

แบบประเมินผลหลักสูตร การเรียนการสอนวิทยาการคำนวณ Computing science ในโรงเรียน สำหรับครูประถมศึกษา

วันที่ 27-30 กรกฎาคม 2561 เวลา 08.00 - 21.00 น.

ณ ห้อง 408 ชั้น 4 อาคารสำนักบริการคอมพิวเตอร์

จำนวนผู้เข้าอบรม 81 คน จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 72 คน

ข้อมูลส่วนบุคคล

เพศ :

หญิง		ชาย	
คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น
49	68.1%	23	31.9%

อายุ :

น้อยกว่า 25 ปี		25-35 ปี		36 - 45 ปี		มากกว่า 45 ปี	
คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น
6	8.3%	40	55.6%	25	34.7%	1	1.4%

ประสบการณ์ในการทำงานด้านไอที

น้อยกว่า 3 ปี		3-5 ปี		5 ปี ขึ้นไป		ไม่ได้ใช้	
คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น
24	33.3%	7	9.7%	39	54.2%	2	2.8%

ก่อนเข้าอบรม

1. ท่านมีความรู้ความเข้าใจในหลักสูตรที่เข้าอบรมเพียงใด

ดีมาก		ดี		ปานกลาง		น้อย		น้อยที่สุด	
คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น
6	8.3%	17	23.6%	24	33.3%	21	29.2%	4	5.6%

2. ท่านมีความรู้พื้นฐานเหมาะสมกับการอบรมในหลักสูตรนี้

ดีมาก		ดี		ปานกลาง		น้อย		น้อยที่สุด	
คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น
8	11.1%	19	26.4%	33	45.8%	10	13.9%	2	2.8%

หลังเข้ารับการอบรม

รายการ	ระดับความคิดเห็น						
	ดีมาก(5)	ดี(4)	ปานกลาง(3)	น้อย(2)	น้อยที่สุด(1)	รวม	คะแนนเฉลี่ย
	จำนวน	จำนวน	จำนวน	จำนวน	จำนวน	จำนวน	{5}
	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)
ด้านวิชาการ							
1.ภาพรวมวิทยากรทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้มีสาระน่าสนใจ	60	11	1	0	0	72	4.82
	83.3	15.3	1.4	0.0	0.0	100.0	96.4
2.วิทยากรบรรยายได้ครอบคลุมเนื้อหา ตอบคำถามได้ตรงประเด็น	60	11	1	0	0	72	4.82
	83.3	15.3	1.4	0.0	0.0	100.0	96.4
3.ท่านคิดว่ามีการเปิดโอกาสให้ซักถามได้อย่างเพียงพอ	46	25	1	0	0	72	4.63
	63.9	34.7	1.4	0.0	0.0	100.0	92.5
4.เนื้อหาสาระของหลักสูตรเหมาะสมกับงานของท่าน	59	12	1	0	0	72	4.81
	81.9	16.7	1.4	0.0	0.0	100.0	96.1
5.ความรู้ที่ท่านได้รับเป็นประโยชน์ต่อท่าน / หน่วยงานของท่าน	57	14	1	0	0	72	4.78
	79.2	19.4	1.4	0.0	0.0	100.0	95.6
6.หลังเข้ารับการอบรมท่านได้รับความรู้เพิ่มขึ้นจากเดิมที่มีอยู่	55	17	0	0	0	72	4.76
	76.4	23.6	0.0	0.0	0.0	100.0	95.3
7.ระยะเวลาในการอบรมเหมาะสมกับเนื้อหาการอบรม	49	21	1	1	0	72	4.64
	68.1	29.2	1.4	1.4	0.0	100.0	92.8
8.การจัดการเรียนการสอนเน้นทักษะการคิดและการจัดกิจกรรม Computational Thinking	58	13	0	1	0	72	4.78
	80.6	18.1	0.0	1.4	0.0	100.0	95.6
9.กระบวนการคิด การวิเคราะห์ การวางแผน อัลกอริทึม ในรูปแบบ กิจกรรมอันปลั๊กและการนำเสนอกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ Unplug	53	18	0	1	0	72	4.71
	73.6	25.0	0.0	1.4	0.0	100.0	94.2
10.กิจกรรม เกมวิชาการสร้างสรรค์ ทักษะการแก้ปัญหากิจกรรม Cyber Physical Model ชื่อ The Battle of the Galaxy	56	15	0	1	0	72	4.75
	77.8	20.8	0.0	1.4	0.0	100.0	95.0
11.วิทยากรคำนวณ เบื้องต้น หลักการออกโค้ดตั้งโครงการสร้างสรรค์ มิติสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนที่สนุก และนวัตกรรมจาก Code.org	52	19	0	1	0	72	4.69
	72.2	26.4	0.0	1.4	0.0	100.0	93.9
12.การทำกิจกรรมโครงการจาก Micro:bit	52	18	2	0	0	72	4.69
	72.2	25.0	2.8	0.0	0.0	100.0	93.9
13.กิจกรรมเกมวิชาการสร้างสรรค์ ทักษะการแก้ปัญหากิจกรรม Cyber Physical Model ชื่อ The Mana Racing	54	17	0	1	0	72	4.72
	75.0	23.6	0.0	1.4	0.0	100.0	94.4
14.การทำโครงการที่เน้น Unplug เป็นโครงการย่อยในโครงการใหญ่ Mega project การบูรณาการความรู้ การกำหนดเป้าหมาย บูรณาการ การเงิน การลงทุน	55	16	0	1	0	72	4.74
	76.4	22.2	0.0	1.4	0.0	100.0	94.7
15.การออกแบบกิจกรรมโครงการจากไมโครบิตเพื่อการเรียนการสอน ในโรงเรียน และ การใช้เครื่องมือเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน	53	18	1	0	0	72	4.72
	73.6	25.0	1.4	0.0	0.0	100.0	94.4
16.กิจกรรมที่ใช้ดิจิทัลสำหรับครู เพื่อจัดการเรียนการสอนความรู้ การกำหนดเป้าหมาย บูรณาการ การเงิน การลงทุน	52	18	2	0	0	72	4.69
	72.2	25.0	2.8	0.0	0.0	100.0	93.9

รายการ	ระดับความคิดเห็น						
	ดีมาก(5)	ดี(4)	ปานกลาง(3)	น้อย(2)	น้อยที่สุด(1)	รวม	คะแนนเฉลี่ย
	จำนวน	จำนวน	จำนวน	จำนวน	จำนวน	จำนวน	{5}
	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)
17.กิจกรรม เกม การสร้างสรรค์ การสื่อสารข้อมูล การใช้เครื่องมือ และการแก้ปัญหา The Operation 213ความรู้ การกำหนดเป้าหมาย บูรณาการ การเงิน การลงทุน	55	16	1	0	0	72	4.75
	76.4	22.2	1.4	0.0	0.0	100.0	95.0
18.การฝึกปฏิบัติ เพื่อออกแบบกิจกรรม การเรียน การสอน การเขียนโค้ดโครงงานจากไมโครบิต	51	20	1	0	0	72	4.69
	70.8	27.8	1.4	0.0	0.0	100.0	93.9
19.เทคนิค การประเมินผล Formative assessment, Summative assessment การประเมินผล การสร้างความรู้	45	26	1	0	0	72	4.61
	62.5	36.1	1.4	0.0	0.0	100.0	92.2
20.ในภาพรวมท่านคิดว่ากรอบรณด้านวิชาการ มีความเหมาะสม	59	12	1	0	0	72	4.81
	81.9	16.7	1.4	0.0	0.0	100.0	96.1
คะแนนเฉลี่ย 4.73 (94.61%)							
ด้านการจัดการ							
21.การลงทะเบียนและการต้อนรับ มีความเหมาะสม	50	21	1	0	0	72	4.68
	69.4	29.2	1.4	0.0	0.0	100.0	93.6
22.ห้องอบรมสัมมนา มีความเหมาะสม	65	6	1	0	0	72	4.89
	90.3	8.3	1.4	0.0	0.0	100.0	97.8
23.อาหารกลางวัน อาหารว่างและเครื่องดื่ม มีความเหมาะสม	28	28	11	3	2	72	4.07
	38.9	38.9	15.3	4.2	2.8	100.0	81.4
24.ในภาพรวม ท่านพอใจด้านสถานที่ สิ่งอำนวยความสะดวก และการให้บริการ	58	12	1	1	0	72	4.76
	80.6	16.7	1.4	1.4	0.0	100.0	95.3
คะแนนเฉลี่ย 4.60 (92.01%)							
คะแนนเฉลี่ยรวม 4.71 (94.18%)							

25. ผู้เข้าอบรมต้องการให้สำนักบริการคอมพิวเตอร์จัดอบรมในหัวข้อใด

- การโปรแกรมภาษาไพธอน	จำนวน	4	คน
- เรื่อง การสอน วิทยาการคำนวณ . ชั้น ป1-3	จำนวน	2	คน
- ด้านกราฟิก อนิเมชัน หุ่นยนต์	จำนวน	2	คน
- Micro bit ชั้นกลาง และชั้นสูง	จำนวน	2	คน
- เกี่ยวกับวิทยาการคำนวณเพิ่มอีกในปีต่อไป	จำนวน	1	คน
- การผลิตสื่อการเรียนการสอน	จำนวน	1	คน
- จัดอบรมในหัวข้อที่สนับสนุนการสอนคอมพิวเตอร์	จำนวน	1	คน
- infographic ,microcontroler (microbit raspberry pi arduino) , (mikrotik network)	จำนวน	1	คน
- การสอนวิทยาการคำนวณ ระดับ ชั้นสูง	จำนวน	1	คน
- การสร้างเกมส์	จำนวน	1	คน
- การทำการ์ตูนอนิเมชัน และการตัดต่อวิดีโอ	จำนวน	1	คน
- การสร้างเกมส์ง่ายๆ สำหรับนักเรียนประถม	จำนวน	1	คน
- การสร้างเกมส์สร้างสรรค์สำหรับเด็ก	จำนวน	1	คน
- สร้างเกมส์คอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรมต่างๆ	จำนวน	1	คน
- การสร้างเกมบน cyber space	จำนวน	1	คน
- STEM	จำนวน	1	คน

- การประยุกต์เทคโนโลยีกับการจัดการสอน	จำนวน	1	คน
- การเขียนโปรแกรมบังคับหุ่นยนต์ การเขียนโปรแกรมเพื่ออำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวัน	จำนวน	1	คน
- การสอนโปรแกรม อิลลัสเตเตอร์	จำนวน	1	คน
- การออกแบบกราฟิก	จำนวน	1	คน
- เทคโนโลยีใหม่ๆ ที่นำมาใช้ในการสอน	จำนวน	1	คน
- เรื่อง computing science ต่อยอดของเดิมเพิ่มมากขึ้น	จำนวน	1	คน
- การทำโครงงานคอมพิวเตอร์และเนื้อหาที่ใช้ในการแข่งขันศิลปหัตถกรรม	จำนวน	1	คน
- ภาษาโลก การเขียนเว็บไซต์	จำนวน	2	คน
- อยากให้มีกิจกรรมอบรมเกี่ยวกับวิทยาการคำนวณสำหรับครูประถมอีกค่ะ อาจเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับตัวชี้วัด เพราะมาครั้งนี้ก็ได้ไอเดียใหม่ๆ แนวคิดที่หลากหลาย	จำนวน	1	คน
- ด้าน IT ต่างๆที่เกี่ยวกับการเรียนการสอนเด็กประถม	จำนวน	1	คน
- โปรแกรมสแนช	จำนวน	1	คน
- เขียนโปรแกรมควบคุมหุ่นยนต์	จำนวน	1	คน
- เทคนิคของวิชาวิทยาการคำนวณ	จำนวน	1	คน
- เกมส์ที่นำมาใช้ในห้องเรียน	จำนวน	1	คน
- Mikrotik กับการบริหารจัดการดูแลระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในโรงเรียน	จำนวน	1	คน
- Infographic	จำนวน	2	คน
- วิทยากร ยังอธิบายไม่เข้าใจเกี่ยวกับ Unplug	จำนวน	1	คน

26. ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ ที่ผู้เข้าอบรมเห็นว่าจะช่วยให้การอบรม สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

- ขอให้จัดโครงการดีๆ แบบนี้ต่อไปครับ
- อยากให้มีโครงการนี้อีก และขยายผลให้ครูทั่วประเทศ เพราะครูส่วนใหญ่จะได้แนวทางในการจัดการการเรียน
- สื่อในการอบรม เช่น ไฟล์เกมส์กิจกรรม
- ถ้าติดต่ออีเมลไม่ได้ ขอให้ช่วยติดต่อผ่านมือถือด้วยจะดีมาก
- มีหนังสือเกี่ยวกับ coding เพื่อนำกลับไปฝึกปฏิบัติและเรียนรู้เพิ่มเติม
- เรื่องอาหารกลางวันอยากให้หลากหลายมากกว่าเดิม
- ขอบคุนตากล้องที่ช่วยเก็บภาพให้ตลอด มาคนเดียวกียากที่จะถ่ายภาพ
- ประทับใจในกิจกรรมครั้งนี้อาจารย์และทีมงานถ่ายทอดได้ดีและเข้าใจมีความแปลกใหม่ที่น่าสนใจมาก
- ดีทุกอย่างครับผม อยากให้เปิดหลายๆ หลักสูตร เพื่อคุณครูจะได้เลือกเข้ารับการพัฒนาดตนเอง วิทยากรเก่งมากครับ อยากให้มีหลักสูตรด้านไอทีเยอะๆ ครับผม
- เป็นการอบรมที่ประทับใจมาก ไม่น่าเบื่อ อ. ยืนก็เป็นวิทยากรที่ดีมาก มีความรู้กว้างขวาง ฟังเพลินๆ ได้ความรู้ แนวคิดที่หลากหลายมากค่ะ คิดไม่ผิดที่เลือกอบรมนี้ค่ะ อยากให้เปิดหลายๆหลักสูตรค่ะ ชอบกิจกรรมเกมส์มาก สนุกทุกเกมส์เลยคะ
- ควรเพิ่มอาหารในช่วงกลางวันให้เพิ่มขึ้นอีกสัก 1 อย่าง
- ปรับปรุงการบริการด้านอาหารให้ดีขึ้น
- อาหารที่ดีกว่านี้
- ห้องแอร์มีอุณหภูมิที่เย็นเกินไป
- อยากให้เปิดหลักสูตรเกี่ยวกับครูคอมพิวเตอร์ทุกๆ ปี
- การจัดอาหารกลางวันและอาหารเย็น ควรจัดให้ดีกว่านี้ ด้วยงบประมาณ 80 บาทต่อหัว ไม่น่าจะมีเพียงแค่นี้
- ดีมาก จัดต่อไปคะ
- การแลกเปลี่ยนเรียนรู้
- รอบค่ำเริ่มซัก 6 โมงเย็นจบที่ 2 ทุ่ม จะได้พักเยอะขึ้นทั้งวิทยากรและผู้เข้ารับการอบรมคะ

ชื่อวิทยากร : 1. รศ.ยืน ภู่วรวรรณ 2. รศ.ดร.บุปผชาติ ทัพพิกรณ์ 3. รศ.ดร.พันธุ์ปิติ เปี่ยมสง่า 4. ทีม คิวบิกครีเอทีฟ