคู่กับ STEM Education ด้วยรูปแบบการบริหารสถานศึกษา SKS Model

10.4 การนิเทศ กำกับ ติดตาม และประเมินผล

ผู้บริหารดำเนินการนิเทศ กำกับ และติดตามการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง โดยใช้ข้อมูลและหลักฐานเชิงประจักษ์ในการประเมินความก้าวหน้า ปัญหา และอุปสรรค พร้อมให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงการดำเนินงาน และนำผลการประเมินมาพัฒนาระบบบริหารจัดการให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น



บรรยากาศแห่งการเรียนรู้

วันอังคารที่ 19 พฤษภาคม 2569

นางสาวพลอยณภัทร์ ชมชื่น
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านกาดฮาว

พร้อมด้วยนายเจนณรงค์ ไชยสว่าง
รองผู้อำนวยการโรงเรียน

ลงตรวจเยี่ยมชั้นเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

เพื่อให้กำลังใจนักเรียน ติดตามการจัดการเรียนการสอน
และสร้างขวัญกำลังใจแก่คณะครูในการจัดกิจกรรม
การเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ

❤️ บรรยากาศเป็นไปด้วยความอบอุ่น
นักเรียนมีความสุข สนุกกับการเรียนรู้
และตั้งใจเรียนอย่างเต็มที่

เรียนดี มีคุณธรรม

รายงานผลการบริหารจัดการสถานศึกษาเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding ที่มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง
เสริมสร้าง Soft Skills ควบคู่กับ STEM Education ด้วยรูปแบบการบริหารสถานศึกษา SKS Model

10.5 การบริหารงบประมาณและการระดมทรัพยากร

ผู้บริหารวางแผนและจัดสรรงบประมาณให้สอดคล้องกับเป้าหมายและความจำเป็นของการพัฒนานวัตกรรม สนับสนุนสื่อ วัสดุ อุปกรณ์ เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ที่จำเป็น รวมทั้งประสานความร่วมมือและระดมทรัพยากรจากภาคีเครือข่ายเพื่อสนับสนุนการพัฒนาคุณภาพการศึกษา



10.6 การสร้างความร่วมมือและเครือข่ายเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา

ผู้บริหารสร้างความร่วมมือระหว่างครู บุคลากร นักเรียน ผู้ปกครอง คณะกรรมการสถานศึกษา ชุมชน และหน่วยงานภายนอก เพื่อร่วมกันขับเคลื่อนนวัตกรรม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และขยายผลการดำเนินงานให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนและสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง



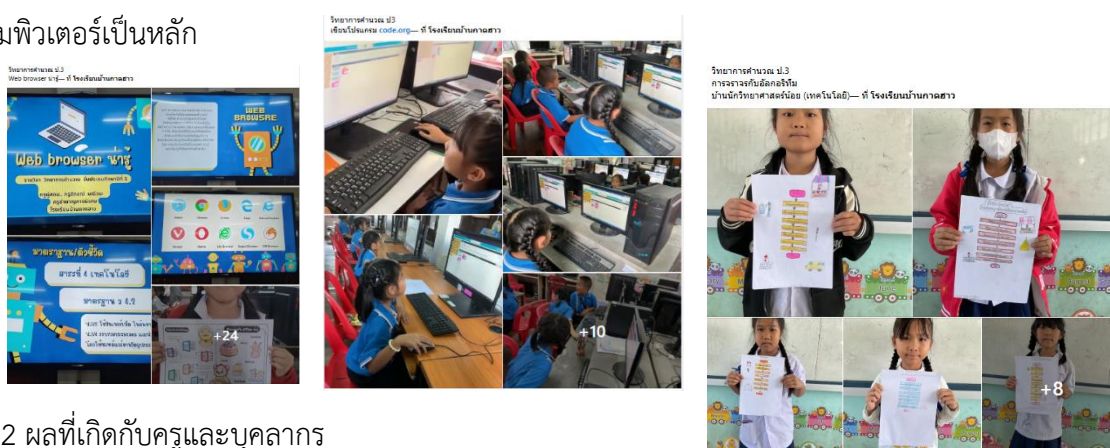
รายงานผลการบริหารจัดการสถานศึกษาเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding ที่มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง
เสริมสร้าง Soft Skills ควบคู่กับ STEM Education ด้วยรูปแบบการบริหารสถานศึกษา SKS Model

11. ผลการดำเนินงานและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

จากการดำเนินงานตามนวัตกรรมการบริหารจัดการสถานศึกษา โดยใช้ SKS Model เป็นกรอบในการขับเคลื่อน และมุ่งส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding + STEM Education ควบคู่กับการพัฒนา Soft Skills ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งในระดับผู้เรียน ครูและบุคลากร ตลอดจนระบบบริหารจัดการของสถานศึกษา ดังนี้

11.1 ผลที่เกิดกับผู้เรียน

ผู้เรียนได้รับโอกาสในการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา และลงมือปฏิบัติจริง สามารถนำความรู้ด้าน Coding และ STEM Education ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ พร้อมทั้งได้รับการพัฒนาทักษะ Soft Skills ได้แก่ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความคิดสร้างสรรค์ การตัดสินใจ และความรับผิดชอบ คอมพิวเตอร์เป็นหลัก



11.2 ผลที่เกิดกับครูและบุคลากร

ครูและบุคลากรมีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถนำแนวคิด Coding, STEM Education และ Soft Skills ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และทำงานร่วมกันผ่านกระบวนการ PLC รวมทั้งมีการพัฒนาสื่อและนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา



รายงานผลการบริหารจัดการสถานศึกษาเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding ที่มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง
เสริมสร้าง Soft Skills ควบคู่กับ STEM Education ด้วยรูปแบบการบริหารสถานศึกษา SKS Model





ข่าวประชาสัมพันธ์ โรงเรียนบ้านกาดฮาว

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2

ผู้บริหารและคณะครูโรงเรียนบ้านกาดฮาว
เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการ

"One Code, Many Schools : ระบบบริหารสถานศึกษาอัจฉริยะด้วย Apps Script

เพื่อพัฒนาศักยภาพด้านการบริหารจัดการสถานศึกษาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
และเสริมสร้างความรู้ในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการบริหารงานสถานศึกษา

วิทยากรและประธานในพิธี



นายพิศาล ประเสริฐสิงห์
ผู้อำนวยการโรงเรียนราษฎร์วิทยา
วิทยากร



นายอรรถพล บุญกลิ่น
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองปลาบัน
ประธานในพิธี

วันเสาร์ ที่ ๒๗ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๔

เวลา ๐๘.๓๐ - ๑๖.๓๐ น.

ณ ห้องประชุมพลอยไพลิน
โรงเรียนบ้านหนองปลาบัน






“พัฒนาครู พัฒนาระบบ ก้าวสู่การศึกษาอัจฉริยะ
ด้วยเทคโนโลยี เพื่อคุณภาพผู้เรียนในอนาคต”

รายงานผลการบริหารจัดการสถานศึกษาเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding ที่มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง
เสริมสร้าง Soft Skills ควบคู่กับ STEM Education ด้วยรูปแบบการบริหารสถานศึกษา SKS Model

ครูและสถานศึกษาได้รับรางวัลเกี่ยวกับการดำเนินงาน OBEC Content Center ระดับชาติ

สพป.เชียงใหม่ เขต 2

OBEC Content Center ระดับ สพฐ. ประจำปี 2568

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๒

ได้รับรางวัลระดับยอดเยี่ยม

ผลงานที่มีผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ประเภทผู้ขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC CONTENT CENTER)

ระบบสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

นางเจนจิรา ปวงจักร์กา ศึกษาบัณฑิต

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๒

ได้รับรางวัลระดับทอง

ผลงานที่มีผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ประเภทผู้สร้างนวัตกรรมคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC CONTENT CENTER)

ระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC CONTENT CENTER)

นางสาวลักษณีย์ มณีวรระ ครูโรงเรียนบ้านกาดฮาว

นางสาวพลอยณภัทร ชมชื่น ผอ.โรงเรียนบ้านกาดฮาว

นางสาวลักษณีย์ มณีวรระ ครูโรงเรียนบ้านกาดฮาว

ผู้สร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล : รางวัลระดับเงิน

ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล : รางวัลระดับทองแดง

นางสาวพลอยณภัทร ชมชื่น ผอ.โรงเรียนบ้านกาดฮาว

ได้รับรางวัลระดับเงิน

ผลงานที่มีผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ประเภทผู้ขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC CONTENT CENTER)

สถานศึกษา

สพป.เชียงใหม่ เขต 2

"องค์กรคุณภาพ สร้างคนดี มีความสุข
ด้วยนวัตกรรม สู่ความยั่งยืน"

งานประชาสัมพันธ์ กลุ่มอำนวยการ - ถ่ายภาพ
นายรุ่งศักดิ์ ชัยชนะสิทธิ์ - รายงาน
โทร. 053-465-555 ต่อ 108 , 053-465-373 ปีที่ 6 ฉบับที่ 229/2568 25 สิงหาคม 2568

Website: www.obec-content-center.com

Facebook: [obec-content-center](https://www.facebook.com/obec-content-center)

Twitter: [obec-content-center](https://twitter.com/obec-content-center)

TikTok: [obec-content-center](https://www.tiktok.com/@obec-content-center)

YouTube: [obec-content-center](https://www.youtube.com/channel/UC...)

<https://www.facebook.com/share/p/1EYBTG5Bq6/>

รายงานผลการบริหารจัดการสถานศึกษาเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding ที่มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง
เสริมสร้าง Soft Skills ควบคู่กับ STEM Education ด้วยรูปแบบการบริหารสถานศึกษา SKS Model



<https://www.facebook.com/share/p/17bZCTPRn7/>

รายงานผลการบริหารจัดการสถานศึกษาเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding ที่มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง
 เสริมสร้าง Soft Skills ควบคู่กับ STEM Education ด้วยรูปแบบการบริหารสถานศึกษา SKS Model

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2

ขอแสดงความยินดี

กับครูผู้สอนและสถานศึกษาที่ได้รับการคัดเลือก
ผลงานที่มีวิธีปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice)
ระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
(OBEC Content Center) ปี 2569

ได้รับรางวัลระดับ
ทอง
ประเภทผู้ขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center)
สถานศึกษา

นางสาวพลอยณภัทร์ ชมชื่น
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านกาดฮาว

ขอชื่นชมในความมุ่งมั่น ตั้งใจ พัฒนาสื่อการเรียนรู้
เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาไทยอย่างยั่งยืน

สร้างสรรค์สื่อ
อย่างมีคุณภาพ

แบ่งปันความรู้
สู่สังคมการเรียนรู้

ร่วมพัฒนาการศึกษาไทย
ก้าวไกลด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2

ขอแสดงความยินดีกับ

ครูผู้สอนและสถานศึกษาที่ได้รับการคัดเลือก
ผลงานที่มีวิธีปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice)
ระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
(OBEC Content Center) ปี 2569

ได้รับรางวัลระดับ
ยอดเยี่ยม
ประเภทผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
(OBEC Content Center)

นางสาวลักขณ์ มณีวระ
โรงเรียนบ้านกาดฮาว

OBEC
Content Center

รายงานผลการบริหารจัดการสถานศึกษาเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding ที่มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง
เสริมสร้าง Soft Skills ควบคู่กับ STEM Education ด้วยรูปแบบการบริหารสถานศึกษา SKS Model



ขอแสดงความยินดี
เนื่องในโอกาสได้รับรางวัลชนะเลิศ
ชนะเลิศ อันดับที่ ๑

ประเภทรายการ ผลงานผู้บริหารดีเด่น
 การคัดเลือกผลงานดีเด่นด้าน Coding
“CODING Achievement Awards” ครั้งที่ ๕
 ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๒

นางสาวพลอยนภัสร์ ชมชื่น
 ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านกาดสาว

Chiangmai Primary Educational Service Area Office 2



ขอแสดงความยินดี
เนื่องในโอกาสได้รับรางวัลชนะเลิศ
ชนะเลิศ อันดับที่ ๑

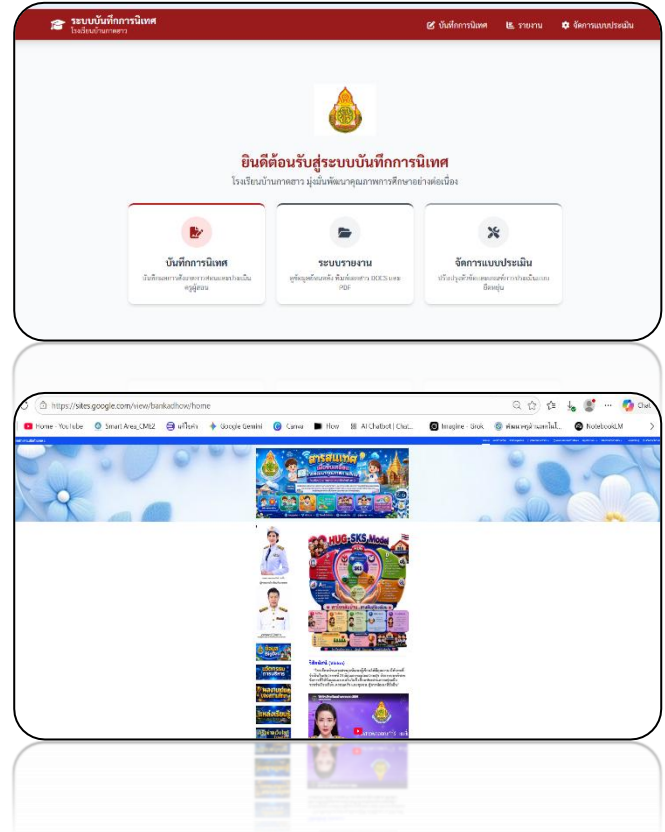
ประเภทรายการ ผลงานครูดีเด่น
 Unplugged Coding ระดับประถมศึกษา
 การคัดเลือกผลงานดีเด่นด้าน Coding” ครั้งที่ ๕
 ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๒

นางสาวอิกห์น มณีวรระ
 ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านกาดวาว

Chiangmai Primary Educational Service Area Office 2

11.3 ผลที่เกิดกับสถานศึกษา

สถานศึกษามีระบบบริหารจัดการที่เป็นระบบและมีทิศทางชัดเจน ผู้บริหารสามารถใช้ข้อมูลในการวางแผน สนับสนุนทรัพยากร นิเทศ กำกับ ติดตาม และประเมินผลการดำเนินงานได้อย่างต่อเนื่อง เกิดการบูรณาการการทำงานของผู้บริหาร ครู บุคลากร ผู้ปกครอง ชุมชน และภาคีเครือข่าย ส่งผลให้สถานศึกษามีสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนานวัตกรรมและยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง



11.4 ผลงานและรางวัลที่เกี่ยวข้อง

สถานศึกษามีผลงานและผลการดำเนินงานที่สะท้อนถึงความสำเร็จในการบริหารจัดการและการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ด้าน Coding, STEM Education และ Soft Skills รวมทั้งมีการเผยแพร่ผลงาน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และขยายผลนวัตกรรมสู่ครู บุคลากร และเครือข่ายทางการศึกษา เพื่อสร้างการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน



รายงานผลการบริหารจัดการสถานศึกษาเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding ที่มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง
เสริมสร้าง Soft Skills ควบคู่กับ STEM Education ด้วยรูปแบบการบริหารสถานศึกษา SKS Model

ภาคผนวก



รายงานผลการบริหารจัดการสถานศึกษาเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding ที่มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง
เสริมสร้าง Soft Skills ควบคู่กับ STEM Education ด้วยรูปแบบการบริหารสถานศึกษา SKS Model



รางวัลหรือการยอมรับจากหน่วยงานภายนอก

- รางวัลโรงเรียนต้นแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล จาก สพฐ. หรือเขตพื้นที่การศึกษา



รายชื่อโรงเรียน (สิ่งที่ส่งมาด้วย)

การประกวดการแข่งขันการเขียนโปรแกรม OBEC Content Center

๑. ประกวดครูผู้สอนใช้เทคโนโลยี OBEC Content Center

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	โรงเรียน	ระดับ	รางวัล
๑	นายธัญญา สิทธิแก้ว	บ้านแม่ใจ	ประถมศึกษา	โล่รางวัล

๒. ครูผู้สอนและทีมที่ชนะเลิศ OBEC Content Center

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	โรงเรียน	ระดับ	รางวัล
๑	นายธัญญา สิทธิแก้ว	บ้านแม่ใจ	ประถมศึกษา	โล่รางวัล

๓. ผู้ชนะเลิศ OBEC Content Center ในระดับสถานศึกษา

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	โรงเรียน	ระดับ	รางวัล
๑	นายธัญญา สิทธิแก้ว	บ้านแม่ใจ	ประถมศึกษา	โล่รางวัล

๔. กิจกรรมการประกวดการจัดการเรียนการสอน Coding "CODING Achievement Awards"

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	โรงเรียน	ประเภท	รางวัล
๑	นายธัญญา สิทธิแก้ว	บ้านแม่ใจ	ประถมศึกษา	โล่รางวัล
๒	นายธัญญา สิทธิแก้ว	บ้านแม่ใจ	ประถมศึกษา	โล่รางวัล

๕. กิจกรรม "สนุกใจ โยงวัย Young Creator Challenge ๒๐๒๔"

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	โรงเรียน	ระดับ	รางวัล
๑	นายธัญญา สิทธิแก้ว	บ้านแม่ใจ	ประถมศึกษา	โล่รางวัล



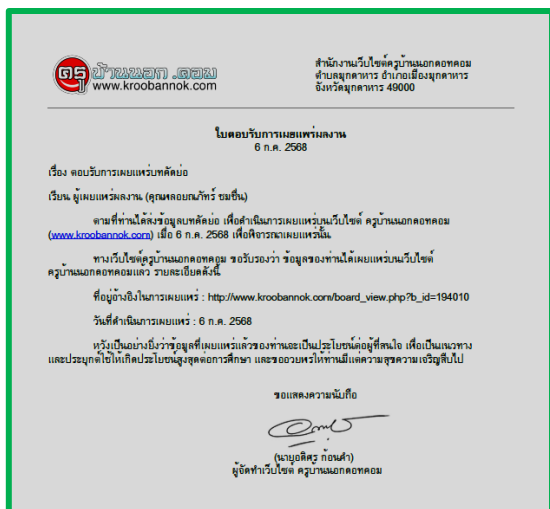
การเผยแพร่ ขยายผล และความยั่งยืน

โรงเรียนมีหลักฐานการเผยแพร่ความสำเร็จของแนวทางการขับเคลื่อนอย่างเป็นรูปธรรม ดังนี้ การนำเสนอผลงานในเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การเผยแพร่ผ่านสื่อประชาสัมพันธ์ของหน่วยงานทางการศึกษา การได้รับเกียรติบัตร/

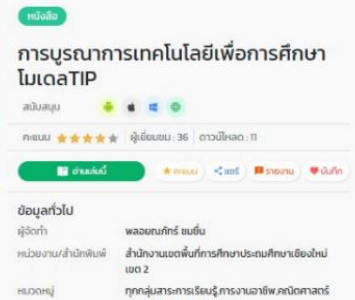
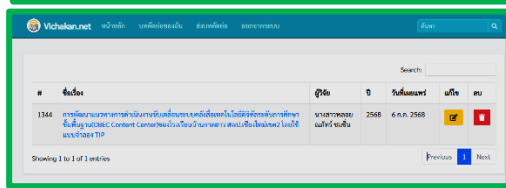
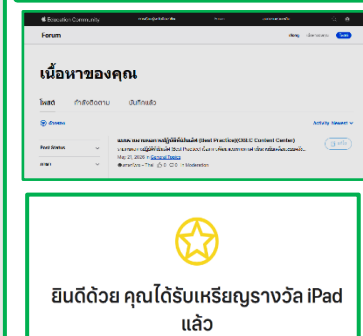
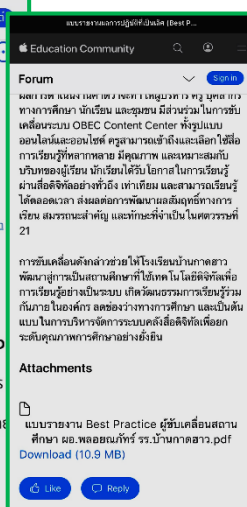
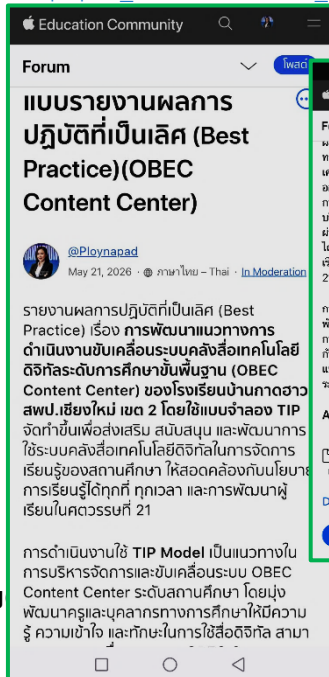
รายงานผลการบริหารจัดการสถานศึกษาเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding ที่มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง
เสริมสร้าง Soft Skills ควบคู่กับ STEM Education ด้วยรูปแบบการบริหารสถานศึกษา SKS Model

รางวัล และการได้รับเชิญให้ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสถานศึกษาอื่น ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าแนวทางดังกล่าวได้รับการยอมรับ สามารถนำไปเป็นต้นแบบ และขยายผลสู่การพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ครู และชุมชนได้อย่างยั่งยืน.

การเผยแพร่บทความหรือผลสำเร็จในวารสารวิชาการ



https://www.krobannok.com/board_view.php?b_id=194010&bcid_id=16

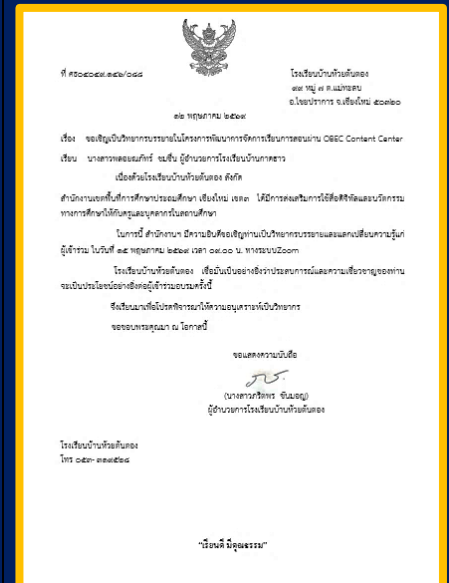
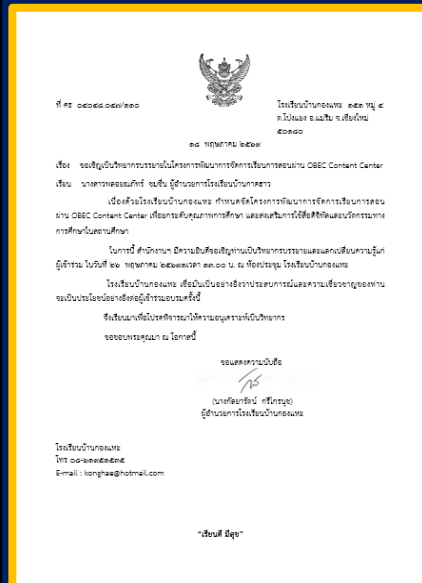
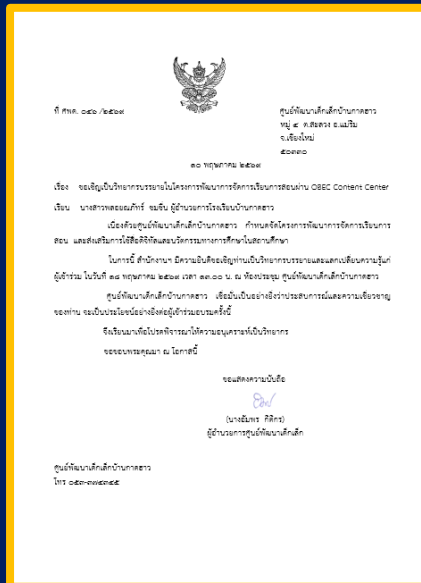


<https://education.apple.com/resource/2500150>

รายงานผลการบริหารจัดการสถานศึกษาเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding ที่มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง
เสริมสร้าง Soft Skills ควบคู่กับ STEM Educationด้วยรูปแบบการบริหารสถานศึกษา SKS Model

2..โรงเรียนบ้านกองแหะ (สพป.ชม.2)

3.โรงเรียนบ้านห้วยต้นตอง(สพป.ชม.3)



4.โรงเรียนบ้านไม้สลิ (สพป.ลพ.2)

5.โรงเรียนวัดบ้านก้อง (สพป.ลพ.1)

6.โรงเรียนบ้านแม่แฝก (สพป.ชม.2)





ขยายผลผ่านระบบZoom ผู้บริหารสพป.ชม.2



ขยายผลผ่านระบบMeet ผู้บริหารเครือข่ายแมริม 1

<https://meet.google.com/vyg-sihf-vbg?pli=1>



รายงานผลการบริหารจัดการสถานศึกษาเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ Coding ที่มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง
เสริมสร้าง Soft Skills ควบคู่กับ STEM Education ด้วยรูปแบบการบริหารสถานศึกษา SKS Model

