

1.4 การสร้างและพัฒนาสื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยีและแหล่งเรียนรู้

1.4.1 สร้างและผลิตสื่อ ในรูปแบบ PowerPoint และ video ส่งเสริมให้นักเรียนฝึกฝนทักษะและสร้างผลงานของตนเองได้ นำเทคโนโลยีที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนมาใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ เพื่อช่วยกระตุ้นทักษะการคิด และการสร้างนวัตกรรมของผู้เรียน โดยปรับประยุกต์ให้สอดคล้องกับความแตกต่างของผู้เรียน



1.4.2 ผู้เรียนได้รับการพัฒนาการเรียนรู้ด้วยสื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยี เว็บการจัดการเรียนการสอน นาฏศิลป์ และแหล่งเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพ

1.4.3 ผู้เรียนร้อยละ 70 มีความพึงพอใจในการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมเทคโนโลยีและแหล่งเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ ในระดับดี

1.4.4 ตารางแสดงความพึงพอใจในการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมเทคโนโลยีและแหล่งเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างสื่อเพื่อพัฒนาทักษะการปฏิบัติทำนาฏยศัพท์และภาษาท่าทางนาฏศิลป์ ไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

จำนวนนักเรียน	ความพึงพอใจของสื่อการสอนที่สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้		
	ดีมาก	ดี	พอใจ
ม.3/1 – 3/5	126	37	-
ร้อยละ	77.30	22.70	-

จากตารางพบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 – 3/5 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จากจำนวนทั้งสิ้น 166 คน มีนักเรียนที่มีความพึงพอใจในระดับ ดีมาก จำนวน 126 คน คิดเป็นร้อยละ 77.30 และ มีนักเรียนที่มีความพึงพอใจในระดับ ดี จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 22.70 ต่อการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมเทคโนโลยีและแหล่งเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งเป็นจำนวนมากกว่าร้อยละ 70

1.4.5 ค่าคะแนนจากผลการดำเนินงาน

ผลลัพธ์ = 3 คะแนน (ผลการประเมินปฏิบัติได้สูงกว่าระดับที่คาดหวัง)