

## 1.4 การสร้างและพัฒนาสื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยีและแหล่งเรียนรู้

1.4.1 มีการริเริ่ม คิดค้น และ พัฒนาเทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ให้สอดคล้อง กับกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถแก้ไขปัญหา ในการเรียนรู้ของผู้เรียนทำให้ผู้เรียนมีทักษะการคิด โดยใช้การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่เป็น ประโยชน์และน่าสนใจ มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น Google Site, YouTube, Facebook, Line

1.4.2 ผู้เรียนได้รับความรู้จากการใช้สื่อที่หลากหลายสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้และทันสมัย

1.4.3 ร้อยละ 80 ของผู้เรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อในการ จัดการเรียนการสอนระดับดีขึ้นไป



[https://www.canva.com/design/DAFrw9LCN5w/f7\\_eGvhwPZ43spxHZQXzw/view?utm\\_content=DAFrw9LCN5w&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=publishsharelink](https://www.canva.com/design/DAFrw9LCN5w/f7_eGvhwPZ43spxHZQXzw/view?utm_content=DAFrw9LCN5w&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink)



[https://www.canva.com/design/DAFrw3V2mys/8n56-RvPUt\\_D1XW8fX\\_4Nw/view?utm\\_content=DAFrw3V2mys&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=publishsharelink](https://www.canva.com/design/DAFrw3V2mys/8n56-RvPUt_D1XW8fX_4Nw/view?utm_content=DAFrw3V2mys&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink)