



กลุ่มสาระการเรียนรู้
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
**SCI
TECH**
โรงเรียนสตรีศึกษา



บันทึกผลหลังจัดกิจกรรม การเรียนรู้การสอน

รายวิชา วิทยาการคำนวณ 3

รหัสวิชา ว23103

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ปีการศึกษา 2569



LEARN
PRACTICE
CREATE
SOLVE
GROW



นางสาวกฤติยา พลหาญ

ตำแหน่ง ครู

วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

Computer Science

Programming

Problem Solving

Computational Thinking



โรงเรียนสตรีศึกษา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ



CODE
THINK
CREATE
DEVELOP



บันทึกผลหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน

รายวิชา วิทยาการคำนวณ (ว23103)

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2569

จัดทำโดย

นางสาวกฤติยา พลหาญ

ตำแหน่ง ครู

วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

โรงเรียนสตรีศึกษา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

บันทึกหลังสอน

รายวิชา วิทยาการคำนวณ (ว23103) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2569

1. จำนวนนักเรียนที่ใช้สอน นักเรียนชั้น ม.3/2 จำนวน 40 คน

2. ผลการสอน

- 2.1) ความเหมาะสมของระยะเวลา (✓) ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.2) ความเหมาะสมของเนื้อหา (✓) ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.3) ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนการสอน (✓) ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.4) ความเหมาะสมของสื่อการสอนที่ใช้ (✓) ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.5) พฤติกรรม/การมีส่วนร่วมของนักเรียน (✓) ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง

2.6) ผลการปฏิบัติกิจกรรม/ใบกิจกรรม การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

1) การประเมินด้านความรู้

ผลการทดสอบหลังการเรียนโดยใช้แบบทดสอบชนิดปรนัย จำนวน 20 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน พบว่านักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 19.38 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 96.90 มีนักเรียนร้อยละ 100.00 ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำร้อยละ 70 และร้อยละ 0.00 ไม่ผ่านเกณฑ์

2) การประเมินด้านทักษะกระบวนการ

จากการจัดกิจกรรมพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน ผู้เรียนได้ฝึกวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของผู้ใช้ ออกแบบ UX/UI โดยใช้ ChatGPT ร่วมกับ Google Stitch วางลำดับขั้นตอนการทำงาน และพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันโดยใช้ Claude AI สนับสนุนการเขียนและปรับแก้โค้ด ผู้เรียนสามารถทดสอบผลงาน ตรวจสอบข้อผิดพลาด ปรับปรุงวิธีแก้ปัญหา และอธิบายเหตุผลในการเลือกแนวทางได้ โดยภาพรวมทักษะกระบวนการอยู่ในระดับดีขึ้นไป

3) การประเมินด้านเจตคติ

ผู้เรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วม กล้าทดลองใช้เครื่องมือดิจิทัลและ AI อย่างสร้างสรรค์ รับฟังความคิดเห็นทำงานร่วมกัน รับผิดชอบต่อชิ้นงาน และตระหนักว่าผลลัพธ์จาก AI ต้องผ่านการตรวจสอบก่อนนำไปใช้ โดยภาพรวมเจตคติอยู่ในระดับดีขึ้นไป

3. ผลที่เกิดขึ้นต่อทักษะการคิดแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

ผู้เรียนได้ฝึกระบุปัญหา วิเคราะห์สาเหตุและความต้องการ แบ่งปัญหาใหญ่เป็นงานย่อย ออกแบบทางเลือก ทดลองวิธีแก้ ตรวจสอบผล และปรับปรุงจากข้อผิดพลาด จึงสามารถนำกระบวนการคิดเชิงระบบไปประยุกต์ใช้กับการวางแผนงาน การตัดสินใจ การจัดการข้อมูล และการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้

4. ปัญหาและอุปสรรค

ผู้เรียนมีพื้นฐานด้านการออกแบบและการเขียนโค้ดแตกต่างกัน บางคนยังพึ่งพาคำตอบจาก AI มากเกินไป และต้องฝึกตรวจสอบความถูกต้องของโค้ด วิเคราะห์ข้อผิดพลาด และปรับคำสั่งให้ตรงกับปัญหาจริง

5. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

ควรจัดกิจกรรมจากปัญหาใกล้ตัว ให้ผู้เรียนออกแบบ UX/UI ก่อนเขียนโค้ด อธิบายเหตุผลของแต่ละขั้นตอน ทดสอบเว็บแอปด้วยกรณีทดสอบที่หลากหลาย และสะท้อนผลหลังแก้ไข เพื่อใช้ AI เป็นผู้ช่วยในการคิดและพัฒนา ไม่ใช่ใช้แทนกระบวนการคิดของตนเอง

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(นางสาวกฤติยา พลหาญ)

ตำแหน่ง ครู

บันทึกหลังสอน

รายวิชา วิทยาการคำนวณ (ว23103) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2569

1. จำนวนนักเรียนที่ใช้สอน นักเรียนชั้น ม.3/6 จำนวน 40 คน

2. ผลการสอน

- 2.1) ความเหมาะสมของระยะเวลา (✓) ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.2) ความเหมาะสมของเนื้อหา (✓) ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.3) ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนการสอน (✓) ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.4) ความเหมาะสมของสื่อการสอนที่ใช้ (✓) ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.5) พฤติกรรม/การมีส่วนร่วมของนักเรียน (✓) ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง

2.6) ผลการปฏิบัติกิจกรรม/ใบกิจกรรม การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

1) การประเมินด้านความรู้

ผลการทดสอบหลังการเรียนโดยใช้แบบทดสอบชนิดปรนัย จำนวน 20 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน พบว่านักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 18.45 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 92.25 มีนักเรียนร้อยละ 95.00 ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำร้อยละ 70 และร้อยละ 5.00 ไม่ผ่านเกณฑ์

2) การประเมินด้านทักษะกระบวนการ

จากการจัดกิจกรรมพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน ผู้เรียนได้ฝึกวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของผู้ใช้ ออกแบบ UX/UI โดยใช้ ChatGPT ร่วมกับ Google Stitch วางลำดับขั้นตอนการทำงาน และพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันโดยใช้ Claude AI สนับสนุนการเขียนและปรับแก้โค้ด ผู้เรียนสามารถทดสอบผลงาน ตรวจสอบข้อผิดพลาด ปรับปรุงวิธีแก้ปัญหา และอธิบายเหตุผลในการเลือกแนวทางได้ โดยภาพรวมทักษะกระบวนการอยู่ในระดับดีขึ้น

3) การประเมินด้านเจตคติ

ผู้เรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วม กล้าทดลองใช้เครื่องมือดิจิทัลและ AI อย่างสร้างสรรค์ รับฟังความคิดเห็นทำงานร่วมกัน รับผิดชอบต่อชิ้นงาน และตระหนักว่าผลลัพธ์จาก AI ต้องผ่านการตรวจสอบก่อนนำไปใช้ โดยภาพรวมเจตคติอยู่ในระดับดีขึ้น

3. ผลที่เกิดขึ้นต่อทักษะการคิดแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

ผู้เรียนได้ฝึกระบุปัญหา วิเคราะห์สาเหตุและความต้องการ แบ่งปัญหาใหญ่เป็นงานย่อย ออกแบบทางเลือก ทดลองวิธีแก้ ตรวจสอบผล และปรับปรุงจากข้อผิดพลาด จึงสามารถนำกระบวนการคิดเชิงระบบไปประยุกต์ใช้กับการวางแผนงาน การตัดสินใจ การจัดการข้อมูล และการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้

4. ปัญหาและอุปสรรค

ผู้เรียนมีพื้นฐานด้านการออกแบบและการเขียนโค้ดแตกต่างกัน บางคนยังพึ่งพาคำตอบจาก AI มากเกินไป และต้องฝึกตรวจสอบความถูกต้องของโค้ด วิเคราะห์ข้อผิดพลาด และปรับคำสั่งให้ตรงกับปัญหาจริง

5. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

ควรจัดกิจกรรมจากปัญหาใกล้ตัว ให้ผู้เรียนออกแบบ UX/UI ก่อนเขียนโค้ด อธิบายเหตุผลของแต่ละขั้นตอน ทดสอบเว็บแอปด้วยกรณีทดสอบที่หลากหลาย และสะท้อนผลหลังแก้ไข เพื่อใช้ AI เป็นผู้ช่วยในการคิดและพัฒนา ไม่ใช่ใช้แทนกระบวนการคิดของตนเอง

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(นางสาวกฤติยา พลหาญ)

ตำแหน่ง ครู

บันทึกหลังสอน

รายวิชา วิทยาการคำนวณ (ว23103) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2569

1. จำนวนนักเรียนที่ใช้สอน นักเรียนชั้น ม.3/8 จำนวน 40 คน

2. ผลการสอน

- 2.1) ความเหมาะสมของระยะเวลา (✓) ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.2) ความเหมาะสมของเนื้อหา (✓) ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.3) ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนการสอน (✓) ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.4) ความเหมาะสมของสื่อการสอนที่ใช้ (✓) ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.5) พฤติกรรม/การมีส่วนร่วมของนักเรียน (✓) ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง

2.6) ผลการปฏิบัติกิจกรรม/ใบกิจกรรม การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

1) การประเมินด้านความรู้

ผลการทดสอบหลังการเรียนโดยใช้แบบทดสอบชนิดปรนัย จำนวน 20 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน พบว่านักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 17.40 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.00 มีนักเรียนร้อยละ 100.00 ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำร้อยละ 70 และร้อยละ 0.00 ไม่ผ่านเกณฑ์

2) การประเมินด้านทักษะกระบวนการ

จากการจัดกิจกรรมพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน ผู้เรียนได้ฝึกวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของผู้ใช้ ออกแบบ UX/UI โดยใช้ ChatGPT ร่วมกับ Google Stitch วางลำดับขั้นตอนการทำงาน และพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันโดยใช้ Claude AI สนับสนุนการเขียนและปรับแก้โค้ด ผู้เรียนสามารถทดสอบผลงาน ตรวจสอบข้อผิดพลาด ปรับปรุงวิธีแก้ปัญหา และอธิบายเหตุผลในการเลือกแนวทางได้ โดยภาพรวมทักษะกระบวนการอยู่ในระดับดีขึ้นไป

3) การประเมินด้านเจตคติ

ผู้เรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วม กล้าทดลองใช้เครื่องมือดิจิทัลและ AI อย่างสร้างสรรค์ รับฟังความคิดเห็นทำงานร่วมกัน รับผิดชอบต่อชิ้นงาน และตระหนักว่าผลลัพธ์จาก AI ต้องผ่านการตรวจสอบก่อนนำไปใช้ โดยภาพรวมเจตคติอยู่ในระดับดีขึ้นไป

3. ผลที่เกิดขึ้นต่อทักษะการคิดแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

ผู้เรียนได้ฝึกระบุปัญหา วิเคราะห์สาเหตุและความต้องการ แบ่งปัญหาใหญ่เป็นงานย่อย ออกแบบทางเลือก ทดลองวิธีแก้ ตรวจสอบผล และปรับปรุงจากข้อผิดพลาด จึงสามารถนำกระบวนการคิดเชิงระบบไปประยุกต์ใช้กับการวางแผนงาน การตัดสินใจ การจัดการข้อมูล และการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้

4. ปัญหาและอุปสรรค

ผู้เรียนมีพื้นฐานด้านการออกแบบและการเขียนโค้ดแตกต่างกัน บางคนยังพึ่งพาคำตอบจาก AI มากเกินไป และต้องฝึกตรวจสอบความถูกต้องของโค้ด วิเคราะห์ข้อผิดพลาด และปรับคำสั่งให้ตรงกับปัญหาจริง

5. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

ควรจัดกิจกรรมจากปัญหาใกล้ตัว ให้ผู้เรียนออกแบบ UX/UI ก่อนเขียนโค้ด อธิบายเหตุผลของแต่ละขั้นตอน ทดสอบเว็บแอปด้วยกรณีทดสอบที่หลากหลาย และสะท้อนผลหลังแก้ไข เพื่อใช้ AI เป็นผู้ช่วยในการคิดและพัฒนา ไม่ใช่ใช้แทนกระบวนการคิดของตนเอง

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(นางสาวกฤติยา พลหาญ)

ตำแหน่ง ครู

บันทึกหลังสอน

รายวิชา วิทยาการคำนวณ (ว23103) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2569

1. จำนวนนักเรียนที่ใช้สอน นักเรียนชั้น ม.3/9 จำนวน 39 คน

2. ผลการสอน

- 2.1) ความเหมาะสมของระยะเวลา (✓) ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.2) ความเหมาะสมของเนื้อหา (✓) ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.3) ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนการสอน (✓) ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.4) ความเหมาะสมของสื่อการสอนที่ใช้ (✓) ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.5) พฤติกรรม/การมีส่วนร่วมของนักเรียน (✓) ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง

2.6) ผลการปฏิบัติกิจกรรม/ใบกิจกรรม การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

1) การประเมินด้านความรู้

ผลการทดสอบหลังการเรียนโดยใช้แบบทดสอบชนิดปรนัย จำนวน 20 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน พบว่านักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 17.28 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 86.40 มีนักเรียนร้อยละ 92.31 ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำร้อยละ 70 และร้อยละ 7.69 ไม่ผ่านเกณฑ์

2) การประเมินด้านทักษะกระบวนการ

จากการจัดกิจกรรมพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน ผู้เรียนได้ฝึกวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของผู้ใช้ ออกแบบ UX/UI โดยใช้ ChatGPT ร่วมกับ Google Stitch วางลำดับขั้นตอนการทำงาน และพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันโดยใช้ Claude AI สนับสนุนการเขียนและปรับแก้โค้ด ผู้เรียนสามารถทดสอบผลงาน ตรวจสอบข้อผิดพลาด ปรับปรุงวิธีแก้ปัญหา และอธิบายเหตุผลในการเลือกแนวทางได้ โดยภาพรวมทักษะกระบวนการอยู่ในระดับดีขึ้น

3) การประเมินด้านเจตคติ

ผู้เรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วม กล้าทดลองใช้เครื่องมือดิจิทัลและ AI อย่างสร้างสรรค์ รับฟังความคิดเห็นทำงานร่วมกัน รับผิดชอบต่อชิ้นงาน และตระหนักว่าผลลัพธ์จาก AI ต้องผ่านการตรวจสอบก่อนนำไปใช้ โดยภาพรวมเจตคติอยู่ในระดับดีขึ้น

3. ผลที่เกิดขึ้นต่อทักษะการคิดแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

ผู้เรียนได้ฝึกระบุปัญหา วิเคราะห์สาเหตุและความต้องการ แบ่งปัญหาใหญ่เป็นงานย่อย ออกแบบทางเลือก ทดลองวิธีแก้ ตรวจสอบผล และปรับปรุงจากข้อผิดพลาด จึงสามารถนำกระบวนการคิดเชิงระบบไปประยุกต์ใช้กับการวางแผนงาน การตัดสินใจ การจัดการข้อมูล และการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้

4. ปัญหาและอุปสรรค

ผู้เรียนมีพื้นฐานด้านการออกแบบและการเขียนโค้ดแตกต่างกัน บางคนยังพึ่งพาคำตอบจาก AI มากเกินไป และต้องฝึกตรวจสอบความถูกต้องของโค้ด วิเคราะห์ข้อผิดพลาด และปรับคำสั่งให้ตรงกับปัญหาจริง

5. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

ควรจัดกิจกรรมจากปัญหาใกล้ตัว ให้ผู้เรียนออกแบบ UX/UI ก่อนเขียนโค้ด อธิบายเหตุผลของแต่ละขั้นตอน ทดสอบเว็บแอปด้วยกรณีทดสอบที่หลากหลาย และสะท้อนผลหลังแก้ไข เพื่อใช้ AI เป็นผู้ช่วยในการคิดและพัฒนา ไม่ใช่ใช้แทนกระบวนการคิดของตนเอง

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(นางสาวกฤติยา พลหาญ)

ตำแหน่ง ครู

บันทึกหลังสอน

รายวิชา วิทยาการคำนวณ (ว23103) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2569

1. จำนวนนักเรียนที่ใช้สอน นักเรียนชั้น ม.3/10 จำนวน 30 คน

2. ผลการสอน

- 2.1) ความเหมาะสมของระยะเวลา (✓) ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.2) ความเหมาะสมของเนื้อหา (✓) ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.3) ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนการสอน (✓) ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.4) ความเหมาะสมของสื่อการสอนที่ใช้ (✓) ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง
2.5) พฤติกรรม/การมีส่วนร่วมของนักเรียน (✓) ดีมาก () ดี () พอใช้ () ต้องปรับปรุง

2.6) ผลการปฏิบัติกิจกรรม/ใบกิจกรรม การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

1) การประเมินด้านความรู้

ผลการทดสอบหลังการเรียนโดยใช้แบบทดสอบชนิดปรนัย จำนวน 20 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน พบว่านักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 19.83 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 99.15 มีนักเรียนร้อยละ 100.00 ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำร้อยละ 70 และร้อยละ 0.00 ไม่ผ่านเกณฑ์

2) การประเมินด้านทักษะกระบวนการ

จากการจัดกิจกรรมพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน ผู้เรียนได้ฝึกวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของผู้ใช้ ออกแบบ UX/UI โดยใช้ ChatGPT ร่วมกับ Google Stitch วางลำดับขั้นตอนการทำงาน และพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันโดยใช้ Claude AI สนับสนุนการเขียนและปรับแก้โค้ด ผู้เรียนสามารถทดสอบผลงาน ตรวจสอบข้อผิดพลาด ปรับปรุงวิธีแก้ปัญหา และอธิบายเหตุผลในการเลือกแนวทางได้ โดยภาพรวมทักษะกระบวนการอยู่ในระดับดีขึ้น

3) การประเมินด้านเจตคติ

ผู้เรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วม กล้าทดลองใช้เครื่องมือดิจิทัลและ AI อย่างสร้างสรรค์ รับฟังความคิดเห็นทำงานร่วมกัน รับผิดชอบต่อชิ้นงาน และตระหนักว่าผลลัพธ์จาก AI ต้องผ่านการตรวจสอบก่อนนำไปใช้ โดยภาพรวมเจตคติอยู่ในระดับดีขึ้น

3. ผลที่เกิดขึ้นต่อทักษะการคิดแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

ผู้เรียนได้ฝึกระบุปัญหา วิเคราะห์สาเหตุและความต้องการ แบ่งปัญหาใหญ่เป็นงานย่อย ออกแบบทางเลือก ทดลองวิธีแก้ ตรวจสอบผล และปรับปรุงจากข้อผิดพลาด จึงสามารถนำกระบวนการคิดเชิงระบบไปประยุกต์ใช้กับการวางแผนงาน การตัดสินใจ การจัดการข้อมูล และการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้

4. ปัญหาและอุปสรรค

ผู้เรียนมีพื้นฐานด้านการออกแบบและการเขียนโค้ดแตกต่างกัน บางคนยังพึ่งพาคำตอบจาก AI มากเกินไป และต้องฝึกตรวจสอบความถูกต้องของโค้ด วิเคราะห์ข้อผิดพลาด และปรับคำสั่งให้ตรงกับปัญหาจริง

5. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

ควรจัดกิจกรรมจากปัญหาใกล้ตัว ให้ผู้เรียนออกแบบ UX/UI ก่อนเขียนโค้ด อธิบายเหตุผลของแต่ละขั้นตอน ทดสอบเว็บแอปด้วยกรณีทดสอบที่หลากหลาย และสะท้อนผลหลังแก้ไข เพื่อใช้ AI เป็นผู้ช่วยในการคิดและพัฒนา ไม่ใช่ใช้แทนกระบวนการคิดของตนเอง

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(นางสาวกฤติยา พลหาญ)

ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนสตรีศึกษา



Code
Algorithm
Problem Solving
Creation
Digital Skills



กลุ่มสาระการเรียนรู้
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
**SCI
TECH**
โรงเรียนสตรีศึกษา



“การศึกษา สร้างคนดี สู่สังคมที่ยั่งยืน”



โรงเรียนสตรีศึกษา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด
กระทรวงศึกษาธิการ



www.krukikz.com