



Vichakan.net

<https://publish.vichakan.net>

ใบตอบรับการเผยแพร่ผลงานวิชาการ

9 กรกฎาคม 2568

เรื่อง ตอบรับการเผยแพร่บทความ

เรียน ญัฐชานันท์ รัตนกรัณช์

ตามที่ท่านได้ส่งข้อมูลบทความ ชื่อเรื่อง การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ Coding ด้วยโปรแกรม Scratch ผ่านระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center เพื่อดำเนินการเผยแพร่บนเว็บไซต์ วิชาการต่อเน็ต (Vichakan.net) เมื่อวันที่ 9 กรกฎาคม 2568 นั้น

ทางเว็บไซต์วิชาการต่อเน็ต ขอรับรองว่า ข้อมูลของท่านได้เผยแพร่บนเว็บไซต์ วิชาการต่อเน็ต รายละเอียดดังนี้

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publish.vichakan.net/show/1361>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 9 กรกฎาคม 2568

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าข้อมูลที่เผยแพร่แล้วนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

ขอแสดงความนับถือ
เว็บไซต์วิชาการต่อเน็ต
www.Vichakan.net

บทความย่อตั้งจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

ชื่อเรื่อง การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ Coding ด้วยโปรแกรม Scratch ผ่านระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center

ผู้วิจัย ญัฐชานันท์ รัตนกรัณท์

ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ชื่อผลงาน การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ Coding ด้วยโปรแกรม Scratch ผ่านระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center

ผู้เสนอผลงาน นางสาวญัฐชานันท์ รัตนกรัณท์

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

สถานศึกษา โรงเรียนวัดจำปา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1

ผลงานประเภท

๑ ครูผู้สื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center

๕ ครูผู้สร้างสื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center

ความเป็นมาและความสำคัญ

ปัจจุบันโลกมีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว สืบเนื่องมาจากการใช้เทคโนโลยีเพื่อเชื่อมโยงข้อมูลต่างๆ ของทุกภูมิภาคของโลกเข้าด้วยกัน กระแสการปรับเปลี่ยนทางสังคมที่เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 21 ส่งผลต่อวิถีการดำรงชีวิตของสังคมอย่างกว้าง ผู้เรียนจึงต้องมีความรู้พื้นฐานและเตรียมพร้อมในการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนมีทักษะสำหรับการออกไปดำรงชีวิตในโลกในศตวรรษที่ 21 ที่เปลี่ยนไปจากศตวรรษที่ 20 และ 19 โดยทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ที่สำคัญที่สุด คือ ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill) ส่งผลให้มีการเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ 21 นี้ มีความรู้ ความสามารถ และทักษะจำเป็น ซึ่งเป็นผลจากการปฏิรูปเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนการเตรียมความพร้อมด้านต่างๆ ที่เป็นปัจจัยสนับสนุนที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้ดังกล่าว

ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมจะเป็นตัวกำหนดความพร้อมของนักเรียนเข้าสู่โลกการทำงานที่มีความซับซ้อนมากขึ้นในปัจจุบัน ได้แก่ ความรู้เชิงสร้างสรรค์และนวัตกรรมความคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา การสื่อสารและการร่วมมือ

ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี เนื่องจากในปัจจุบันมีการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารผ่านทางสื่อเทคโนโลยีมากมาย ผู้เรียนจึงต้องมีความสามารถในการแสดงทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและปฏิบัติงานได้หลากหลายโดยอาศัยความรู้ในหลายด้าน ดังนี้ ความรู้ ด้านสารสนเทศ ความรู้เกี่ยวกับสื่อ ความรู้ด้านเทคโนโลยี

ทักษะด้านชีวิตและอาชีพในการดำรงชีวิตและทำงานในยุคปัจจุบันให้ประสบความสำเร็จจำเป็นต้องพัฒนาทักษะชีวิตที่สำคัญคือได้แก่ ความรับผิดชอบและการปรับตัวการวิเคราะสรสร้างสรรค์และเป็นตัวของตัวเอง ทักษะสังคมและสังคมสัมพันธ์ การเป็นผู้สร้างหรือผลิต (Productivity) และความรับผิดชอบต่อผู้อื่นได้ (Accountability) ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ (Responsibility)

การเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกยุคปัจจุบันผู้คนสามารถเข้าถึงสื่อเทคโนโลยีได้อย่างรวดเร็ว จากหลากหลายรูปแบบ บนอุปกรณ์ที่สามารถเข้าถึงได้อย่าง ไร้ขีดจำกัด คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต เป็นต้น สื่อสังคมออนไลน์ คือ สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติทางสังคมเพื่อใช้ในการสื่อสารกันระหว่างบุคคลในสังคมผ่านเว็บไซต์หรือโปรแกรมประยุกต์ ที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต โดยมนุษย์เป็นผู้ส่งสารและผู้รับสาร มีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ในการผลิตเนื้อหาของ ในรูปแบบของ รูปภาพ ข้อความ เสียง VDO ผู้คนเชื่อมต่อถึงกันโดยอาศัยสื่อสังคมออนไลน์เป็นสื่อเชื่อม อันประกอบด้วย Facebook TikTok Youtube Line Instagram จากการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกในยุคปัจจุบันทำให้ผู้คนมีการตื่นตัวในหลายด้านไม่เว้นแม้แต่

ด้านการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการมีนโยบายด้านการศึกษาไทยด้วยการนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ในการจัดการศึกษาในทุกระดับการศึกษา

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการศึกษา โดยได้จัดทำระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) ที่ให้บริการสำหรับผู้ใช้งานตั้งแต่ระดับนักเรียน ครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้ใช้งานทั่วไป โดยสามารถเข้าถึงและนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้ ระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) เป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่เป็นชุดโปรแกรมรวบรวมเนื้อหาใน 8 ประเภทเนื้อหา ได้แก่ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ วีดิโอ รูปภาพ เสียง แอพพลิเคชัน ข้อสอบ เกมแฟลช และมีคลังสื่อ โดยสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้จากหลากหลายอุปกรณ์ ใดก็ได้ ทุกเวลา การใช้งานเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ในระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) แบ่งผู้ใช้งานออกเป็น 2 ประเภท คือ ผู้ใช้สื่อ และผู้สร้างสื่อ ในรูปแบบดิจิทัลแล้วนำสื่อจากระบบคลังสื่อ

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publsh.vchakan.net/show/1361>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 9 กรกฎาคม 2568

พิมพ์ : วันที่ 18 มิถุนายน 2569 เวลา 00.03 น.