

แผนการจัดการเรียนรู้

รายวิชา พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ รหัสวิชา ง30286

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

จัดทำโดย

นายกล้าณรงค์ จิตพยัค

ตำแหน่ง พนักงานราชการ

โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ ๒๔ จังหวัดพะเยา

สำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

บันทึกการอนุมัติการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

รายละเอียดประกอบแผนการแผนการจัดการเรียนรู้	**ผลการนิเทศและตรวจสอบ**
แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชา พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ รหัสวิชา ง30286 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 2.0 หน่วยกิต เวลา 80 ชั่วโมง ลงชื่อ..... (นายกล้าณรงค์ จิตพยัค) ผู้จัดทำ/ ผู้ใช้แผนการแผนการจัดการเรียนรู้	.... ลงชื่อ..... (นายพงศ์ธร ปงวงศ์) ผู้ช่วยผู้อำนวยการ กลุ่มสื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยี
ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ	
.... ลงชื่อ..... (นางสาวสนธยา นายี) หัวหน้างานกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน	.... ลงชื่อ..... (นางสาวดาราวรรณ ขันธะรัก) หัวหน้างานออกแบบการจัดการเรียนรู้

ข้อคิดเห็นและกลั่นกรอง

☐ เห็นควรอนุมัติ ☐ ไม่เห็นควรอนุมัติ เนื่องจาก .....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายธนพัฒน์ อิศรางกูร ณ อยุธยา)

ผู้ช่วยผู้อำนวยการกลุ่มบริหารงานวิชาการ

ข้อคิดเห็นและกลั่นกรอง

☐ เห็นควรอนุมัติ ☐ ไม่เห็นควรอนุมัติ เนื่องจาก .....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายชัยภัทร ใจดี)

รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารงานวิชาการ

การพิจารณา / อนุมัติ / สั่งการ

☐ อนุมัติให้ใช้ได้ ☐ ไม่อนุมัติ เนื่องจาก .....

ลงชื่อ.....

(นางวิลาวัลย์ สมฤทธิ์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ ๒๔ จังหวัดพะเยา

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19

รายวิชา พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ รหัสวิชา ง30286 กลุ่มสาระการเรียนรู้เทคโนโลยี
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 เวลา 80 ชั่วโมง จำนวน 2.0 หน่วยกิต
หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 การสร้างร้านค้าบนเว็บไซต์ E-commerce เวลาเรียน 24 ชั่วโมง
เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมร้านค้าออนไลน์บนระบบเว็บไซต์ E-commerce RPK24 MiniMall เวลา 200 นาที
ครูผู้สอน นายกล้าณรงค์ จิตพยัค

****

1. ผลการเรียนรู้

1) อธิบายองค์ประกอบและกระบวนการทำงานของธุรกิจ E-commerce ตั้งแต่การนำเสนอสินค้า การเลือกซื้อ ตะกร้าสินค้า การสั่งซื้อ การชำระเงิน การรับ/จัดส่งสินค้า และการจัดการคำสั่งซื้อได้

2) วางแผน ออกแบบ และพัฒนานวัตกรรมร้านค้าออนไลน์บนระบบเว็บไซต์ E-commerce RPK24 MiniMall โดยวิเคราะห์กลุ่มลูกค้าและแนวคิดธุรกิจ จัดการข้อมูลร้านค้า สินค้า ภาพ ราคา สต็อก ตัวเลือกสินค้า วิธีชำระเงิน และการรับ/จัดส่งสินค้าได้อย่างเหมาะสม

3) ทดสอบกระบวนการซื้อขายของร้านค้าแบบครบขั้นตอน วิเคราะห์ปัญหา แก้ไข และปรับปรุงผลงานจากข้อมูลย้อนกลับได้

4) นำเสนอและสาธิตนวัตกรรมร้านค้าออนไลน์ของตนเอง พร้อมอธิบายแนวคิดธุรกิจ กระบวนการพัฒนา การทดสอบ ปัญหาที่พบ วิธีแก้ไข การปรับปรุงจากข้อมูลย้อนกลับ และการใช้เทคโนโลยี/AI อย่างรับผิดชอบได้

2. วัตถุประสงค์เชิงสมรรถนะ

2.1) ผู้เรียนสามารถอธิบายความสัมพันธ์ของสินค้า สต็อก ตะกร้า Checkout การชำระเงิน คำสั่งซื้อ และการส่งมอบในกระบวนการ E-commerce ได้อย่างถูกต้อง (K)

2.2) ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ความต้องการ วางแผน ออกแบบ พัฒนา ทดสอบ และปรับปรุงนวัตกรรมร้านค้าออนไลน์ของตนบนระบบเว็บไซต์ E-commerce RPK24 MiniMall จนกระบวนการซื้อขายหลักสามารถใช้งานได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด และสามารถอธิบายแนวทางต่อยอดสู่การเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลได้ (S)

2.3) ผู้เรียนมีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และรับผิดชอบต่อผลงานที่ได้รับมอบหมาย (**A**)

3. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การสร้างนวัตกรรมร้านค้าออนไลน์บนระบบเว็บไซต์ E-commerce ที่ใช้งานได้จริงไม่ได้สิ้นสุดที่การมีหน้าเว็บหรือการลงสินค้า แต่ต้องเริ่มจากการวิเคราะห์แนวคิดธุรกิจและกลุ่มลูกค้า แล้วเชื่อมโยงข้อมูลร้านค้า สินค้า ราคา สต็อก ตะกร้า การสั่งซื้อ การชำระเงิน และการส่งมอบให้ทำงานเป็นกระบวนการเดียวกัน แผนนี้ใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL) ร่วมกับวงจรคุณภาพ PDCA ให้ผู้เรียนพัฒนานวัตกรรมร้านค้าจริงของตนเองบน RPK24 MiniMall ผ่านการวางแผน ลงมือพัฒนา ตรวจสอบความก้าวหน้า ทดลองซื้อขาย รับข้อมูลย้อนกลับ ปรับปรุง และนำเสนอผลงาน โดยมีครูทำหน้าที่เป็นโค้ช เพื่อให้ผู้เรียนเปลี่ยนบทบาทจากผู้ใช้เทคโนโลยีไปสู่ผู้สร้างนวัตกรรม E-commerce ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้จริงและต่อยอดสู่การเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลได้

4. สาระการเรียนรู้

4.1) การวิเคราะห์แนวคิดธุรกิจ กลุ่มลูกค้าเป้าหมาย ความต้องการของลูกค้า จุดเด่นของสินค้า และคุณค่าที่ร้านค้าต้องการนำเสนอ

4.2) องค์ประกอบของร้านค้าออนไลน์และเส้นทางการซื้อขาย Product ⟶ Cart ⟶ Checkout ⟶ Payment ⟶ Order ⟶ Fulfillment

4.3) การจัดการข้อมูลร้านค้าและสินค้า: ชื่อร้าน ภาพ รายละเอียด ราคา หมวดหมู่ สต็อก และตัวเลือกสินค้า

4.4) การเขียนข้อมูลสินค้าและคำบรรยายให้ถูกต้อง น่าสนใจ และไม่โฆษณาเกินจริง

4.5) การใช้ AI ช่วยร่างข้อความ/แนวคิด โดยผู้เรียนต้องตรวจสอบความถูกต้องและปรับให้เหมาะสมก่อนเผยแพร่

4.6) การกำหนดวิธีรับสินค้า/จัดส่งและวิธีชำระเงินให้เหมาะสมกับบริบท

4.7) การทดสอบกระบวนการซื้อขายแบบ End-to-End การบันทึก Expected/Actual การวิเคราะห์ปัญหา การแก้ไข และการทดสอบซ้ำ

4.8) จริยธรรม **E-commerce** ลิขสิทธิ์ ความถูกต้องของข้อมูลสินค้า ความปลอดภัย และข้อมูลส่วนบุคคล

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

5.1 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551

☑ ความสามารถในการคิด ☐ ความสามารถในการแก้ปัญหา ☑ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี
☐ ความสามารถในการสื่อสาร ☐ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

5.2 สมรรถนะหลักตามกรอบสมรรถนะหลักของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

☑ สมรรถนะหลักด้านการคิดขั้นสูงและการพัฒนานวัตกรรม
☑ สมรรถนะหลักด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล
☐ สมรรถนะหลักด้านทักษะชีวิตและความเจริญแห่งตน
☑ สมรรถนะหลักด้านทักษะอาชีพและการเป็นผู้ประกอบการ
☐ สมรรถนะหลักด้านการสื่อสาร
☐ สมรรถนะหลักด้านการทำงานแบบรวมพลังเป็นทีม และมีภาวะผู้นำ
☐ สมรรถนะหลักด้านพลเมืองตื่นรู้ที่มีสำนึกสากล
☐ สมรรถนะหลักด้านการอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

☑ มีวินัย ☑ ใฝ่เรียนรู้ ☑ มุ่งมั่นในการทำงาน
☐ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ☐ อยู่อย่างพอเพียง ☐ ซื่อสัตย์สุจริต
☐ รักความเป็นไทย ☐ มีจิตสาธารณะ

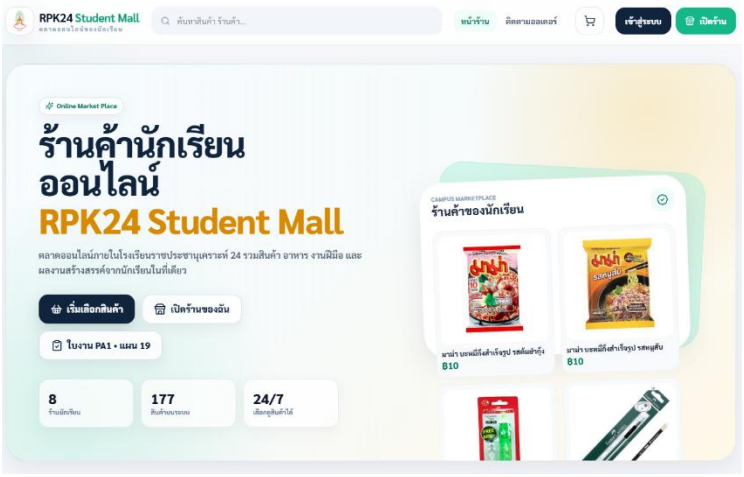
7. กิจกรรมการเรียนรู้

คาบที่ 1 วิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของธุรกิจ E-commerce PBL - Project Launch & Planning / PDCA - PLAN (50 นาที)

รูปแบบหลัก Project-Based Learning (PBL) เชื่อมวงจร PDCA โดยครูทำหน้าที่เป็นโค้ช ผู้เรียนทำงานกับร้านค้าและสินค้าจริงบน RPK24 MiniMall

นำเข้าสู่บทเรียน (Engage) (10 นาที)

1) นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ด้านความรู้ และหลักการทำงานของธุรกิจ E-commerce ผ่านเว็บไซต์บทเรียนออนไลน์ จากนั้นครูเปิดหน้า Marketplace ของ RPK24 MiniMall ให้นักเรียนดูร้านค้าและสินค้าที่มีอยู่จริง แล้วตั้งคำถามว่า ถ้าเราเป็นลูกค้า เราจะเลือกซื้อสินค้าจากร้านแบบใด เพราะเหตุใด เพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับเป้าหมายของโครงงาน



สแกนเข้าสู่บทเรียน

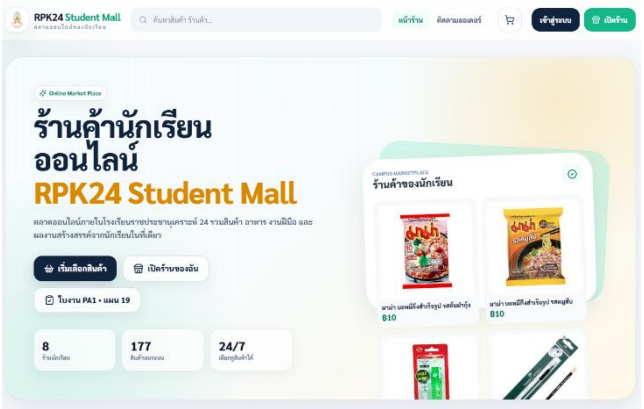
คำถามสำคัญของโครงงาน (Driving Question) เราจะพัฒนาร้านค้าออนไลน์ของเราให้ลูกค้าสามารถค้นหาสินค้า เลือกซื้อ ชำระเงิน และผู้ขายสามารถจัดการคำสั่งซื้อได้จริงอย่างไร

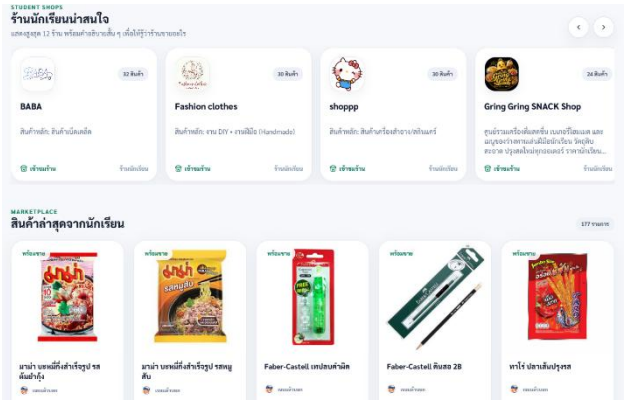
สอดคล้องกับ ตัวชี้วัดที่ 2 ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือประสบการณ์เดิมกับการเรียนรู้ใหม่

ตัวชี้วัดที่ 4 ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้

สำรวจและอธิบาย (Explore & Explain) (10 นาที)

1) นักเรียนศึกษาเนื้อหาบนเว็บไซต์บทเรียนเรื่ององค์ประกอบของร้านค้าออนไลน์ที่พร้อมขาย ได้แก่ ข้อมูลร้าน ภาพและรายละเอียดสินค้า ราคา สต็อก/ตัวเลือกสินค้า ตะกร้า วิธีรับสินค้า/จัดส่ง วิธีชำระเงิน และคำสั่งซื้อ





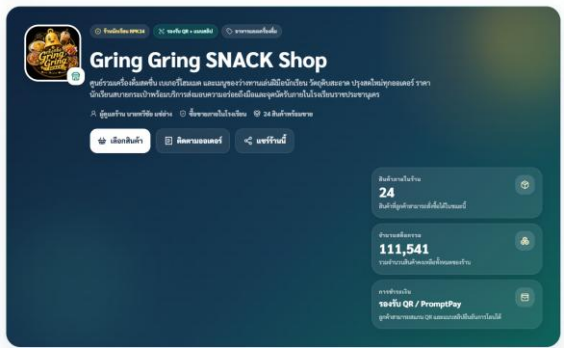
2) ครูอธิบายความสัมพันธ์ขององค์ประกอบแต่ละส่วน และให้นักเรียนทำ Concept Check สั้น ๆ เพื่อทบทวนความเข้าใจ

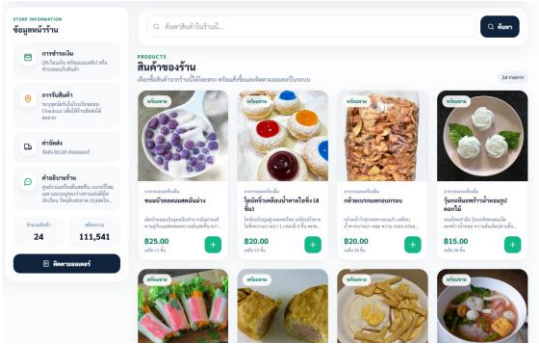
สอดคล้องกับ ตัวชี้วัดที่ 1 ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสิ่งที่เรียนและเข้าใจบทเรียน

ตัวชี้วัดที่ 3 ผู้เรียนได้สร้างความรู้เอง หรือได้สร้างประสบการณ์ใหม่จากการเรียนรู้

ขยายความรู้และฝึกปฏิบัติ (Elaborate) (25 นาที)

1) นักเรียนเปิดร้านของตนเองบน RPK24 MiniMall และทำ Store Audit โดยตรวจข้อมูลร้าน ภาพ รายละเอียดสินค้า ราคา สต็อก ตัวเลือกสินค้า วิธีรับสินค้า/จัดส่ง และวิธีชำระเงิน พร้อมระบุอย่างน้อย 2 จุดที่ต้องพัฒนา





2) นักเรียนจัดทำ Project Brief ระบุสินค้าที่ขาย กลุ่มลูกค้า จุดเด่นของร้าน งานที่ต้องพัฒนา และเกณฑ์ที่จะใช้พิสูจน์ว่าร้านพร้อมขาย ครูตรวจขอบเขตงานและให้คำแนะนำรายบุคคล

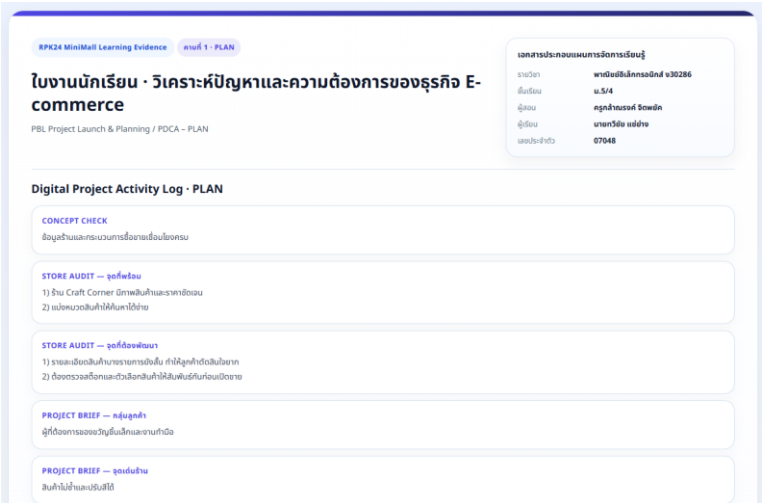
สอดคล้องกับ ตัวชี้วัดที่ 5 ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญจากการเรียนรู้

ตัวชี้วัดที่ 8 ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้และมีการเรียนรู้แบบนำตนเอง

สรุปและประเมินผล (Evaluate) (5 นาที)

1) นักเรียนบันทึก Exit Ticket ในหน้า PLAN ของเว็บไซต์บทเรียนออนไลน์ โดยตอบว่า ร้านของฉันต้องพัฒนาอะไร และจะใช้หลักฐานใดพิสูจน์ว่าร้านพร้อมขายจริง

2) ครูตรวจบันทึกดิจิทัลและให้ Feedback ก่อนเข้าสู่เนื้อหาต่อไป



สอดคล้องกับ ตัวชี้วัดที่ 2 ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือประสบการณ์เดิมกับการเรียนรู้ใหม่

ตัวชี้วัดที่ 4 ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้

คาบที่ 2 พัฒนาหน้าร้านและข้อมูลสินค้า PBL - Project Development / PDCA - DO (50 นาที)

นำเข้าสู่บทเรียน (Engage) (5 นาที)

ครูเปรียบเทียบหน้าสินค้า 2 แบบ ได้แก่ แบบที่มีเพียงชื่อและราคา กับแบบที่มีภาพ รายละเอียด ราคา สต็อก และข้อมูลที่ช่วยตัดสินใจซื้อ แล้วถามนักเรียนว่า ถ้าเราเป็นลูกค้า เราจะเลือกซื้อจากแบบใด เพราะเหตุใด

สอดคล้องกับ ตัวชี้วัดที่ 2 ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือประสบการณ์เดิมกับการเรียนรู้ใหม่

ตัวชี้วัดที่ 4 ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้

สำรวจและอธิบาย (Explore & Explain) (10 นาที)

1) นักเรียนศึกษาเนื้อหา Product Studio บนเว็บไซต์บทเรียนเกี่ยวกับชื่อสินค้า ภาพ รายละเอียด ราคา หมวดหมู่ สต็อก และตัวเลือกสินค้า

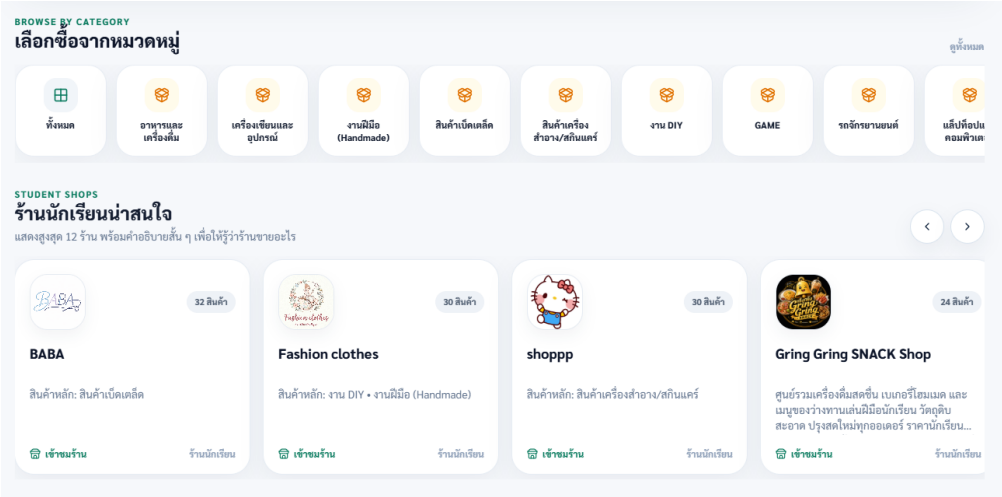
2) ครูสาธิตการใช้ AI ช่วยร่าง Caption/คำบรรยายสินค้า โดยเน้นว่าผู้เรียนต้องตรวจสอบข้อเท็จจริง ราคา คุณสมบัติสินค้า และปรับข้อความให้เป็นภาษาของตนเองก่อนใช้

สอดคล้องกับ ตัวชี้วัดที่ 1 ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสิ่งที่เรียนและเข้าใจบทเรียน

ตัวชี้วัดที่ 3 ผู้เรียนได้สร้างความรู้เอง หรือได้สร้างประสบการณ์ใหม่จากการเรียนรู้

ขยายความรู้และลงมือปฏิบัติ (Elaborate) (30 นาที)

1) นักเรียนแก้ไขข้อมูลร้านและสินค้าใน RPK24 MiniMall ให้ครบถ้วนและตรงกับสินค้าจริง เช่น ภาพสินค้า รายละเอียด ราคา สต็อก ตัวเลือกสินค้า หมวดหมู่ วิธีรับสินค้า/จัดส่ง และวิธีชำระเงิน



2) นักเรียนจับคู่กันตรวจร้านในมุมลูกค้าแบบ 2 จุดดี + 1 จุดควรปรับ แล้วนำ Feedback ไปปรับปรุงร้านของตนเอง ครูเดินให้คำแนะนำและช่วยตั้งคำถามโดยไม่ทำแทนผู้เรียน

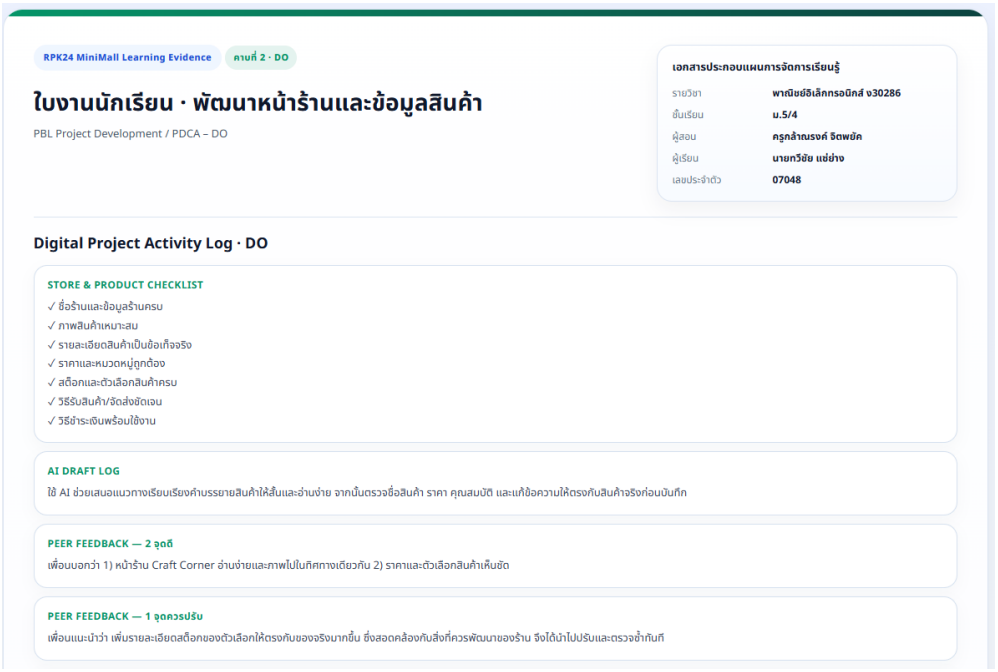
สอดคล้องกับ ตัวชี้วัดที่ 5 ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะและความเชี่ยวชาญจากการลงมือปฏิบัติ

ตัวชี้วัดที่ 7 ผู้เรียนได้รับการพัฒนาการเรียนรู้ในบรรยากาศชั้นเรียนที่เหมาะสม

ประเมินผล (Evaluate) (5 นาที)

1) นักเรียนทำ Store & Product Checklist และบันทึก Before–After ในหน้า DO ของเว็บไซต์บทเรียนออนไลน์ เพื่อแสดงสิ่งที่ปรับปรุง ครูตรวจความพร้อมก่อนเข้าสู่การทดสอบกระบวนการซื้อขาย

สอดคล้องกับ ตัวชี้วัดที่ 6 ผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับเพื่อนำไปปรับปรุงการเรียนรู้



RPK24 MiniMall Learning Evidence · คาบที่ 2 · DO

ใบงานนักเรียน · พัฒนาหน้าร้านและข้อมูลสินค้า

PBL Project Development / PDCA – DO

เอกสารประกอบแผนการจัดการเรียนรู้

รายวิชา	พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ง30286
ชั้นเรียน	ม.5/4
ผู้สอน	ครูกล้าณรงค์ จิตพยัค
ผู้เรียน	นายกวิชัย แซ่ย่าง
เลขประจำตัว	07048

Digital Project Activity Log · DO

STORE & PRODUCT CHECKLIST

✓ ชื่อร้านและข้อมูลร้านครบ
✓ ภาพสินค้าเหมาะสม
✓ รายละเอียดสินค้าเป็นข้อเท็จจริง
✓ ราคาและหมวดหมู่ถูกต้อง
✓ สต็อกและตัวเลือกสินค้าครบ
✓ วิธีรับสินค้า/จัดส่งชัดเจน
✓ วิธีชำระเงินพร้อมใช้งาน

AI DRAFT LOG

ใช้ AI ช่วยเสนอแนวทางเรียบเรียงคำบรรยายสินค้าให้สั้นและอ่านง่าย จากนั้นตรวจชื่อสินค้า ราคา คุณสมบัติ และแก้ข้อความให้ตรงกับสินค้าจริงก่อนบันทึก

PEER FEEDBACK — 2 จุดดี

เพื่อนบอกว่า 1) หน้าร้าน Craft Corner อ่านง่ายและภาพไปในทิศทางเดียวกัน 2) ราคาและตัวเลือกสินค้าเห็นชัด

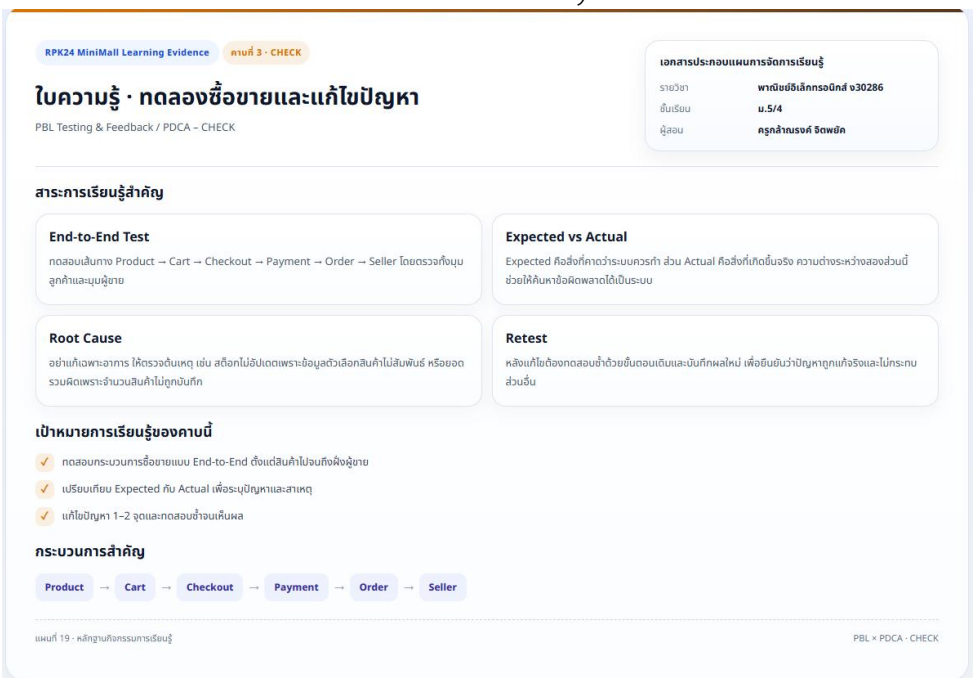
PEER FEEDBACK — 1 จุดควรปรับ

เพื่อนแนะนำว่า เพิ่มรายละเอียดสต็อกของตัวเลือกให้ตรงกับของจริงมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับสิ่งที่ควรพัฒนาของร้าน จึงได้นำไปปรับและตรวจซ้ำทันที

คาบที่ 3 ทดลองซื้อขายและแก้ไขปัญหา PBL - Testing & Feedback / PDCA - CHECK (50 นาที)

กระตุ้นความสนใจ (Engage) (5 นาที)

1) ครูถามว่า มีสินค้าอยู่บนเว็บไซต์แล้ว หมายความว่าร้านพร้อมใช้งานจริงหรือยัง แล้วให้นักเรียนช่วยกันเรียงลำดับ Product ⟶ Cart ⟶ Checkout ⟶ Payment ⟶ Order ⟶ Seller



RPK24 MiniMall Learning Evidence · คาบที่ 3 · CHECK

ใบความรู้ · ทดลองซื้อขายและแก้ไขปัญหา

PBL Testing & Feedback / PDCA – CHECK

เอกสารประกอบแผนการจัดการเรียนรู้

รายวิชา	พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ง30286
ชั้นเรียน	ม.5/4
ผู้สอน	ครูกล้าณรงค์ จิตพยัค

สาระการเรียนรู้สำคัญ

End-to-End Test
ทดสอบเส้นทาง Product → Cart → Checkout → Payment → Order → Seller โดยตรวจทั้งมุมลูกค้าและมุมผู้ขาย

Expected vs Actual
Expected คือสิ่งที่คาดว่าระบบควรทำ ส่วน Actual คือสิ่งที่เกิดขึ้นจริง ความต่างระหว่างสองส่วนนี้ช่วยให้ค้นหาข้อผิดพลาดได้เป็นระบบ

Root Cause
อย่าแก้เฉพาะอาการ ให้ตรวจต้นเหตุ เช่น สต็อกไม่อัปเดตเพราะข้อมูลตัวเลือกสินค้าไม่สัมพันธ์ หรือยอดรวมผิดเพราะจำนวนสินค้าไม่ถูกบันทึก

Retest
หลังแก้ไขต้องทดสอบซ้ำด้วยขั้นตอนเดิมและบันทึกผลใหม่ เพื่อยืนยันว่าปัญหาถูกแก้จริงและไม่กระทบส่วนอื่น

เป้าหมายการเรียนรู้ของคาบนี้

✓ ทดสอบกระบวนการซื้อขายแบบ End-to-End ตั้งแต่สินค้าไปจนถึงฝั่งผู้ขาย
✓ เปรียบเทียบ Expected กับ Actual เพื่อระบุปัญหาและสาเหตุ
✓ แก้ไขปัญหา 1–2 จุดและทดสอบซ้ำจนเห็นผล

กระบวนการสำคัญ

Product → Cart → Checkout → Payment → Order → Seller

แผนที่ 19 · หลักฐานกิจกรรมการเรียนรู้ PBL × PDCA · CHECK

สอดคล้องกับ ตัวชี้วัดที่ 4 ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้

สำรวจและอธิบาย (Explore & Explain) (10 นาที)

1) ครูสาธิต Test Run ตั้งแต่การเลือกสินค้า เพิ่มลงตะกร้า Checkout เลือกวิธีรับสินค้า/จัดส่ง และการชำระเงิน จนถึงการตรวจคำสั่งซื้อในฝั่งผู้ขาย

2) ครูอธิบายการทดสอบโดยเปรียบเทียบสิ่งที่คาดว่าจะเกิดขึ้น (Expected) กับสิ่งที่เกิดขึ้นจริง (Actual) เพื่อค้นหาปัญหาและหาวิธีแก้

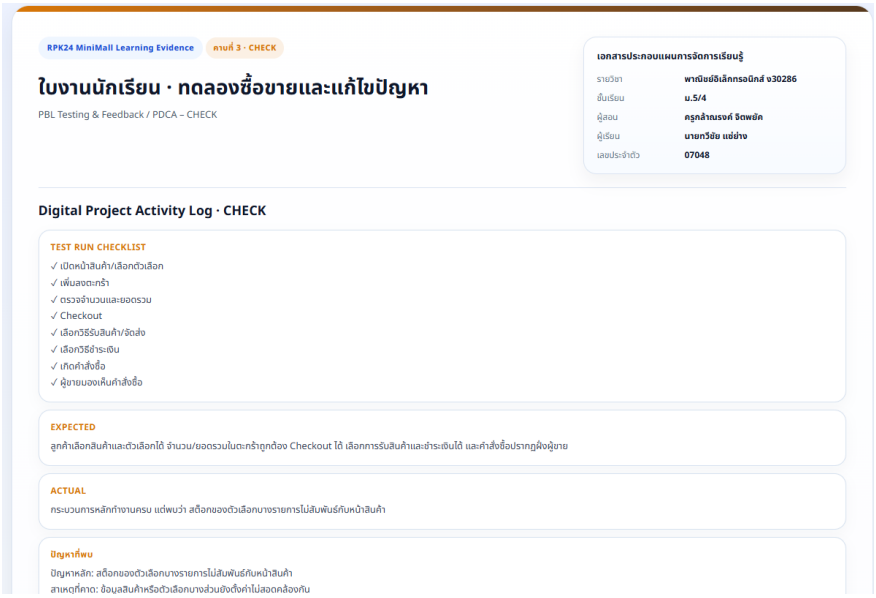


สอดคล้องกับ ตัวชี้วัดที่ 3 ผู้เรียนได้สร้างความรู้หรือประสบการณ์ใหม่จากการลงมือปฏิบัติ

ขยายความรู้และฝึกปฏิบัติ (Elaborate) (30 นาที)

1) นักเรียนจับคู่และสลับบทบาทเป็นลูกค้า-ผู้ขาย ทดลองซื้อสินค้าจากร้านเพื่อนอย่างน้อย 1 รอบ โดยตรวจสินค้า/ตัวเลือก จำนวนและสต็อก ตะกร้า ยอดรวม Checkout การรับสินค้า/จัดส่ง วิธีชำระเงิน และการเกิดคำสั่งซื้อในฝั่งผู้ขาย

2) นักเรียนบันทึก Expected / Actual / ปัญหาที่พบในหน้า CHECK ของเว็บไซต์บทเรียนออนไลน์ จากนั้นเจ้าของร้านเลือกปัญหาสำคัญอย่างน้อย 1–2 จุดมาแก้ไขและทดสอบซ้ำ ครูใช้คำถามชี้นำและ Peer Support



สอดคล้องกับ ตัวชี้วัดที่ 1 ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสิ่งที่เรียนและเข้าใจบทเรียน

ตัวชี้วัดที่ 7 ผู้เรียนได้รับการพัฒนาการเรียนรู้ในบรรยากาศชั้นเรียนที่เหมาะสม

ตัวชี้วัดที่ 8 ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้และมีการเรียนรู้แบบนำตนเอง

สรุปและประเมินผล (Evaluate) (5 นาที)

1) นักเรียนสรุปในหน้า CHECK ว่า ส่วนใดผ่าน ส่วนใดยังต้องปรับ แก้อย่างไร และผลหลังทดสอบซ้ำเป็นอย่างไร ครูให้ Feedback จากหลักฐานการทดสอบที่บันทึกไว้ในระบบ

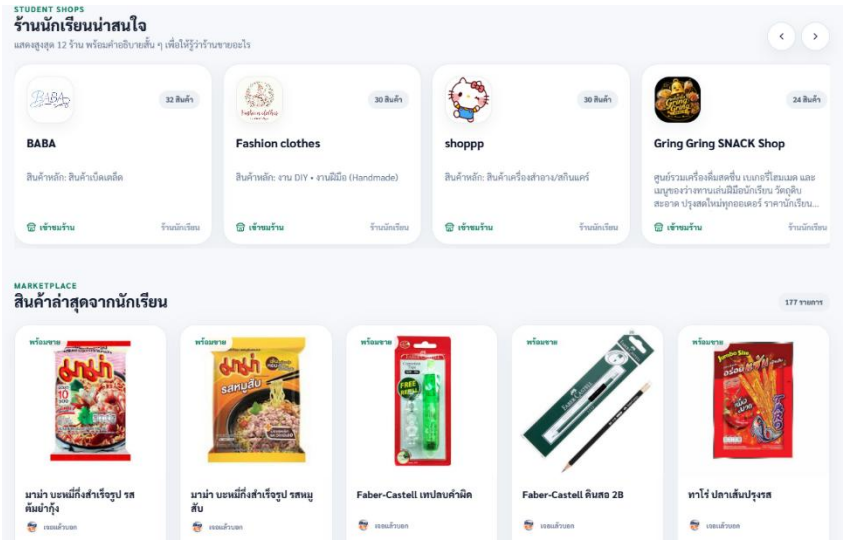
สอดคล้องกับ ตัวชี้วัดที่ 6 ผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้

คาบที่ 4 ทดสอบกับผู้ใช้ ปรับปรุง นำเสนอ และสะท้อนผลการเรียนรู้

PBL - Improvement, Presentation & Reflection / PDCA - ACT (50 นาที)

นำเข้าสู่บทเรียน (Engage) (5 นาที)

1) ครูให้นักเรียนกลับไปดูเป้าหมายใน Project Brief จากคาบแรก แล้วถามว่า ตอนนี้ร้านของเราทำได้ตามเป้าหมายแล้วหรือยัง และมีหลักฐานอะไรยืนยัน

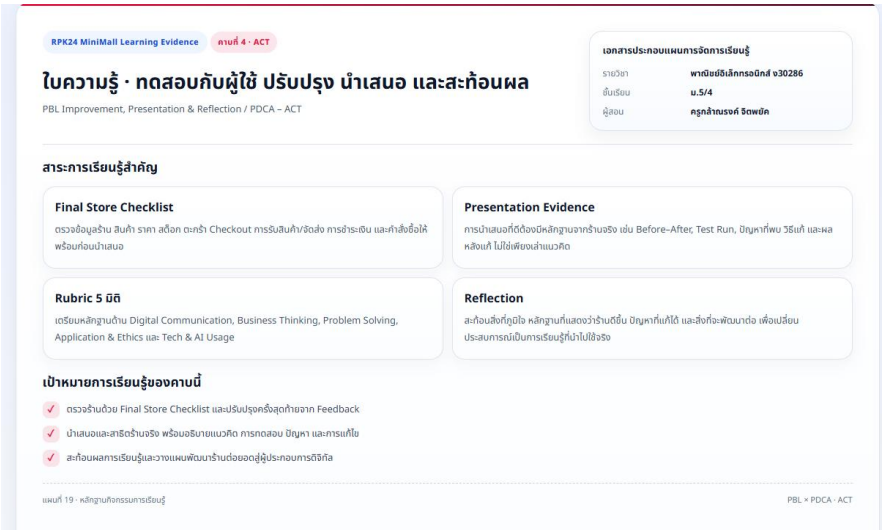


สอดคล้องกับ ตัวชี้วัดที่ 4 ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้

สำรวจและอธิบาย (Explore & Explain) (10 นาที)

1) นักเรียนตรวจร้านด้วย Final Store Checklist ได้แก่ ข้อมูลร้าน สินค้า ราคา สต็อก ตะกร้า Checkout การรับสินค้า/จัดส่ง การชำระเงิน และคำสั่งซื้อ

2) ครูอธิบายเกณฑ์การนำเสนอและ Rubric ประเมินโครงงาน เพื่อให้นักเรียนทราบว่าต้องแสดงหลักฐานด้านใดบ้าง



สอดคล้องกับ ตัวชี้วัดที่ 3 ผู้เรียนได้สร้างความรู้หรือประสบการณ์ใหม่จากการลงมือทดสอบจริง

ขยายความรู้และฝึกปฏิบัติ (Elaborate) (20 นาที)

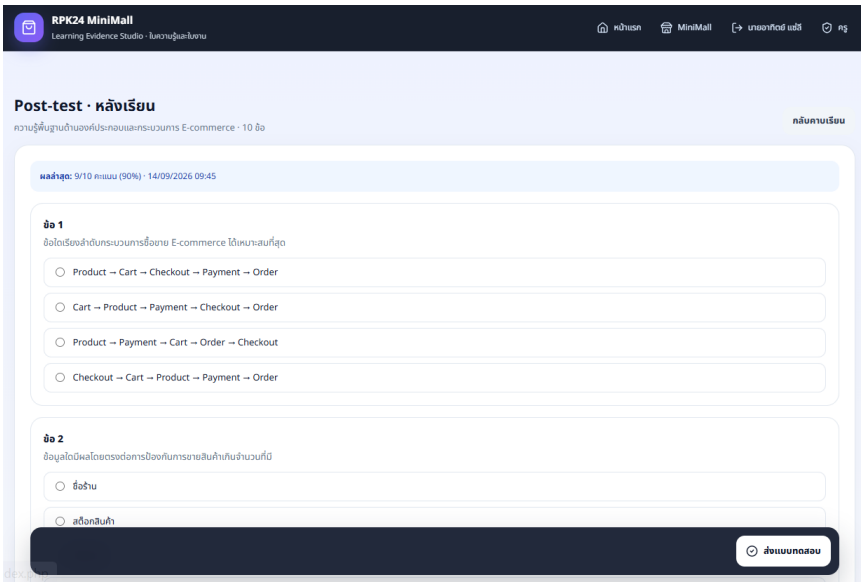
1) นักเรียนนำ Feedback และผล Test Run มาปรับปรุงร้านครั้งสุดท้าย พร้อมบันทึก Before–After

2) นักเรียนแต่ละคนนำเสนอและสาธิตร้านของตนเองประมาณคนละ 2 นาที โดยอธิบายว่า ขายอะไร ลูกค้าคือใคร พัฒนาอะไร ทดลองอย่างไร พบปัญหาอะไร แก้ไขอย่างไร และร้านดีขึ้นอย่างไร โดยใช้เว็บไซต์จริงประกอบการ Demo

สอดคล้องกับ ตัวชี้วัดที่ 1 ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสิ่งที่เรียนและเข้าใจบทเรียน

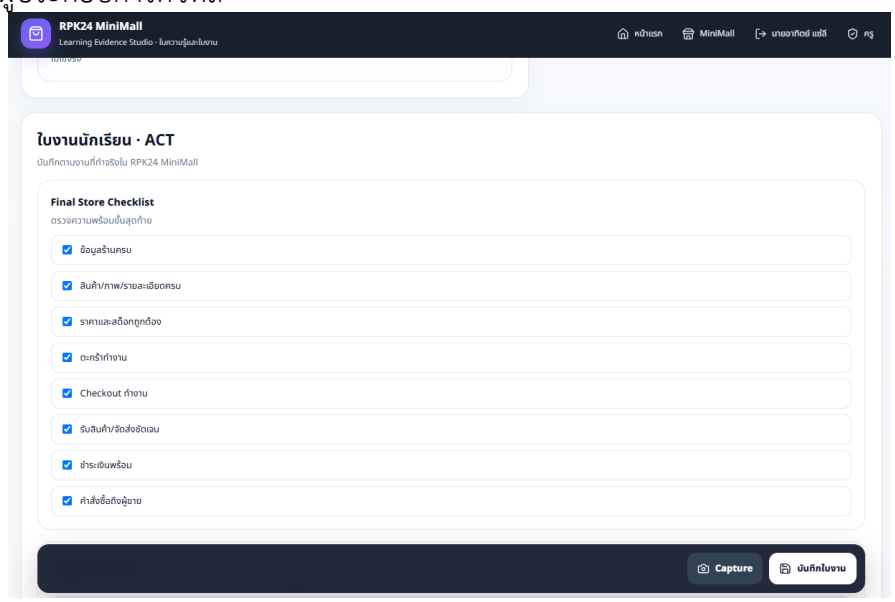
สรุปและประเมินผล (Evaluate) (15 นาที)

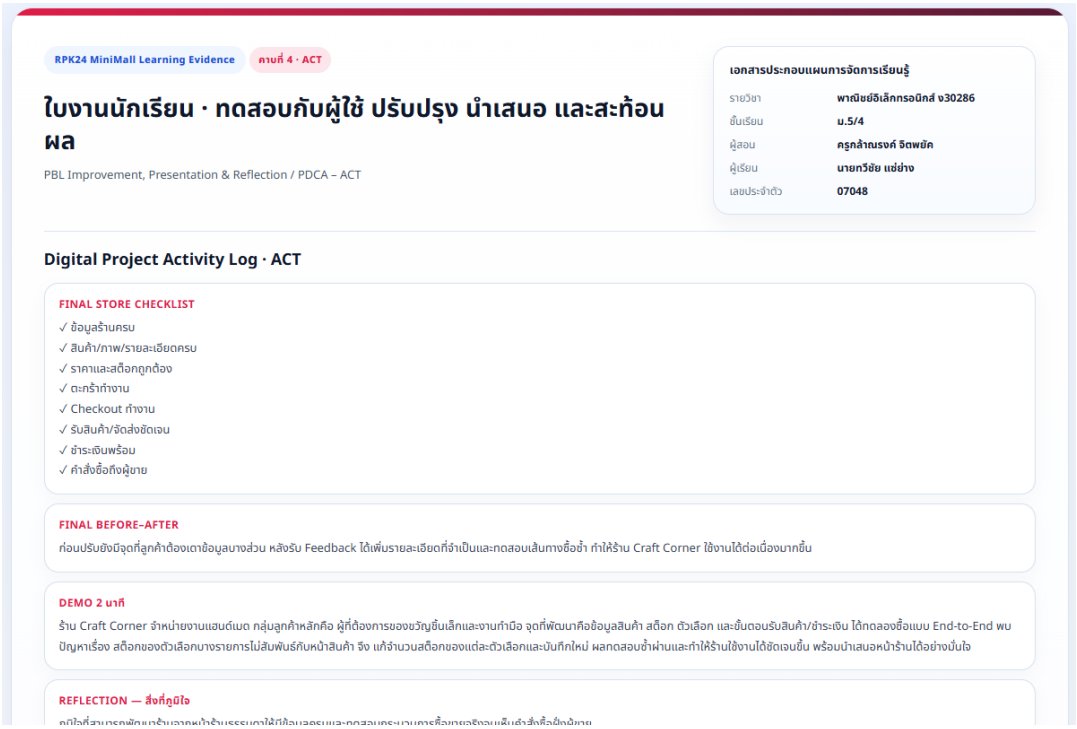
1) นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ด้านความรู้และหลักการทำงานของธุรกิจ E-commerce ผ่านเว็บไซต์บทเรียนออนไลน์ เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการกับผลก่อนเรียน



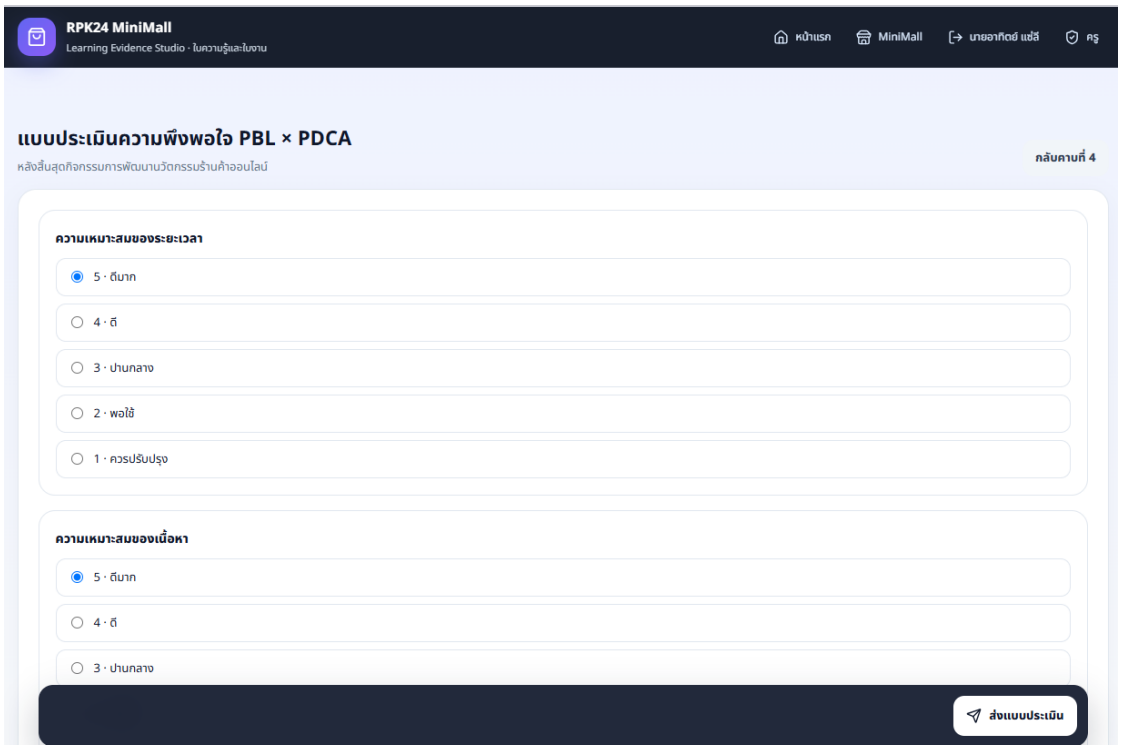
2) ครูประเมินจากนวัตกรรมร้านค้าจริง กระบวนการทำงาน หลักฐานการทดสอบ และการนำเสนอตาม Rubric ด้าน Digital Communication, Business Thinking, Problem Solving, Application & Ethics และ Tech & AI Usage

3) นักเรียนบันทึก Reflection ในหน้า ACT ของเว็บไซต์บทเรียนออนไลน์ ระบุสิ่งที่ภูมิใจ หลักฐานที่แสดงว่าร้านดีขึ้น ปัญหาที่แก้ได้ และสิ่งที่จะพัฒนาต่อ ครูสรุปความสัมพันธ์ของ PBL กับ PDCA และการต่อยอดสู่การเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล





4) นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ PBL ร่วมกับ PDCA เพื่อใช้เป็นข้อมูลสะท้อนผลและพัฒนาการจัดการเรียนรู้



สอดคล้องกับ ตัวชี้วัดที่ 5 ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญจากการเรียนรู้
ตัวชี้วัดที่ 8 ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้และมีการเรียนรู้แบบนำตนเอง

8. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

8.1 สื่อการเรียนรู้

1) 1) เว็บไซต์บทเรียนออนไลน์ รายวิชาพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (สื่อ/นวัตกรรมที่ครูพัฒนาขึ้น) https://krugun.rpk24.in.th/Class_all/05/module501_4.php

2) ตัวอย่างร้านค้าและสินค้าจริงบน RPK24 MiniMall

3) Generative AI เช่น ChatGPT/Gemini สำหรับช่วยร่าง Caption ตรวจภาษา หรือเสนอแนวคิด โดยผู้เรียนต้องตรวจสอบก่อนใช้

8.2 แหล่งการเรียนรู้

1) ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์โรงเรียน

9. หลักฐานการเรียนรู้ (ชิ้นงาน/ภาระงาน)

1) บันทึกกระบวนการพัฒนาโครงงานบนเว็บไซต์บทเรียนออนไลน์ (Digital Project Activity Log) ครอบคลุม PLAN–DO–CHECK–ACT ได้แก่ การตรวจสภาพร้าน/เป้าหมาย การพัฒนาสินค้า Before–After ผลการทดสอบ ปัญหา วิธีแก้ และ Reflection

2) ชิ้นงานโครงงานนวัตกรรมร้านค้าออนไลน์บนระบบเว็บไซต์ E-commerce RPK24 MiniMall (Capstone Project) ที่มีข้อมูลร้านและสินค้าเหมาะสม และผ่านการทดสอบกระบวนการ สินค้า ⟶ ตะกร้า ⟶ Checkout ⟶ การชำระเงิน ⟶ คำสั่งซื้อ ⟶ ผู้ขาย ตามเกณฑ์ที่กำหนด

3) การนำเสนอและสาธิตการใช้งานร้านค้าออนไลน์ (Demo) โดยผู้เรียนอธิบายแนวคิด กระบวนการพัฒนา ปัญหาที่พบ วิธีแก้ไข และสาธิตการทำงานของร้านจริง

4) ผลการประเมินความรู้และพฤติกรรมการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ ประกอบด้วยแบบประเมินความรู้ด้าน E-commerce การสะท้อนผล และหลักฐานพฤติกรรม/สมรรถนะระหว่างทำโครงงาน

5) ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (Pre-test/Post-test) เรื่องหลักการและกระบวนการทำงานของธุรกิจ E-commerce

6) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (PBL) ร่วมกับวงจรคุณภาพ PDCA

10. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

การวัดผลประเมินผล	วิธีวัด/เครื่องมือ	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ /ความเข้าใจ (K) ผู้เรียนอธิบายองค์ประกอบ หลักการทำงาน และความสัมพันธ์ของสินค้า สต็อก ตะกร้า Checkout การชำระเงิน คำสั่งซื้อ และการส่งมอบในกระบวนการ E-commerce ได้อย่างถูกต้อง	- ใช้ Pre-test เพื่อตรวจสอบความรู้พื้นฐานและเปรียบเทียบพัฒนาการ และประเมินผลหลังเรียนด้วย Post-test พร้อม Concept Check ระหว่างเรียน	- แบบทดสอบความรู้ E-commerce ก่อน–หลังเรียน 10 ข้อ และแบบ Concept Check	ผู้เรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 90 ได้คะแนน Post-test ตั้งแต่ร้อยละ 90 ของคะแนนเต็ม (9/10 คะแนน) ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (S) ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ความต้องการ วางแผน ออกแบบ พัฒนา ทดสอบ วิเคราะห์ปัญหา และปรับปรุง	ประเมินจากกระบวนการ PBL และหลักฐาน PLAN–DO–CHECK–ACT ชิ้นงานร้านค้าจริง การทดสอบ End-	Rubric การพัฒนานวัตกรรมร้านค้าออนไลน์ E-commerce 16	ผู้เรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 91 ผ่านเกณฑ์การประเมินชิ้นงานระดับคุณภาพดีขึ้นไป

การวัดผลประเมินผล	วิธีวัด/เครื่องมือ	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
นวัตกรรมร้านค้าออนไลน์บนระบบเว็บไซต์ E-commerce ได้	to-End การปรับปรุงจาก Feedback และการนำเสนอ	คะแนน และ Digital Project Activity Log	
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และรับผิดชอบต่อผลงาน	สังเกตพฤติกรรมระหว่างการทำโครงงาน	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ผู้เรียนร้อยละ 97 ได้ผลการประเมินระดับดีขึ้นไป
สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 1. ความสามารถในการคิด	ประเมินจากการวิเคราะห์ วางแผน ตัดสินใจ และแก้ปัญหาในโครงงาน	แบบประเมินสมรรถนะด้านความสามารถในการคิด	ผู้เรียนร้อยละ 97 ได้ระดับดีขึ้นไป
2.ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	ประเมินจากการใช้ระบบ E-commerce และ AI/ เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม	แบบประเมินสมรรถนะด้านการใช้เทคโนโลยี	ผู้เรียนร้อยละ 97 ได้ระดับดีขึ้นไป
3.ความพึงพอใจต่อกิจกรรม PBL ร่วมกับ PDCA	ประเมินหลังสิ้นสุดหน่วยการเรียนรู้	แบบสอบถามความพึงพอใจ	ผู้เรียนร้อยละ 100 มีความพึงพอใจระดับดีขึ้นไป

11. กิจกรรมเสนอแนะ (ถ้ามี)

ผู้เรียนที่ยังไม่ผ่านเกณฑ์ K ให้ทำกิจกรรมซ่อมเสริมบนเว็บไซต์บทเรียน โดยใช้กรณีศึกษา E-commerce แบบสั้นและทำแบบทดสอบซ้ำหลังได้รับ Feedback ส่วนผู้เรียนที่ผ่านเกณฑ์ให้ต่อยอดฟังก์ชัน เช่น สต็อก โปรโมชั่น หรือสถานะคำสั่งซื้อ

ลงชื่อ ..... ครูผู้สอน

(นายกล้าณรงค์ จิตพยัค)

12. ความคิดเห็นของหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายพงศ์ธร เปงวงศ์)

ผู้ช่วยผู้อำนวยการ กลุ่มสื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยี

13. การอนุมัติการใช้แผนการจัดการเรียนรู้จากงานกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน
ความคิดเห็นของหัวหน้างานออกแบบการจัดการเรียนรู้

.....

.....

☐ เห็นสมควรอนุมัติให้ใช้ในการจัดการเรียนรู้

☐ ไม่เห็นสมควรอนุมัติให้ใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพราะ.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวสนธยา นายี)

หัวหน้างานกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน

14. การอนุมัติจากผู้ช่วยผู้อำนวยการกลุ่มงานบริหารงานวิชาการ

☐ อนุมัติให้ใช้ในการจัดการเรียนรู้

☐ ไม่อนุมัติให้ใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพราะ.....

ลงชื่อ.....

(นายธนพัฒน์ อิศรางกูร ณ อยุธยา)

ผู้ช่วยผู้อำนวยการกลุ่มงานบริหารงานวิชาการ

บันทึกผลการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 19

รายวิชา พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ **รหัสวิชา** ง30286 **ชั้น** ม.5/4

เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมร้านค้าออนไลน์บนระบบเว็บไซต์ E-commerce RPK24 MiniMall

1. สรุปผลการจัดการเรียนรู้

1.1 ผลการประเมินด้านความรู้ของผู้เรียน (K)

ชั้น	จำนวนนักเรียน	ผลการประเมินตามจุดประสงค์เชิงสมรรถนะ			
		ผ่าน (คน)	คิดเป็นร้อยละ	ไม่ผ่าน (คน)	ร้อยละ
ม.5/4	7	7	100	0	0
รวม	7	7	100	0	0

1.2 ผลการประเมินด้านสมรรถนะของผู้เรียน (S)

ชั้น	จำนวนนักเรียน	ผลการประเมินตามจุดประสงค์เชิงสมรรถนะ			
		ผ่าน (คน)	คิดเป็นร้อยละ	ไม่ผ่าน (คน)	ร้อยละ
ม.5/4	7	7	100	0	0
รวม	7	7	100	0	0

1.3 ผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน (A)

ชั้น	จำนวนนักเรียน	คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน								
		ผ่าน (คน)							ไม่ผ่าน (คน)	ร้อยละ
		3	ร้อยละ	2	ร้อยละ	1	ร้อยละ	รวมร้อยละ		
ม.5/4	7	7	100	0	0	0	0	100	0	0
รวม	7	7	100	0	0	0	0	100	0	0

1.4 ผลการประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551

ชั้น	จำนวนนักเรียน	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551								
		ผ่าน (คน)							ไม่ผ่าน (คน)	ร้อยละ
		3	ร้อยละ	2	ร้อยละ	1	ร้อยละ	รวมร้อยละ		
ม.5/4	7	7	100	0	0	0	0	**100**	0	0
รวม	7	7	100	0	0	0	0	**100**	0	0

2.บันทึกผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.1 ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน

☑ ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสิ่งที่เรียนและเข้าใจบทเรียน

☑ ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือประสบการณ์เดิมกับการเรียนรู้ใหม่

☑ ผู้เรียนได้สร้างความรู้เอง หรือได้สร้างประสบการณ์ใหม่จากการเรียนรู้

☑ ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้

☑ ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญจากการเรียนรู้

☑ ผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้

☑ ผู้เรียนได้รับการพัฒนาการเรียนรู้ในบรรยากาศชั้นเรียนที่เหมาะสม

☑ ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้และมีการเรียนรู้แบบนำตนเอง

2.2 ผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

☑ ผลงานหรือผลการปฏิบัติเป็นผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการจัดการเรียนรู้ของครู

☑ ผลงานหรือผลการปฏิบัติสะท้อน ถึงการได้รับการพัฒนาทักษะพื้นฐาน (Basic Skills) ตามวัยและลักษณะของผู้เรียน

☑ ผลงานหรือผลการปฏิบัติสะท้อนถึงความสามารถในการเรียนรู้ (Cognitive Abilities) ตามวัยและลักษณะของผู้เรียน

☑ ผลงานหรือผลการปฏิบัติสะท้อนถึงการบูรณาการทักษะในการทำงาน (Cross - functional Skills) ตามวัยและลักษณะของผู้เรียน

3.ข้อค้นพบจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการพัฒนานวัตกรรมร้านค้าออนไลน์อย่างชัดเจน สามารถวิเคราะห์แนวคิดธุรกิจ จัดการข้อมูลร้านค้าและสินค้า เชื่อมโยงองค์ประกอบของกระบวนการ E-commerce ตั้งแต่สินค้า สต็อก ตะกร้า Checkout การชำระเงิน คำสั่งซื้อ และการส่งมอบ รวมทั้งสามารถทดสอบกระบวนการซื้อขายแบบ End-to-End และปรับปรุงร้านค้าจากข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) ได้

4.การปรับเปลี่ยนแผนการจัดการเรียนรู้ (ถ้ามี)

ระหว่างการจัดกิจกรรม ครูได้เพิ่มกิจกรรม E-commerce Concept Check และกรณีศึกษาแบบสั้นเพื่อทบทวนความสัมพันธ์ขององค์ประกอบในกระบวนการ E-commerce พร้อมทั้งให้ข้อมูลย้อนกลับรายบุคคล ใช้ Final Store Checklist และกิจกรรม Before–After เพื่อให้ผู้เรียนตรวจสอบและปรับปรุงผลงานของตนเอง

5.ปัญหาหรืออุปสรรคที่พบจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ในช่วงแรกของการจัดกิจกรรมผู้เรียนบางส่วนยังมีความเข้าใจคลาดเคลื่อนเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างสินค้า สต็อก ตะกร้า Checkout การชำระเงิน คำสั่งซื้อ และการส่งมอบ รวมทั้งมีความแตกต่างด้านความพร้อมในการใช้ระบบและระยะเวลาในการทดสอบร้านค้า

6.ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไขปัญหาหรืออุปสรรคที่พบจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ควรใช้กิจกรรม E-commerce Concept Check และกรณีศึกษาสั้น ๆ อย่างต่อเนื่องก่อนและระหว่างการทำโครงงาน เพื่อช่วยตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนเป็นระยะ ควบคู่กับการให้ Feedback รายบุคคลและการใช้ Peer Support เพื่อช่วยเหลือผู้เรียนที่มีความพร้อมแตกต่างกัน

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นายกล้าณรงค์ จิตพยัค)

ตำแหน่ง พนักงานราชการ

สรุปผลการประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ PBL ร่วมกับ PDCA

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ				
	ดีมาก (5)	ดี (4)	ปานกลาง (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. ความเหมาะสมของระยะเวลา	7				
2. ความเหมาะสมของเนื้อหา	7				
3. ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนการสอน	7				
4. ความเหมาะสมของสื่อการสอนที่ใช้	7				
5. พฤติกรรม/การมีส่วนร่วมของนักเรียน	7				
6. ผลการปฏิบัติกิจกรรม/ใบกิจกรรม การทดสอบหลังเรียน	7				
สรุปภาพรวม	**7 คน (30 คะแนน)**				

ลงชื่อ.....

(นายกล้าณรงค์ จิตพยัค)

ครูผู้สอน

เกณฑ์การประเมินผลการจัดการเรียนการสอน

5 คือ การจัดการเรียนการสอนอยู่ในระดับดีมาก

4 คือ การจัดการเรียนการสอนอยู่ในระดับดี

3 คือ การจัดการเรียนการสอนอยู่ในระดับปานกลาง

2 คือ การจัดการเรียนการสอนอยู่ในระดับพอใช้

1 คือ การจัดการเรียนการสอนอยู่ในระดับปรับปรุง

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพการจัดการเรียนการสอน

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
25 – 30	ดีมาก
19 - 24	ดี
13 - 18	ปานกลาง
7 - 12	พอใช้
0 - 6	ปรับปรุง

สรุปการวัดและประเมินผลผู้เรียน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ								รวมผ่านเกณฑ์ระดับ 3 ขึ้นไป	
	ดีมาก (4)		ดี (3)		พอใช้ (2)		ปรับปรุง (1)		จำนวน (คน)	คิดเป็นร้อยละ
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ		
1. ด้านความรู้ /ความเข้าใจ (K) อธิบายองค์ประกอบหลักการทำงาน และความสัมพันธ์ของกระบวนการ E-commerce ได้อย่างถูกต้อง	7	100	0	0	0	0	0	0	7	100
2. ด้านทักษะกระบวนการ (S) วิเคราะห์ วางแผน พัฒนา ทดสอบ วิเคราะห์ปัญหา และปรับปรุงนวัตกรรมร้านค้าออนไลน์ตามกระบวนการ PBL–PDCA ได้	7	100	0	0	0	0	0	0	7	100
3. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และรับผิดชอบต่อผลงาน	7	100	0	0	0	0	0	0	7	100
4.สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 4.1 ความสามารถในการคิด 4.2 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	7	100	0	0	0	0	0	0	7	100

ลงชื่อ.....

(นายกล้าณรงค์ จิตพยัค)

ครูผู้สอน

แบบประเมินผลการประเมินการเรียนรู้ ด้านความรู้ (K)

ที่	ชื่อ-สกุล	แบบประเมินข้อสอบปรนัย10 ข้อ		
		แบบทดสอบบนเว็บไซต์บทเรียน	ร้อยละ	ระดับคุณภาพ
		(10)		
1	นายกิตติ วงค์กฤษยา	9	90	ดีมาก
2	นายทวีชัย แซ่ย่าง	10	100	ดีมาก
3	นายธนกร ภงาดนอก	9	90	ดีมาก
4	นายอาทิตย์ แซ่ลี	9	90	ดีมาก
5	นางสาวธารารัตน์ แซ่โซ่ง	10	100	ดีมาก
6	นางสาวปนัดดา วันคำ	10	100	ดีมาก
7	นางสาวเพชราภา วงศ์บุญชัยเลิศ	10	100	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย		9.57	95.71	

หมายเหตุ นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 90 ต้องได้ 9 คะแนนขึ้นไป

สรุปผลการประเมิน

นักเรียนทั้งหมด 7 คน

ผ่านเกณฑ์ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 100

ไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน - คน คิดเป็นร้อยละ -

ลงชื่อ.....

(นายกล้าณรงค์ จิตพยัค)

ครูผู้สอน

หมายเหตุ: เกณฑ์การประเมินนี้ใช้ประกอบการประเมิน Concept Check ระหว่างเรียน ส่วนการตัดสินผลการเรียนรู้ด้านความรู้ (K) ใช้คะแนนแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) จำนวน 10 ข้อ โดยต้องได้ 9 คะแนนขึ้นไป

เกณฑ์การประเมินการเรียนรู้ ด้านความรู้(K)

ประเด็นที่ประเมิน	ระดับคะแนน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. ความเข้าใจองค์ประกอบของธุรกิจ E-commerce	อธิบายองค์ประกอบสำคัญของธุรกิจ E-commerce ได้แก่ สินค้า สต็อก ตะกร้า Checkout การชำระเงิน คำสั่งซื้อ และการส่งมอบได้ถูกต้อง ครบถ้วน และเชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ	อธิบายองค์ประกอบสำคัญได้ถูกต้องเกือบครบถ้วน และสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ได้เป็นส่วนใหญ่	อธิบายองค์ประกอบได้บางส่วน แต่ยังไม่สามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของแต่ละองค์ประกอบได้ชัดเจน	อธิบายองค์ประกอบของธุรกิจ E-commerce ได้ไม่ถูกต้อง หรือไม่สามารถอธิบายความสัมพันธ์ได้
2. ความเข้าใจความสัมพันธ์ของสินค้า สต็อก และตะกร้าสินค้า	อธิบายได้อย่างชัดเจนว่าข้อมูลสินค้า ราคา ตัวเลือกสินค้า และสต็อกสัมพันธ์กับการเลือกสินค้าและตะกร้าอย่างไร พร้อมยกตัวอย่างได้ถูกต้อง	อธิบายความสัมพันธ์ของสินค้า สต็อก และตะกร้าได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ มีรายละเอียดคลาดเคลื่อนเล็กน้อย	อธิบายความสัมพันธ์ได้เพียงบางส่วน และยังสับสนบทบาทของสินค้า สต็อก หรือตะกร้า	ไม่สามารถอธิบายความสัมพันธ์ของสินค้า สต็อก และตะกร้าได้
3. ความเข้าใจกระบวนการ Checkout การชำระเงิน และคำสั่งซื้อ	อธิบายลำดับและความสัมพันธ์ Cart ⟶ Checkout ⟶ Payment ⟶ Order ได้ถูกต้องครบถ้วน พร้อมอธิบายข้อมูลที่เกิดขึ้นในแต่ละขั้นตอนได้	อธิบายลำดับกระบวนการได้ถูกต้องเกือบทั้งหมด แต่ขาดรายละเอียดบางขั้นตอน	อธิบายได้เพียงบางขั้นตอน หรือลำดับกระบวนการยังไม่ชัดเจน	ไม่สามารถอธิบายลำดับและความสัมพันธ์ของ Checkout การชำระเงิน และคำสั่งซื้อได้
4. ความเข้าใจกระบวนการซื้อขาย E-commerce แบบครบวงจร	อธิบายกระบวนการตั้งแต่ Product ⟶ Cart ⟶ Checkout ⟶ Payment ⟶ Order ⟶ Fulfillment ได้ครบถ้วน เชื่อมโยงเหตุและผล และอธิบายได้ว่าหากส่วนใดผิดพลาดจะส่งผลต่อกระบวนการอย่างไร	อธิบายกระบวนการซื้อขายได้ถูกต้องเกือบครบ และเชื่อมโยงแต่ละขั้นตอนได้เป็นส่วนใหญ่	อธิบายกระบวนการได้บางส่วน แต่ยังเชื่อมโยงขั้นตอนหรือผลกระทบได้ไม่ชัดเจน	ไม่สามารถอธิบายกระบวนการซื้อขาย E-commerce แบบครบวงจรได้

เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ

ระดับคุณภาพ	ช่วงคะแนน
ดีมาก	ได้คะแนนประเมิน 13-16 คะแนน
ดี	ได้คะแนนประเมิน 9-12 คะแนน
พอใช้	ได้คะแนนประเมิน 5-8 คะแนน
ปรับปรุง	ได้คะแนนประเมิน 1-4 คะแนน

แบบประเมินผลการเรียนรู้ ด้านทักษะกระบวนการ S

<u>คำชี้แจง</u> ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนแล้วให้คะแนนในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	ชื่อ–สกุล	แบบประเมินผลการเรียนรู้ ด้านทักษะกระบวนการ S						
		1. วิเคราะห์แนวคิดธุรกิจและความต้องการของลูกค้า (4)	2. ออกแบบระบบ (4) 2. พัฒนาและจัดการข้อมูลร้านค้า/สินค้า (4)	3. ทดสอบกระบวนการซื้อขาย End-to-End และวิเคราะห์	4. ปรับปรุงจาก Feedback และนำเสนอผลงาน (4)	รวมคะแนน (16)	ร้อยละ	ระดับคุณภาพ
1	นายกิตติ วงค์กฤษยา	4	4	4	4	16	100	ผ่าน
2	นายทวีชัย แซ่ย่าง	4	4	4	4	16	100	ผ่าน
3	นายธนกร ภงาดนอก	4	4	4	4	16	100	ผ่าน
4	นายอาทิตย์ แซ่ลี	4	4	4	4	16	100	ผ่าน
5	นางสาวธารารัตน์ แซ่โซ่ง	4	4	4	4	16	100	ผ่าน
6	นางสาวปนัดดา วันคำ	4	4	4	4	16	100	ผ่าน
7	นางสาวเพชราภา วงศ์บุญชัยเลิศ	4	4	4	4	16	100	ผ่าน
ค่าเฉลี่ย		4	4	4	4	16	100	ผ่าน

เกณฑ์การตัดสิน

ระดับบุคคล นักเรียนได้รับดับคุณภาพดีขึ้นไป ถือว่า ผ่าน

ระดับกลุ่ม นักเรียนได้ระดับคุณภาพดีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 91 ถือว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประสบความสำเร็จ

สรุปผลการประเมิน

นักเรียนทั้งหมด 7 คน

ผ่านเกณฑ์ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 100

ไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน - คน คิดเป็นร้อยละ -

ลงชื่อ..... .....

(นายกล้าณรงค์ จิตพยัค)

ครูผู้สอน

(ต่อ) แบบประเมินผลการประเมินการเรียนรู้ด้านทักษะ/กระบวนการ (s)

เกณฑ์การประเมินการเรียนรู้ ด้านทักษะ/กระบวนการ (s)

ประเด็นที่ประเมิน	ระดับคะแนน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1.วิเคราะห์แนวคิดธุรกิจและความต้องการของลูกค้า	วิเคราะห์กลุ่มลูกค้า ความต้องการ จุดเด่นของสินค้า คุณค่าที่นำเสนอ และเกณฑ์ความสำเร็จได้ครบถ้วน ชัดเจน และสอดคล้องกับบริบทจริง	วิเคราะห์กลุ่มลูกค้า ความต้องการ และแนวคิดธุรกิจได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ ขาดรายละเอียดเล็กน้อย	วิเคราะห์ได้บางส่วน แต่กลุ่มลูกค้า/ความต้องการ/แนวคิดธุรกิจยังไม่ชัดเจน ต้องได้รับคำแนะนำ	ไม่สามารถระบุกลุ่มลูกค้า ความต้องการ หรือแนวคิดธุรกิจที่นำไปพัฒนาร้านค้าได้
2.พัฒนาและจัดการข้อมูลร้านค้า/สินค้า	ข้อมูลร้านค้าและสินค้าครบถ้วน เหมาะสมกับกลุ่มลูกค้า ภาพ รายละเอียด ราคา สต็อก ตัวเลือก วิธีรับสินค้า/จัดส่ง และการชำระเงินถูกต้องสอดคล้องกัน	ข้อมูลร้านค้าและสินค้าครบถ้วนเกือบทั้งหมด มีข้อบกพร่องเล็กน้อยแต่ไม่กระทบการใช้งานหลัก	ข้อมูลสำคัญขาดบางส่วนหรือไม่สอดคล้องกัน ต้องได้รับคำแนะนำในการปรับปรุง	ข้อมูลร้านค้า/สินค้าไม่ครบถ้วนหรือไม่สามารถใช้งานตามกระบวนการหลักได้
3.ทดสอบกระบวนการซื้อขาย End-to-End และวิเคราะห์ปัญหา	ทดสอบตั้งแต่สินค้า ⟶ ตะกร้า ⟶ Checkout ⟶ การชำระเงิน ⟶ คำสั่งซื้อ ⟶ ผู้ขาย บันทึก Expected/Actual ระบุปัญหาและสาเหตุได้ชัดเจน และทดสอบซ้ำ	ทดสอบกระบวนการหลักได้เกือบครบ บันทึก Expected/Actual และวิเคราะห์ปัญหาได้เป็นส่วนใหญ่	ทดสอบได้บางขั้นตอน หลักฐานหรือการวิเคราะห์ปัญหายังไม่ชัดเจน ต้องได้รับคำแนะนำ	ไม่สามารถทดสอบกระบวนการหลักหรือไม่สามารถระบุปัญหาจากผลการทดสอบได้
4.ปรับปรุงจาก Feedback และนำเสนอผลงาน	นำ Feedback ไปปรับปรุงผลงานอย่างชัดเจน มีหลักฐาน Before–After อธิบายสิ่งที่พัฒนา ปัญหาที่แก้ได้ และสาธิตร้านค้าจริงได้ครบถ้วน	ปรับปรุงจาก Feedback ได้เกือบครบ มี Before–After และนำเสนอผลงานได้ชัดเจนเป็นส่วนใหญ่	ปรับปรุงได้บางส่วน หลักฐาน Before–After หรือการอธิบายยังไม่ชัดเจน ต้องได้รับคำแนะนำ	ไม่ปรับปรุงตาม Feedback หรือไม่สามารถนำเสนอ/สาธิตการทำงานของร้านค้าได้

เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ

ระดับคุณภาพ	ช่วงคะแนน
ดีมาก	ได้คะแนนประเมิน 13 – 16 คะแนน
ดี	ได้คะแนนประเมิน 9 - 12 คะแนน
พอใช้	ได้คะแนนประเมิน 5 - 8 คะแนน
ปรับปรุง	ได้คะแนนประเมิน ต่ำกว่า 5 คะแนน

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

<u>คำชี้แจง</u> ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน แล้วให้คะแนนในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	ชื่อ–สกุล	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์					
		มีวินัย (3)	ใฝ่เรียนรู้ (3)	มุ่งมั่นในการทำงาน (3)	รวมคะแนน (9)	ร้อยละ	ระดับคุณภาพ
1	นายกิตติ วงค์กฤษยา	3	3	3	9	100	ผ่าน
2	นายทวีชัย แซ่ย่าง	3	3	3	9	100	ผ่าน
3	นายธนกร ภงาดนอก	3	3	3	9	100	ผ่าน
4	นายอาทิตย์ แซ่ลี	3	3	3	9	100	ผ่าน
5	นางสาวธารารัตน์ แซ่โซ่ง	3	3	3	9	100	ผ่าน
6	นางสาวปนัดดา วันคำ	3	3	3	9	100	ผ่าน
7	นางสาวเพชราภา วงศ์บุญชัยเลิศ	3	3	3	9	100	ผ่าน
ค่าเฉลี่ย		3	3	3	9	100	ผ่าน

เกณฑ์การตัดสิน

ระดับบุคคล นักเรียนได้รับดับคุณภาพดีขึ้นไป ถือว่า ผ่าน

ระดับกลุ่ม นักเรียนได้ระดับคุณภาพดีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 97 ถือว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประสบความสำเร็จ

สรุปผลการประเมิน

นักเรียนทั้งหมด 7 คน

ผ่านเกณฑ์ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 100

ไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน - คน คิดเป็นร้อยละ -

ลงชื่อ.....

(นายกล้าณรงค์ จิตพยัค)

ครูผู้สอน

(ต่อ) แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์(A)
เกณฑ์การประเมินการเรียนรู้ ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
มีวินัย รับผิดชอบ	ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบของห้องเรียน ตรงต่อเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเองและเป็นแบบอย่างที่ดีแก่ผู้อื่น	ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบของห้องเรียน ตรงต่อเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเองเป็นบางครั้ง	ไม่ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบของห้องเรียน ตรงต่อเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ โดยครูต้องคอยกำชับตักเตือน
ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ และมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้ เมื่อเกิดปัญหาหรือไม่เข้าใจ มักซักถามและมีความพยายามในการหาคำตอบอยู่เสมอ	ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ และมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้ เมื่อเกิดปัญหาหรือไม่เข้าใจ มักซักถามและมีความพยายามในการหาคำตอบ	ไม่ตั้งใจเรียนหรือเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ โดยครูต้องคอยกำชับตักเตือน
มุ่งมั่นในการทำงาน	ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ ทุ่มเททำงาน ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค มีการปรับปรุงและพัฒนาการทำงานให้ดีขึ้น	ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ	ไม่ตั้งใจหรือตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จเป็นบาครั้ง โดยครูต้องคอยกำชับ ตักเตือน

เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ

ระดับคุณภาพ	ช่วงคะแนน
ดีมาก	ได้คะแนนประเมิน 8 – 9 คะแนน
ดี	ได้คะแนนประเมิน 6 - 7 คะแนน
พอใช้	ได้คะแนนประเมิน 4 - 5 คะแนน
ปรับปรุง	ได้คะแนนประเมิน ต่ำกว่า 3 คะแนน

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ด้านความสามารถในการคิด

<u>คำชี้แจง</u> ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนแล้วให้คะแนนในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	ชื่อ–สกุล	แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ด้านความสามารถในการคิด							
		คิดวิเคราะห์ (3)	คิดสร้างสรรค์ (3)	คิดอย่างมีวิจารณญาณ (3)	คิดอย่างมีระบบ (3)	ตัดสินใจแก้ปัญหา (3)	รวมคะแนน (15)	ร้อยละ	ระดับคุณภาพ
1	นายกิตติ วงค์กฤษยา	3	3	3	3	3	15	100	ผ่าน
2	นายทวีชัย แซ่ย่าง	3	3	3	3	3	15	100	ผ่าน
3	นายธนกร ภงาดนอก	3	3	3	3	3	15	100	ผ่าน
4	นายอาทิตย์ แซ่ลี	3	3	3	3	3	15	100	ผ่าน
5	นางสาวธารารัตน์ แซ่โซ่ง	3	3	3	3	3	15	100	ผ่าน
6	นางสาวปนัดดา วันคำ	3	3	3	3	3	15	100	ผ่าน
7	นางสาวเพชราภา วงศ์บุญชัยเลิศ	3	3	3	3	3	15	100	ผ่าน
ค่าเฉลี่ย		3	3	3	3	3	15	100	ผ่าน

เกณฑ์การตัดสิน

ระดับบุคคล นักเรียนได้รับดับคุณภาพดีขึ้นไป ถือว่า ผ่าน

ระดับกลุ่ม นักเรียนได้ระดับคุณภาพดีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 97 ถือว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประสบความสำเร็จ

สรุปผลการประเมิน

นักเรียนทั้งหมด 7 คน

ผ่านเกณฑ์ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 100

ไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน - คน คิดเป็นร้อยละ -

ลงชื่อ.....

(นายกล้าณรงค์ จิตพยัค)

ครูผู้สอน

(ต่อ) แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ด้านความสามารถในการคิด

เกณฑ์การประเมินแบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
ด้านความสามารถในการคิด

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์	สามารถคิดวิเคราะห์สังเคราะห์อย่างชัดเจนและสม่ำเสมอ	สามารถคิดวิเคราะห์สังเคราะห์ได้ในบางครั้ง	ไม่เคยปฏิบัติถึงความสามารถในการคิดวิเคราะห์สังเคราะห์
2. ทักษะในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์	มีทักษะในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์ชัดเจนและสม่ำเสมอ	มีทักษะในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์ได้ในบางครั้ง	ไม่เคยปฏิบัติถึงทักษะในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์
3. คิดอย่างมีวิจารณญาณ	สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณชัดเจนและสม่ำเสมอ	สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณได้ในบางครั้ง	ไม่เคยปฏิบัติถึงการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
4. ความสามารถในการคิดอย่างมีระบบ	สามารถคิดอย่างมีระบบชัดเจนและสม่ำเสมอ	สามารถคิดอย่างมีระบบได้ในบางครั้ง	ไม่เคยปฏิบัติถึงการคิดอย่างมีระบบ
5. ตัดสินใจแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้	สามารถตัดสินใจแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้อง ชัดเจนและสม่ำเสมอ	สามารถตัดสินใจแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องในบางครั้ง	ไม่เคยปฏิบัติถึงการตัดสินใจแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้อง

เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ

ระดับคุณภาพ	ช่วงคะแนน
ดีมาก	ได้คะแนนประเมิน 13 – 15 คะแนน
ดี	ได้คะแนนประเมิน 10 - 12 คะแนน
พอใช้	ได้คะแนนประเมิน 7 - 9 คะแนน
ปรับปรุง	ได้คะแนนประเมิน ต่ำกว่า 6 คะแนน

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ด้านความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยี

<u>คำชี้แจง</u> ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนแล้วให้คะแนนในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	ชื่อ–สกุล	แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ด้านความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยี							
		เลือกใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมตามวัย (3)	มีทักษะกระบวนการด้านเทคโนโลยี(3)	สามารถใช้เทคโนโลยีไปพัฒนาตนเอง(3)	ใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาอย่าง	มีคุณธรรมจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี (3)	รวมคะแนน (15)	ร้อยละ	ระดับคุณภาพ
1	นายกิตติ วงค์กฤษยา	3	3	3	3	3	15	100	ผ่าน
2	นายทวีชัย แซ่ย่าง	3	3	3	3	3	15	100	ผ่าน
3	นายธนกร ภงาดนอก	3	3	3	3	3	15	100	ผ่าน
4	นายอาทิตย์ แซ่ลี	3	3	3	3	3	15	100	ผ่าน
5	นางสาวธารารัตน์ แซ่โซ่ง	3	3	3	3	3	15	100	ผ่าน
6	นางสาวปนัดดา วันคำ	3	3	3	3	3	15	100	ผ่าน
7	นางสาวเพชราภา วงศ์บุญชัยเลิศ	3	3	3	3	3	15	100	ผ่าน
ค่าเฉลี่ย		3	3	3	3	3	15	100	

เกณฑ์การตัดสิน

ระดับบุคคล นักเรียนได้รับดับคุณภาพดีขึ้นไป ถือว่า ผ่าน

ระดับกลุ่ม นักเรียนได้ระดับคุณภาพดีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 97 ถือว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประสบความสำเร็จ

สรุปผลการประเมิน

นักเรียนทั้งหมด 7 คน

ผ่านเกณฑ์ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 100

ไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน - คน คิดเป็นร้อยละ -

ลงชื่อ.....

(นายกล้าณรงค์ จิตพยัค)

ครูผู้สอน

(ต่อ) แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ด้านความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

เกณฑ์การประเมินแบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
ด้านความสามารถการใช้เทคโนโลยี

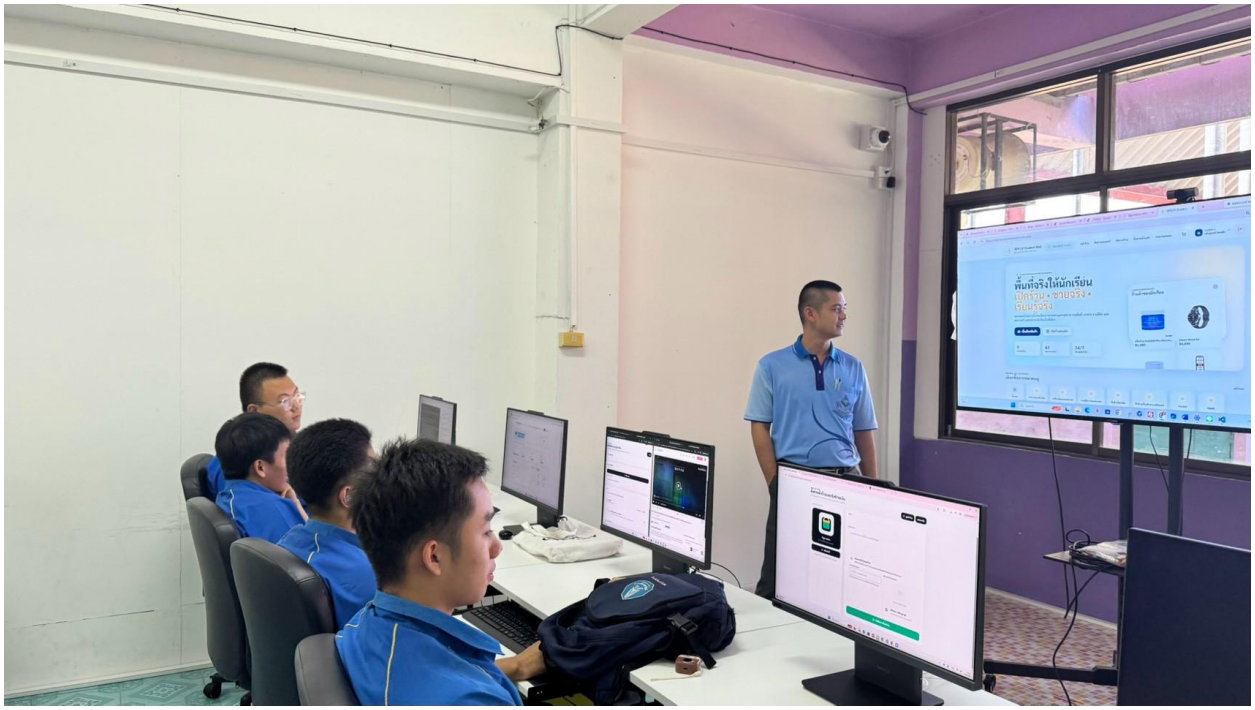
ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. เลือกใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมตามวัย	เลือกใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมตามวัยและสม่ำเสมอ	เลือกใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมตามวัยได้ในบางครั้ง	ไม่เคยปฏิบัติถึงการเลือกใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมตามวัย
2. มีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี	มีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยีอย่างชัดเจนและสม่ำเสมอ	มีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยีได้ในบางครั้ง	ไม่เคยปฏิบัติถึงทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี
3. สามารถนำเทคโนโลยีไปใช้พัฒนาตนเอง	สามารถนำเทคโนโลยีไปใช้พัฒนาตนเองได้อย่างชัดเจนและสม่ำเสมอ	สามารถนำเทคโนโลยีไปใช้พัฒนาตนเองได้ในบางครั้ง	ไม่เคยปฏิบัติถึงในการนำเทคโนโลยีไปใช้พัฒนาตนเอง
4. ใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์	ใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ได้อย่างชัดเจนและสม่ำเสมอ	ใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ได้ในบางครั้ง	ไม่เคยปฏิบัติถึงการใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์
5. มีคุณธรรมจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี	มีคุณธรรมจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีได้อย่างชัดเจนและสม่ำเสมอ	มีคุณธรรมจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีได้ได้อย่างถูกต้องในบางครั้ง	ไม่เคยปฏิบัติถึงการมีคุณธรรมจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี

เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ

ระดับคุณภาพ	ช่วงคะแนน
ดีมาก	ได้คะแนนประเมิน 13 – 15 คะแนน
ดี	ได้คะแนนประเมิน 10 - 12 คะแนน
พอใช้	ได้คะแนนประเมิน 7 - 9 คะแนน
ปรับปรุง	ได้คะแนนประเมิน ต่ำกว่า 6 คะแนน

ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน
รายวิชาพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ นักเรียนชั้น ม.5/4





ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน
รายวิชาพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ นักเรียนชั้น ม.5/4

