

รายงานการใช้นวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ภาษาชาติยุคดิจิทัล



นายณภัทร ขจีไกรลาส
ตำแหน่งครู



โรงเรียนพุทธิโกณ
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่เขต ๑



บทคัดย่อ

การพัฒนานวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล มีวัตถุประสงค์ เพื่อ ๑) สร้างและหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัลสำหรับสมาชิกยุวกาชาด ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ และ ๒) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการใช้นวัตกรรมดังกล่าว การพัฒนานี้มีที่มาจากการที่นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ มีส่วนร่วมในกิจกรรมยุวกาชาดลดลง โดยในปีการศึกษา ๒๕๖๗ พบว่านักเรียนร้อยละ ๖๕.๒๒ มีความพึงพอใจในระดับน้อย กลุ่มเป้าหมาย คือสมาชิกยุวกาชาด ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนพุทธิโศภน จำนวน ๕๗ คน ในภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ เครื่องมือที่ใช้คือสื่อการเรียนรู้บนแพลตฟอร์ม ZEP ที่ประยุกต์ใช้หลักการเรียนรู้ ผ่านเกม (Game-Based Learning) และเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยดำเนินการพัฒนา อย่างเป็นระบบตามวงจรคุณภาพ PDCA การหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมได้รับการประเมิน โดยผู้เชี่ยวชาญ ๓ ท่าน เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) และเก็บข้อมูลความพึงพอใจจากผู้เรียน หลังการใช้งาน

ผลการดำเนินงานพบว่า ๑) นวัตกรรม RCY Zep Quest มีประสิทธิภาพ โดยผลการประเมิน จากผู้เชี่ยวชาญมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ทุกรายการตั้งแต่ ๐.๖๗ ขึ้นไป ซึ่งหมายความว่า มีความเที่ยงตรงและสามารถนำไปใช้จัดกิจกรรมได้จริง ๒) ผลการศึกษาความพึงพอใจของสมาชิก ยุวกาชาดหลังใช้นวัตกรรมอยู่ในระดับสูงมาก โดยพบว่าร้อยละ ๘๔.๒๑ มีความพึงพอใจในระดับ "ชอบมาก" และร้อยละ ๑๕.๗๙ มีความพึงพอใจในระดับ "ชอบ"

โดยสรุป นวัตกรรม RCY Zep Quest เป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูง สามารถสร้าง แรงจูงใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมยุวกาชาดได้เป็นอย่างดี ทั้งยังช่วยพัฒนาทักษะ แห่งศตวรรษที่ ๒๑ และสร้างเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมยุวกาชาด ซึ่งตอบสนองต่อนโยบายการศึกษาและ เป้าหมายของสถานศึกษาในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมายกระดับคุณภาพผู้เรียน

คำนำ

นวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยูวกาชาดยุคดิจิทัล สำหรับสมาชิกยูวกาชาด ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ซึ่งกิจกรรมยูวกาชาดเป็นหนึ่งในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน มีวัตถุประสงค์คือเพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของนวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยูวกาชาดยุคดิจิทัล และเพื่อพัฒนารูปแบบการสอนยูวกาชาด ระดับ ๑ มีองค์ประกอบสำคัญในกระบวนการจัดทำนวัตกรรม การหาประสิทธิภาพนวัตกรรม และผล การนำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนมีการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมในระบบ หน่วยงาน กลุ่ม หมู่ เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ และเกิดทักษะเกี่ยวกับการปฏิบัติตามหลักการกาชาด และ ยูวกาชาด การมีมนุษยธรรม การช่วยเหลือ การรักษาสุขภาพและบำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์ ต่อส่วนรวม ร่วมอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม สร้างสัมพันธภาพและความเข้าใจอันดี ก่อให้เกิดความสุข ในการอยู่ร่วมกัน

ผู้จัดทำมีความคาดหวังว่านวัตกรรมทางการศึกษานี้จะเป็นประโยชน์ต่อท่านผู้สนใจ อันจะเป็นการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะในการดำรงชีวิตที่ดียิ่งขึ้นต่อไป

ผู้จัดทำ
นายณภัทร ขจีไกรลาส
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนพุทธิโศภน

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
คำนำ	ข
สารบัญ	ค
ชื่อนวัตกรรม	๑
ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม	๑
วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรม	๒
ขอบเขตการศึกษา	๓
กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม	๙
ขั้นตอน วิธีการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม	๑๐
การหาคุณภาพของนวัตกรรม	๑๔
การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา	๑๖
ผลการใช้นวัตกรรม	๑๙
สรุปผลการใช้นวัตกรรม และการอภิปรายผล	๒๑
ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม.....	๒๑
การเผยแพร่วัตกรรม	๒๒
เอกสารอ้างอิง	๒๔
ภาคผนวก	๒๗

RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล

๑) ชื่อนวัตกรรม

ชื่อนวัตกรรม : นวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล

ประเภทนวัตกรรม : นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ขนาดโรงเรียน : โรงเรียนขนาดใหญ่/ขนาดใหญ่พิเศษ

ผู้พัฒนา : นายณภัทร ขจีไกรลาส ตำแหน่ง : ครู โรงเรียน : พุทธิโศภน

เบอร์โทรศัพท์ : ๐๖๒-๓๑๐๖๓๒๕

E-mail : napat๑๒.nk@gmail.com

๒) ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ (๒๕๔๒) ระบุไว้ว่า ตามมาตรา ๒๒ ที่เน้นให้ "ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด" หลักการนี้วางรากฐานปรัชญาการศึกษาที่เชื่อมั่นในศักยภาพของผู้เรียนและเน้นการพัฒนาตามธรรมชาติและศักยภาพเฉพาะบุคคลและนวัตกรรมนี้ยังสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. ๒๕๖๑-๒๕๘๐) โดยคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ (๒๕๖๑) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ ด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ที่มุ่งพัฒนาคนให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพสำหรับศตวรรษที่ ๒๑ การใช้แพลตฟอร์ม Zep Quiz ที่มีลักษณะเป็นการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning) และเกมมิฟิเคชัน (Gamification) จะส่งเสริมทักษะแห่งอนาคต อาทิ การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และความรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) ในระดับปฏิบัติการ นวัตกรรมนี้สนับสนุนนโยบายของ OBEC ที่เน้นการพัฒนาสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ทันสมัย (เอกสารจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน OBEC สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, ม.ป.ป.) รวมทั้งสอดคล้องกับนโยบายกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปี ๒๕๖๗ ที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบไร้ขีดจำกัด (Ubiquitous Learning) ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล (แผนการศึกษาปี ๒๕๖๗ ของกระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๖๗)

โรงเรียนพุทธิโศภน ซึ่งตั้งอยู่ในบริบทชุมชนเมืองของจังหวัดเชียงใหม่ มีความพร้อมด้านทรัพยากรและเทคโนโลยีสารสนเทศพื้นฐาน แต่ยังคงเผชิญกับความท้าทายในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนนอกห้องเรียน แผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนพุทธิโศภน (พ.ศ. ๒๕๖๖-๒๕๗๐) ได้กำหนดกลยุทธ์ที่ ๓ ยุทธศาสตร์คุณภาพการศึกษาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑ และเป้าประสงค์เชิงกลยุทธ์ข้อที่ ๓.๒ ส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัย เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ดังนั้น การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้สำหรับกิจกรรมยุวกาชาดจึงเป็นการดำเนินงานที่ตอบสนองต่อนโยบายระดับชาติและสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาของสถานศึกษาโดยตรงโรงเรียนพุทธิโศภน จังหวัดเชียงใหม่ แม้มีความพร้อมด้านเทคโนโลยี แต่ยังคงประสบปัญหาการสร้างแรงจูงใจในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนนอกห้องเรียน จากการวิเคราะห์รายงานผล

การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ปีการศึกษา ๒๕๖๗ พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ มีผล การประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมยูวกาชาดในระดับเฉยๆและน่าเบื่อ สูงถึงร้อยละ ๖๕.๒๒ ปรากฏการณ์นี้สะท้อนความจำเป็นในการปฏิรูปแนวทางการจัดการเรียนรู้ด้านยูวกาชาด ให้มีประสิทธิภาพในการสร้างความสนใจ

การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบโดย Deterding และคณะ (๒๐๑๘) แสดงว่า เกมมิฟิเคชันสามารถเพิ่มแรงจูงใจภายในและความผูกพันต่อการเรียนรู้ได้อย่างมีนัยสำคัญ งานวิจัย ในบริบทไทยของ พรชนก กันไว (๒๕๖๖) และ ธมสวรรณ กานต์กิตติธรร (๒๕๖๖) พบว่าการเรียนรู้ ผ่านเกมสามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และส่งเสริมความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นในนักเรียน ประถมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ Poláková & Klímová (๒๐๒๑) ชี้ให้เห็นความสำคัญของ แพลตฟอร์มออนไลน์ที่มีปฏิสัมพันธ์ในการรักษาประสิทธิภาพการเรียนรู้ หลังสถานการณ์โควิด-๑๙ ขณะที่ Poupard และคณะ (๒๐๒๕) แสดงให้เห็นว่าเทคโนโลยี Mixed Reality สามารถ เพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ ลดภาระทางปัญญา และสร้างแรงจูงใจภายในได้อย่างมีนัยสำคัญ แม้จะมี งานวิจัยจำนวนมากที่สนับสนุนประสิทธิภาพของการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้วิชาหลัก (จิราพร อุทัยวัฒน์ และ พรพิมล รอดเคราะห์, ๒๕๖๘; สมฤทัย ถิตย์สมบูรณ์ และปาริชาติ ประเสริฐ สังข์, ๒๕๖๗) แต่การศึกษาเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มเกมมิฟิเคชันอย่าง Zep Quiz ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนด้านยูวกาชาดสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้นยังมีอยู่อย่างจำกัด

การพัฒนานวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยูวกาชาดยุคดิจิทัล เป็นการก้าวข้าม แนวคิดดั้งเดิมในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสู่รูปแบบการเรียนรู้ที่บูรณาการเทคโนโลยี Mixed Reality กับหลักการเกมมิฟิเคชันอย่างมีระบบ นวัตกรรมนี้ไม่เพียงสอดคล้องกับนโยบายการศึกษา แห่งชาติตั้งแต่ระดับหลักการจนถึงระดับปฏิบัติการ และยังตั้งอยู่บนรากฐานของหลักฐานเชิงประจักษ์ ที่ชี้ชัดถึงประสิทธิผลของการเรียนรู้ผ่านเกมและเทคโนโลยีสมัยใหม่ ดังนั้น RCY Zep Quest จึงเป็น เครื่องมือเชิงกลยุทธ์ที่จะช่วยปลูกฝังอุดมการณ์และหลักการของกาชาดให้แก่เยาวชนไทยได้อย่าง มีประสิทธิภาพ ส่งเสริมการเรียนรู้ที่สนุกสนานและท้าทาย พร้อมทั้งเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นสำหรับ ศตวรรษที่ ๒๑ เพื่อให้เยาวชนเติบโตเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพและเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อน การพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน

๓) วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรม

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพนวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยูวกาชาด ยุคดิจิทัล สำหรับสมาชิกยูวกาชาด ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑
๒. เพื่อศึกษาความพึงพอใจการใช้วัตกรรมการ RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยูวกาชาด ยุคดิจิทัล สำหรับสมาชิกยูวกาชาด ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

๔) ขอบเขตการศึกษา

๑. ประชากร/ กลุ่มเป้าหมาย

การศึกษานี้มุ่งพัฒนาการใช้ RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยูวกาชาด ยุคดิจิทัล สำหรับสมาชิกยูวกาชาด ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนพุทธิโศภน จำนวน ๕๗ คน

๒. เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษา

หน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ กาชาดสากลและกาชาดไทย

- ประวัติ อังรี ดูนังต์
- สัญลักษณ์กาชาด ๓ แบบ
- สัญลักษณ์ยูวกาชาดไทย
- เครื่องแบบยูวกาชาด
- คำปฏิญาณตนของยูวกาชาด
- สวัสดิ์ยูวกาชาด / ขอบคุณ

หน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ กาชาดสากลและกาชาดไทย

- ความหมายของสุขภาพและการดูแลสุขภาพกายและสุขภาพจิต
- ลักษณะของผู้ที่มีสุขภาพกายดี
- ลักษณะของผู้ที่มีสุขภาพจิตดี
- การเคลื่อนไหวเบื้องต้น / กิจกรรมการเล่นเกม
- การรักษาความสะอาดร่างกาย
- การล้างมือ ๗ ขั้นตอน
- อาหารที่มีประโยชน์ และไม่มีประโยชน์

๓. ระยะเวลาที่ใช้

ระยะเวลาที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ระหว่างเดือนมิถุนายน - กรกฎาคม ๒๕๖๘ จำนวน ๑๑ ชั่วโมง

หลักการ ทฤษฎี แนวคิดในการพัฒนา

๑.ศึกษาหลักสูตร วิเคราะห์หลักสูตรกิจกรรมยูวกาชาด

สำนักการลูกเสือ ยูวกาชาดและกิจการนักเรียน (๒๕๖๒) กล่าวว่า กิจกรรมยูวกาชาด เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมในระบบหน่วยกลุ่ม หมู่ เพื่อให้เกิด ความรู้ ความเข้าใจ และเกิดทักษะเกี่ยวกับการปฏิบัติตามหลักการกาชาดและยูวกาชาด การมีมนุษยธรรม การช่วยเหลือ การรักษาสุขภาพของตนเองและส่งเสริมอนามัยของผู้ บำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์ ต่อ ส่วนรวมอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม การสร้างสัมพันธภาพและความเข้าใจอันดีจะนำไปสู่สันติภาพ ก่อให้เกิดความสุขในการอยู่ ร่วมกันทุกแห่งหน จึงกำหนดจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ดังต่อไปนี้

๑. มีอุดมคติในศานติสุข ความจงรักภักดีต่อชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์

๒. มีความรู้ความชำนาญในการรักษาอนามัยของตนและผู้อื่น ตลอดจนพัฒนาตนเอง ทางร่างกายจิตใจ คุณธรรม และอารมณ์ซึ่งเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาติ

๓. มีความรู้ ความเข้าใจในหลักการและอุดมการณ์กาชาดมีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจเมตตา กรุณาต่อเพื่อนมนุษย์

๔. บำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น ชุมชน สังคม และประเทศชาติ

๕. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

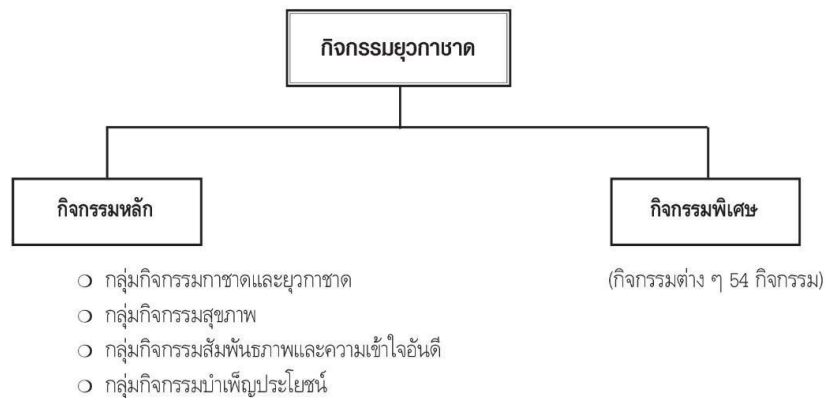
๖. มีสัมพันธภาพและมิตรภาพที่ดีต่อบุคคลทั่วไป

ขอบข่าย การกำหนดโครงสร้างหลักสูตรยูวกาชาดในสถานศึกษา ๒ ระดับ ดังนี้

๑. ยูวกาชาดระดับ ๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓

๒. ยูวกาชาดระดับ ๒ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖

แนวการจัดกิจกรรม ประกอบด้วยกิจกรรมหลักและกิจกรรมพิเศษดังนี้



๑.๑ กิจกรรมหลัก หมายถึง กิจกรรมพื้นฐานสำคัญที่สมาชิกยูวกาชาดทุกคนต้องเข้าร่วมกิจกรรม ๔ กิจกรรม คือ

๑.๑.๑ กลุ่มกิจกรรมกาชาดและยูวกาชาด จัดเพื่อส่งเสริมให้สมาชิกมีความรู้ ความเข้าใจในหลักการและ อุดมการณ์ของกาชาด มีศรัทธาในการเข้าร่วมกิจกรรมด้วยความเสียสละ เป็นคนดี มีคุณธรรม ช่วยสร้างสรรค์สังคม เป็นผู้นำในการเผยแพร่กิจกรรมกาชาดและยูวกาชาด กฎหมายมนุษยธรรมระหว่างประเทศ ส่งเสริมศักยภาพ คุณค่า ของความเป็นมนุษย์ บทบาทชาย หญิง มีทักษะชีวิตในการจัดการกับปัญหาอุปสรรค ๆ ตัว มีความพร้อมเพื่อการปรับตัว เรื่องต่าง ๆ ในอนาคต เกี่ยวกับเรื่องกาชาดสากล สภากาชาดไทยและยูวกาชาด

๑.๑.๒ กลุ่มกิจกรรมสุขภาพจัดเพื่อให้สมาชิกยูวกาชาดได้ศึกษาและฝึกฝนทักษะ การป้องกันชีวิตและ สุขภาพ เสริมสร้างสมรรถภาพ มีความรู้และทักษะในการรักษาอนามัย ของตนเอง ส่งเสริมอนามัยของผู้อื่น การปฐมพยาบาลและเคหะพยาบาล การเตรียมตัวป้องกัน อุบัติภัยและภัยอันตรายต่าง ๆ เช่นทักษะการป้องกันตนเอง จากการถูกล่วงละเมิดชีวิตครอบครัว อิทธิพลจากสื่อและสิ่งแวดล้อมเกี่ยวกับเรื่องสุขภาพ การป้องกันชีวิตและสุขภาพ

๑.๑.๓ กลุ่มกิจกรรมสัมพันธภาพและความเข้าใจอันดี จัดเพื่อให้สมาชิกยูวกาชาด ได้รู้จักตนเอง มีระเบียบ วินัย มีบุคลิกภาพที่ดี รู้จักปรับตัวเข้ากับผู้อื่นและสังคมได้ดี มีความสามัคคี มีสัมพันธภาพ และความเข้าใจอันดีกับบุคคล ทั่วไป ยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคลที่มีพื้นฐาน การดำรงชีวิต และวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน สามารถทำงานร่วมกับ ผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

มีการพบปะแลกเปลี่ยนประสบการณ์ของยูวกาชาดที่ปฏิบัติงานสร้างเสริมสันติภาพซึ่งเป็นพื้นฐานของการทำงานด้านต่างๆต่อไปเกี่ยวกับเรื่องความสามัคคีและความพร้อมเพรียง ความมีระเบียบวินัย สัมพันธภาพและ ความเข้าใจอันดี

๑.๑.๔ กลุ่มกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ จัดเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนสมาชิกยูวกาชาดปฏิบัติตน เพื่อสนองต่อ อุดมการณ์และวัตถุประสงค์ของยูวกาชาด มีความภูมิใจในวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี และมรดกของชาติ พร้อมทั้งจะอนุรักษ์สภาพแวดล้อมและธรรมชาติ เป็นผู้มีความเสียสละ และบำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์แก่ส่วนรวม เกี่ยวกับเรื่องการบำเพ็ญประโยชน์ การอนุรักษ์ธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม ทุกกิจกรรมหลักนี้สามารถปรับให้เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษาและท้องถิ่น ตามความต้องการและความสนใจของผู้เรียน

๑.๒ กิจกรรมพิเศษ หมายถึง กิจกรรมเสริมกิจกรรมหลักโดยผู้สอนเป็นผู้กำหนดในการจัดกิจกรรมตามความเหมาะสม มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถพื้นฐานในการดำรงชีวิตในสังคมตามความเหมาะสมกับวัย และความต้องการของท้องถิ่นที่ผู้เรียนสามารถเลือกได้ตามความถนัด ความสนใจและมีเกณฑ์การประเมินตามที่กำหนดแต่ละกิจกรรม เมื่อผ่านเกณฑ์ผู้เรียนมีสิทธิประดับเครื่องหมายกิจกรรมพิเศษนั้น

๒.ศึกษาทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีในการศึกษา

๒.๑ ทฤษฎีความรู้เทคโนโลยีการสอนและเนื้อหา (Technological Pedagogical Content Knowledge - TPACK)

Mishra, P., & Koehler, M. J. (๒๐๐๙) กล่าวว่า ทฤษฎีความรู้เทคโนโลยีการสอนและเนื้อหา (TPACK) คือกรอบแนวคิดที่เน้นการบูรณาการความรู้ ๓ องค์ประกอบหลักที่ครูต้องมี ได้แก่ ความรู้ด้านเนื้อหา (Content Knowledge - CK) คือความเข้าใจในสิ่งที่สอน, ความรู้ด้านวิธีการสอน (Pedagogical Knowledge - PK) คือความเข้าใจในวิธีการสอนและกระบวนการเรียนรู้ และ ความรู้ด้านเทคโนโลยี (Technological Knowledge - TK) คือความสามารถในการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีดิจิทัล หัวใจสำคัญของ TPACK ไม่ใช่การมีความรู้แต่ละด้านอย่างแยกส่วน แต่คือการผสมผสานความรู้เหล่านี้เข้าด้วยกันอย่างลงตัว เพื่อให้ครูสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมมาประยุกต์กับวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพ เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาไปยังผู้เรียนได้อย่างเกิดประสิทธิผลสูงสุด ซึ่งเป็นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ทันสมัยและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในยุคดิจิทัล

TPACK ได้กลายเป็นกรอบแนวคิดที่สำคัญและได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในแวดวงการศึกษาในระดับนานาชาติ งานวิจัยได้แสดงให้เห็นถึงความพยายามในการนำทฤษฎีไปสู่การปฏิบัติ โดยมุ่งเน้นการพัฒนากลยุทธ์เพื่ออำนวยความสะดวกให้ครูสามารถจัดการเรียนการสอนที่ใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลการวิจัยนี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้นักวิจัยมองเห็นภาพรวมและทิศทางของงานวิจัยด้าน TPACK ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา แต่ยังเป็นข้อมูลสำคัญในการกำหนดทิศทางและประเด็นสำหรับการศึกษาในอนาคต เพื่อส่งเสริมการพัฒนาวิชาชีพครูและการศึกษาในยุคดิจิทัลต่อไป (Lee, H.-Y., Chung, C.-Y., & Wei, G, ๒๐๒๒)

โดยสรุปแล้ว ทฤษฎีความรู้เทคโนโลยีการสอนและเนื้อหา (TPACK) คือกรอบแนวคิดที่เน้นการบูรณาการความรู้ ๓ องค์ประกอบหลักที่ครูต้องมี ได้แก่ ความรู้ด้านเนื้อหา, ความรู้ด้านวิธีการสอน และความรู้ด้านเทคโนโลยีหัวใจสำคัญไม่ใช่การมีความรู้แต่ละด้านอย่างแยกส่วน แต่คือการผสมผสานความรู้เหล่านี้เข้าด้วยกันอย่างลงตัว เพื่อให้ครูสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมมาประยุกต์กับวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพ และถ่ายทอดเนื้อหาไปยังผู้เรียนได้อย่างเกิดประสิทธิผลสูงสุด ปัจจุบัน TPACK ได้กลายเป็นแนวคิดที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในระดับนานาชาติ โดยทิศทางของงานวิจัยมุ่งเน้นการนำทฤษฎีไปสู่การปฏิบัติมากขึ้น เพื่อพัฒนากลยุทธ์ให้ครูสามารถจัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งถือเป็นข้อมูลสำคัญในการกำหนดทิศทางและส่งเสริมการพัฒนาวิชาชีพครูเพื่อตอบสนองต่อการศึกษาในยุคดิจิทัล

๒.๒ แบบจำลอง SAMR (SAMR Model)

Terada, Y. (๒๐๒๐) กล่าวว่า แบบจำลอง SAMR (SAMR Model) ในฐานะเครื่องมืออันทรงพลังสำหรับทำความเข้าใจและนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการศึกษา แบบจำลองนี้ได้รับการพัฒนาโดยนักวิจัยด้านการศึกษา รูเบน ปูเอนเตดูรา (Ruben Puentedura) ในปี ค.ศ. ๒๐๑๐ เพื่อเป็นกรอบการทำงานที่แบ่งระดับการบูรณาการเทคโนโลยีในการเรียนรู้ การบูรณาการเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพนั้น ไม่ได้หมายความว่าต้องจัดการเรียนรู้ในระดับสูงสุด (Redefinition) เสมอไป แต่หัวใจสำคัญคือการเลือกใช้เครื่องมือและระดับของการบูรณาการเทคโนโลยีให้เหมาะสมกับเป้าหมายการเรียนรู้ของบทเรียนนั้นๆ และบริบทของผู้เรียนเป็นสำคัญ

บทความนี้ชี้ให้เห็นว่า แม้แบบจำลอง SAMR จะมีความเรียบง่ายและเป็นที่ยอมรับ แต่ก็ยังมีข้อจำกัดเชิงทฤษฎีที่สำคัญ การนำไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพจึงจำเป็นต้องอาศัยความเข้าใจในข้อจำกัดต่างๆ และต้องให้ความสำคัญกับเป้าหมายทางการเรียนรู้และบริบทของห้องเรียนเป็นอันดับแรกเสมอ (Hamilton, E. R., Rosenberg, J. M., & Akcaoglu, M., ๒๐๑๖)

แบบจำลอง SAMR เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูสามารถไตร่ตรองและวางแผนการใช้เทคโนโลยีได้อย่างเป็นขั้นตอน ช่วยให้การบูรณาการเทคโนโลยีมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน โดยไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการมีเทคโนโลยีในห้องเรียน แต่เป็นการส่งเสริมให้ครูเลือกใช้เทคโนโลยีเพื่อ "เปลี่ยนแปลง" และ "ยกระดับ" ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง (Model Teaching, ๒๐๒๑)

สรุปแล้ว แบบจำลอง SAMR เป็นกรอบการทำงานที่ช่วยให้ครูบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับการสอนอย่างมีเป้าหมาย โดยหัวใจสำคัญไม่ใช่การพยายามใช้เทคโนโลยีในระดับสูงสุดเสมอไป แต่คือการเลือกใช้เทคโนโลยีให้เหมาะสมกับเป้าหมายการเรียนรู้และบริบทของห้องเรียนเป็นอันดับแรก ดังนั้น แบบจำลองนี้จึงเป็นเครื่องมือสำหรับครูในการไตร่ตรองและวางแผนอย่างเป็นระบบ เพื่อใช้เทคโนโลยีในการ "ยกระดับ" วิธีการสอนแบบเดิม และ "เปลี่ยนแปลง" การเรียนรู้ของผู้เรียนให้เกิดประสบการณ์ใหม่ได้อย่างแท้จริง

๒.๓ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง (Connectivism)

Siemens (๒๐๐๕) กล่าวถึงหลักการสำคัญของ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง Connectivism ไว้ว่าเป็นการบูรณาการหลักการจากทฤษฎีความอลวน (Chaos), ทฤษฎีเครือข่าย (Network), ทฤษฎีความซับซ้อน (Complexity) และทฤษฎีการจัดระเบียบตนเอง (Self-Organization) ทฤษฎีการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ยอมรับว่าการเรียนรู้ไม่ใช่กิจกรรมที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคลเพียงอย่างเดียวอีกต่อไป ในยุคที่ความรู้มีการเติบโตและเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ความสามารถในการเชื่อมต่อกับแหล่งข้อมูลที่ต้องการ ณ เวลาที่จำเป็น กลายเป็นทักษะสำคัญยิ่งกว่าความรู้ที่ผู้เรียนมีอยู่แล้ว แนวคิดนี้มองว่า "ท่อ (การเชื่อมต่อ) มีความสำคัญกว่าเนื้อหาในท่อ" ดังนั้น Connectivism จึงเป็นทฤษฎีที่ให้ความสำคัญกับทักษะและภาระงานที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนเพื่อที่จะเติบโตในยุคดิจิทัล

(Herlo, D. ๒๐๑๗) ได้กล่าวถึงประโยชน์การใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง (Connectivism) คือการเป็นทฤษฎีที่ถูกออกแบบมาให้เหมาะสมกับยุคดิจิทัล โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการศึกษาระดับอุดมศึกษา ทฤษฎีนี้มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับสังคมฐานความรู้ ซึ่งรวมถึงทักษะการสื่อสาร, การจัดการข้อมูล และการทำงานเป็นทีม หนึ่งในการประยุกต์ใช้ที่สำคัญคือการสร้างรูปแบบการเรียนรู้สมัยใหม่ เช่น Massive Open Online Courses (MOOCs) ซึ่งเป็นโมเดลที่เปิดกว้างให้ทุกคนเข้าถึงและรองรับผู้เรียนจำนวนมาก ทำให้เกิดเครือข่ายการเรียนรู้ขนาดใหญ่ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเชื่อมต่อ ทำงานร่วมกัน และมีปฏิสัมพันธ์กับแหล่งความรู้ที่หลากหลาย เช่น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์, วิดีโอ และโซเชียลมีเดีย ในกระบวนการนี้ บทบาทของผู้สอนจะเปลี่ยนจากการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ไปสู่การเป็น "ผู้อำนวยความสะดวก" (facilitator) ที่คอยสร้างสภาพแวดล้อมและนำทางการเรียนรู้ โดยมีเป้าหมายสูงสุดเพื่อส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงและไตร่ตรองข้อมูลต่างๆ ได้ด้วยตนเองอย่างอิสระ

สรุปแล้วทฤษฎีการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง (Connectivism) เป็นแนวคิดสำหรับยุคดิจิทัลที่มองว่าการเรียนรู้คือการสร้างเครือข่าย โดยให้ความสำคัญกับความสามารถในการเชื่อมต่อกับแหล่งข้อมูลมากกว่าความรู้ที่มีอยู่. ทฤษฎีนี้ถูกนำมาใช้ในรูปแบบเช่น MOOCs เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเชื่อมต่อและทำงานร่วมกันผ่านแหล่งข้อมูลดิจิทัล ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะที่จำเป็นอย่างการสื่อสารและการจัดการข้อมูล. ในกระบวนการนี้ ผู้สอนจะเปลี่ยนบทบาทเป็น "ผู้อำนวยความสะดวก" (facilitator) โดยมีเป้าหมายสูงสุดเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิตด้วยตนเอง

๓. ศึกษาการประยุกต์ใช้เกมและโลกเสมือน (Gamification and Virtual Worlds) เพื่อการเรียนรู้

๓.๑ เกมมาประยุกต์ใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม (เช่น การเรียนรู้) เพื่อสร้างแรงจูงใจ กระตุ้นการมีส่วนร่วม และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียน แนวคิดนี้ได้รับความนิยมอย่างสูง เพราะสามารถเปลี่ยนกิจกรรมที่น่าเบื่อ เช่น การทำแบบฝึกหัด หรือการทบทวนเนื้อหา ให้กลายเป็นสิ่งที่สนุกสนานและท้าทาย Kapp, K. M. (n.d.) หนึ่งในผู้บุกเบิกคนสำคัญด้านนี้ ได้อธิบายว่า Gamification ที่มีประสิทธิภาพต้องเชื่อมโยงกับทฤษฎีการเรียนรู้และแรงจูงใจ โดยอาศัยกลไกของเกม (Game Mechanics)

๓.๒ โลกเสมือน (Virtual Worlds) และการเรียนรู้ตามสถานการณ์ (Situating Learning) โลกเสมือน (Virtual Worlds) คือ สภาพแวดล้อมจำลองสามมิติที่สร้างขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้ใช้สามารถเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและผู้อื่นๆ ผ่านตัวตนจำลอง (Avatar) ในทางการศึกษา ศักยภาพของโลกเสมือนเชื่อมโยงโดยตรงกับ ทฤษฎีการเรียนรู้ตามสถานการณ์ (Situating Learning Theory) Lave, J., & Wenger, E. (๑๙๙๑) ซึ่งเสนอว่า "การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีที่สุดเมื่อเกิดขึ้นในบริบทหรือสถานการณ์จริงของการใช้ความรู้ต่างๆ" Gee, J. P. (๒๐๐๔) ได้ขยายความแนวคิดนี้ในบริบทของวิดีโอเกมและโลกเสมือน โดยชี้ว่าสภาพแวดล้อมเหล่านี้เป็น "พื้นที่แห่งความสัมพันธ์" (Affinity Spaces) ที่ทรงพลังเพราะ

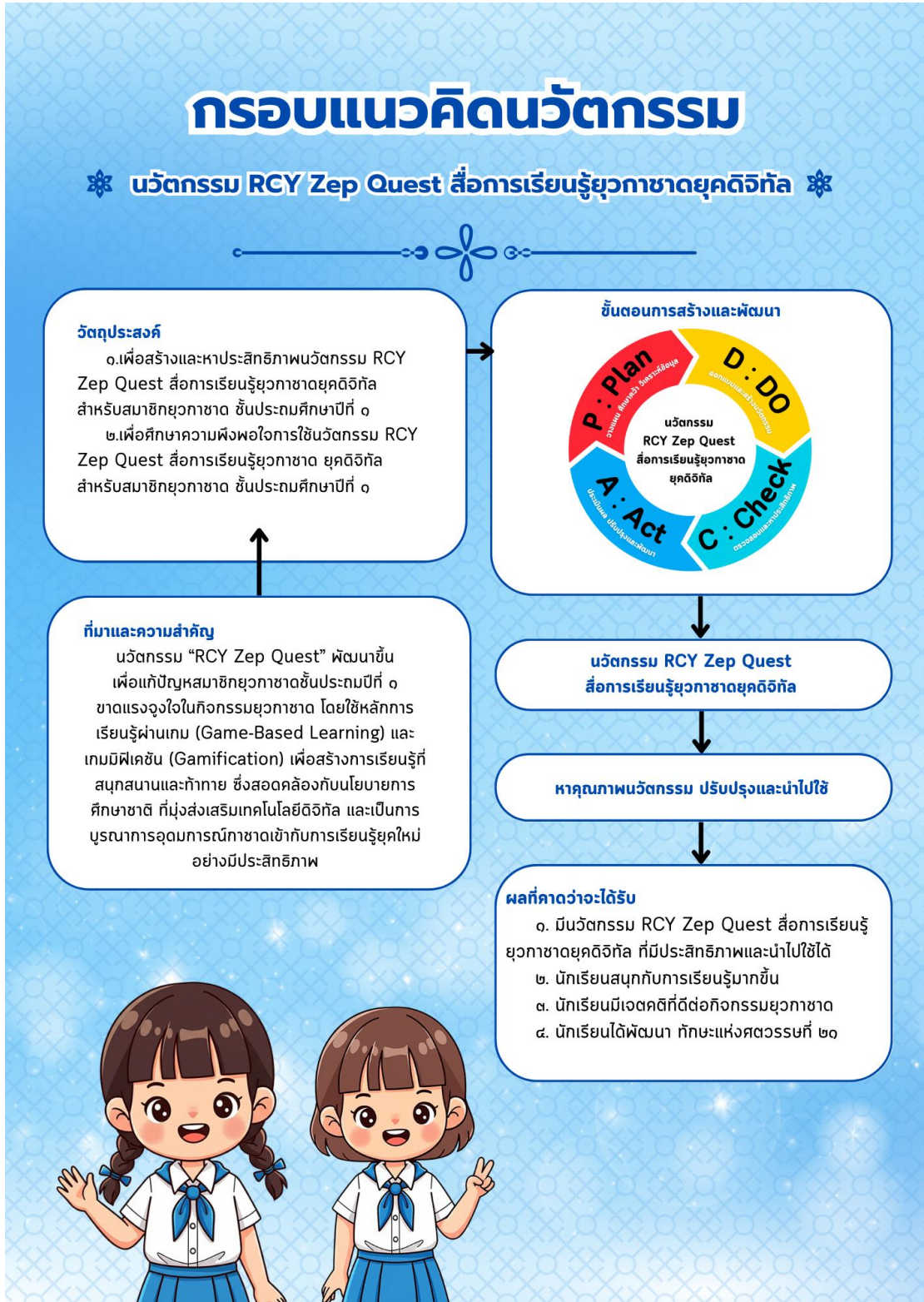
๔.ศึกษาแพลตฟอร์ม ZEP กับศักยภาพในการจัดการเรียนรู้

Webber, R. (๒๐๒๒) กล่าวว่า แพลตฟอร์ม ZEP แสดงให้เห็นถึงศักยภาพสูงในการจัดการเรียนรู้ โดยสร้างประโยชน์ทั้งในฝั่งผู้สอนและผู้เรียน. ในด้านการจัดการเรียนรู้, การที่แพลตฟอร์มทำงานบนเว็บ (Web-based) ทำให้ผู้สอนนำไปปรับใช้ได้สะดวกโดยไม่มีอุปสรรคทางเทคนิค, ทั้งยังสามารถออกแบบพื้นที่เสมือนจริงให้สอดคล้องกับเนื้อหาการเรียนรู้ได้โดยตรง ในขณะเดียวกัน, ZEP ส่งผลกระทบต่อผู้เรียนอย่างยิ่ง โดยการเปิดให้ผู้เรียนสร้างและปรับแต่งอวตาร (Avatar) และพื้นที่ส่วนตัวได้นั้น ช่วยกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมได้อย่างมีนัยสำคัญ ปัจจุบันนี้ทำให้ผู้เรียนรู้สึกดื่มด่ำ (Immersion) กับการเรียนรู้และมีความพึงพอใจในระดับสูง ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ด้วยเหตุนี้, ZEP จึงเป็นเครื่องมือจัดการเรียนรู้สมัยใหม่ที่สามารถเปลี่ยนสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ให้มีปฏิสัมพันธ์และน่าสนใจยิ่งขึ้น

Kim, E.-J., Park, S., Lee, S.-M., Jung, D.-K., & Kwon, Y.-J. (๒๐๒๔) ได้ศึกษาการใช้แพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส ZEP ในการจัดการเรียนรู้ผ่านการวิเคราะห์คลื่นสมอง พบว่า ZEP มีศักยภาพในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้เชิงบวก โดยช่วยลดความวิตกกังวลของนักเรียน และส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในกลุ่ม อย่างไรก็ตาม การศึกษาเดียวกันชี้ให้เห็นถึงความท้าทายที่ว่า สภาพแวดล้อมที่ให้อิสระสูงของ ZEP อาจบงกชสมาธิและทำให้การคิดอย่างมีเป้าหมายของผู้เรียนลดลงได้ ดังนั้น เพื่อให้การใช้งาน เกิดประโยชน์สูงสุด ผู้สอนจึงควรออกแบบกิจกรรมที่มีโครงสร้างที่ชัดเจนและมีความท้าทาย เพื่อช่วยขึ้นการเรียนรู้ของนักเรียนให้มุ่งสู่เป้าหมายที่ตั้งไว้

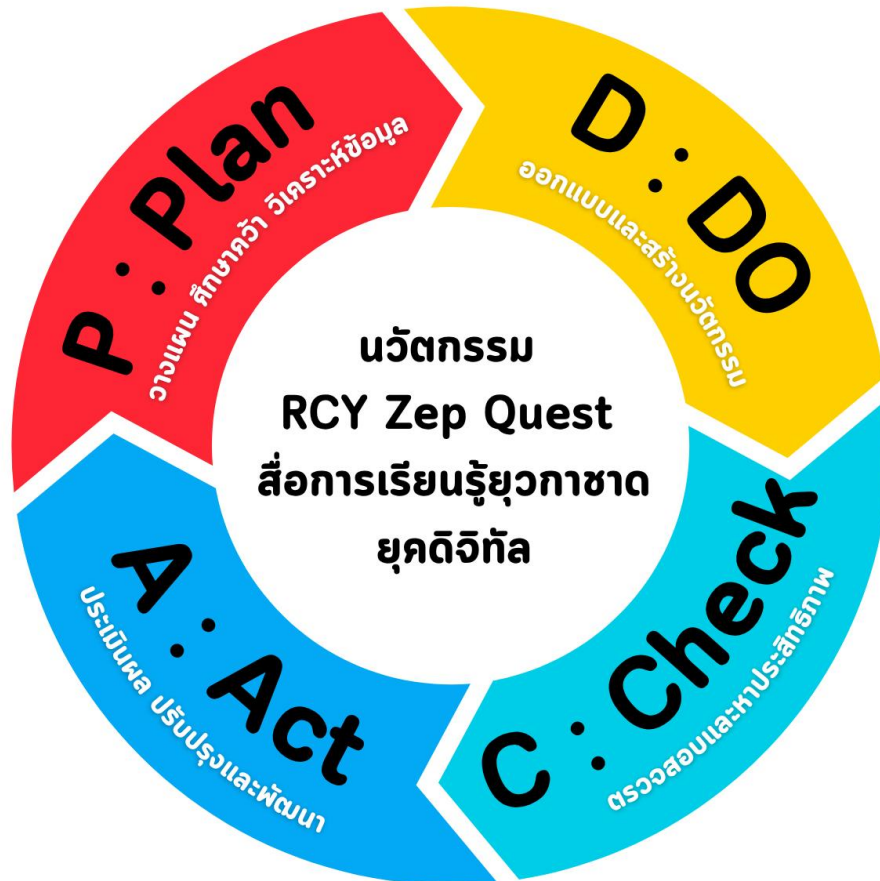
โดยสรุปแพลตฟอร์ม ZEP มีศักยภาพสูงในการจัดการเรียนรู้ โดยมีประโยชน์ทั้งสำหรับผู้สอนที่สามารถนำไปปรับใช้ได้สะดวกผ่านเว็บ และสำหรับผู้เรียนที่รู้สึกมีส่วนร่วมและพึงพอใจสูงจากการปรับแต่งอวตารและพื้นที่ของตนเอง นอกจากนี้ การวิจัยทางสมองยังยืนยันว่า ZEP ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้เชิงบวก ลดความวิตกกังวล และส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม อย่างไรก็ตาม ความท้าทายสำคัญคือสภาพแวดล้อมที่อิสระของ ZEP อาจบงกชสมาธิและลดการคิดอย่างมีเป้าหมายของผู้เรียนได้ ดังนั้น การออกแบบกิจกรรมที่มีโครงสร้างชัดเจนจึงเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อให้การใช้แพลตฟอร์มเกิดประสิทธิภาพสูงสุด

๕) กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม



๖) ขั้นตอน วิธีการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม

จากความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม ผู้จัดทำมีแนวทางในการพัฒนา รูปแบบการสอนกิจกรรมยูวกาชาด โดยการใช้นวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยูวกาชาด ยุคดิจิทัล ซึ่งมีวิธีการสร้างนวัตกรรมด้วยวงจรคุณภาพ PDCA ดังนี้



P: Plan

ขั้นการวางแผน ศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ข้อมูล

เป็นขั้นตอนเริ่มต้นของการพัฒนา ซึ่งรวมถึงการศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการของผู้เรียน และการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานต่าง ๆ

๑. ศึกษาหลักสูตร วิเคราะห์หลักสูตรกิจกรรมยุวกาชาด ทำความเข้าใจใน เป้าหมาย เนื้อหา และกิจกรรม ของยุวกาชาด เพื่อให้สามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

๒. ศึกษาทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีในการศึกษา เป็นการสำรวจหลักการ และทฤษฎี ที่ว่าด้วยการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอน เพื่อให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เป็นแนวทางในการเลือกและใช้เครื่องมือเทคโนโลยีให้เหมาะสมกับผู้เรียนและเนื้อหา

๓. ศึกษาการประยุกต์ใช้เกมและโลกเสมือน (Gamification and Virtual Worlds) เพื่อการเรียนรู้ เป็นการศึกษาศึกษาเทคนิคการนำองค์ประกอบของเกม มาใช้สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ รวมถึงการใช้โลกเสมือน (Virtual Worlds) เพื่อจำลองสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนและเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย

๔. ศึกษาแพลตฟอร์ม ZEP กับศักยภาพในการจัดการเรียนรู้ เป็นการสำรวจคุณสมบัติและความสามารถ ของแพลตฟอร์ม ZEP ซึ่งเป็นโลกเสมือนรูปแบบหนึ่ง ว่ามีเครื่องมือหรือฟังก์ชันอะไรบ้างที่สามารถสนับสนุนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ เพื่อดูว่าแพลตฟอร์มนี้ตอบโจทย์การนำไปใช้สร้างบทเรียนยุวกาชาดได้ดีเพียงใด

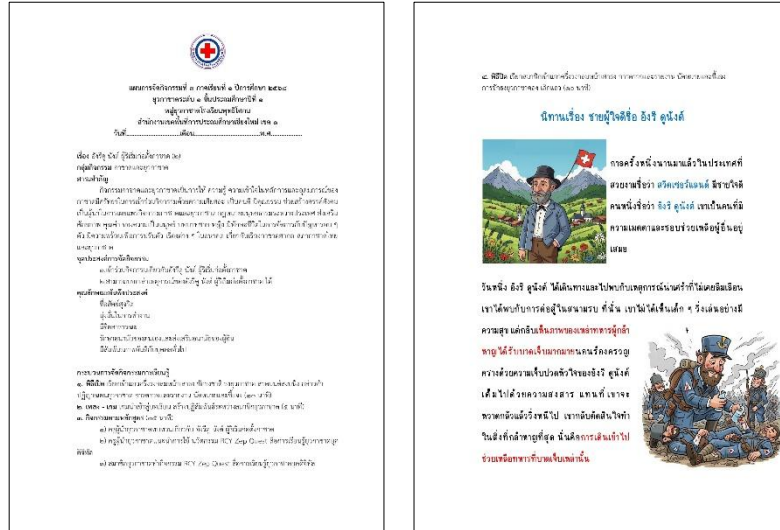
๕. ประชุมวางแผนการสร้างนวัตกรรม

๕.๑ ผู้บริหารและผู้จัดทำกิจกรรมยุวกาชาด ร่วมรับฟังแผนการปฏิบัติงานเกี่ยวกับการปรับปรุงแบบการสอนกิจกรรมยุวกาชาด

๕.๒ สรุปความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ เพื่อนำไปสร้างนวัตกรรม



๕.๓ จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้การใช้นวัตกรรม



(เอกสารแนบท้ายภาคผนวกหน้าที่ ๒๘-๓๗)

D: Do

ออกแบบและสร้างนวัตกรรม

๑.ผู้จัดทำดำเนินการออกแบบนวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยูวกาชาดยุคดิจิทัล โดยใช้ผลการวิเคราะห์หลักสูตรกิจกรรมยูวกาชาด ซึ่งได้กำหนดขอบเขตเนื้อหาการเรียนรู้ คือ หน่วย หลักการกาชาดและยูวกาชาด และสุขภาพที่ดีชีวิที่มีสุข โดยจัดทำเป็นคู่มือการสร้างนวัตกรรม



คู่มือการสร้างนวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยูวกาชาดยุคดิจิทัล
(เอกสารแนบท้ายภาคผนวกหน้าที่ ๓๘ -๔๐)

๒.ผู้จัดทำดำเนินการออกแบบคู่มือการใช้งานนวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยูวกาชาดยุคดิจิทัล เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถทำความเข้าใจภาพรวม ของนวัตกรรม Zep Quiz และประโยชน์ที่จะได้รับในการเรียนรู้วิธีการเข้าใช้งานที่ถูกต้อง ทั้งบนแพลตฟอร์มคอมพิวเตอร์และ โทรศัพท์มือถือทราบถึงวิธีการควบคุมและฟังก์ชันต่างๆ ภายในเกม เพื่อให้สามารถร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ



คู่มือการใช้งานนวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยูวกาชาดยุคดิจิทัล (เอกสารแนบท้ายภาคผนวกหน้าที่ ๔๑-๔๔)

C: Check

ตรวจสอบหาประสิทธิภาพนวัตกรรม

๑.นำร่างนวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยูวกาชาดยุคดิจิทัล หาค่าประสิทธิภาพ ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ

แบบประเมินการหาประสิทธิภาพของนวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยูวกาชาดยุคดิจิทัล สำหรับสมาชิกยูวกาชาด ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑		
<p>คำชี้แจง</p> <p>นวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยูวกาชาดยุคดิจิทัล สำหรับสมาชิกยูวกาชาด ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ลงความเห็นว่า เหมาะสมตามจุดประสงค์การเรียนรู้ตามผลการจัดการเรียนรู้อย่างไร โดยเลือกเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนความคิดเห็น ดังต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> + ๑ เป็นเลิศหรือว่ารายการนั้นยอดเยี่ยม ถูกต้องเหมาะสมตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ๐ เมื่อไม่แน่ใจว่ารายการนั้นยอดเยี่ยม ถูกต้องเหมาะสมตามจุดประสงค์การเรียนรู้ - ๑ เมื่อไม่แน่ใจว่ารายการนั้นยอดเยี่ยม ไม่มีความถูกต้องเหมาะสมตามจุดประสงค์การเรียนรู้ <p>จุดประสงค์การเรียนรู้</p> <ul style="list-style-type: none"> ๑. นักเรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับกาชาดและยูวกาชาดได้ ๒. นักเรียนสามารถอธิบายเกี่ยวกับกาชาดสากลได้ ๓. นักเรียนสามารถใช้นวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยูวกาชาดยุคดิจิทัลได้ ๔. นักเรียนรัก ครูหรือ มีเจตคติที่ดีต่องานยูวกาชาด 		
รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น ++ 0 -	หมายเหตุ
๑. นวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยูวกาชาดยุคดิจิทัล สอดคล้องกับหลักสูตรยูวกาชาด		
๒. นวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยูวกาชาดยุคดิจิทัล สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้		
๓. นวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยูวกาชาดยุคดิจิทัล เป็นระบบการเรียนรู้อัตโนมัติในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑		
๔. นวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยูวกาชาดยุคดิจิทัล นำมาซึ่ง เหมาะสมกับสื่อการเรียนรู้		
<ul style="list-style-type: none"> • ประสิทธิภาพ • ค่าใช้จ่ายของยูวกาชาด • เครื่องมือและสื่ออุปกรณ์ 		

(เอกสารแนบท้ายภาคผนวกหน้าที่ ๔๕)

A: Act

ประเมิน ปรับปรุงและพัฒนา

๑. นำร่างนวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล มาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะและความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ

๒. นำนวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนยุวกาชาด

๓. ประเมินความพึงพอใจของสมาชิกยุวกาชาดหลังจากเสร็จสิ้นการใช้นวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล

๗) การหาคุณภาพนวัตกรรม

ผู้จัดทำได้ดำเนินการนำนวัตกรรม แผนการจัดกิจกรรมให้ผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด ๓ ท่าน พบว่า ประสิทธิภาพของนวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล มีผลการวิเคราะห์ ดังนี้

ประเด็นการประเมิน	คะแนนรวมของผู้เชี่ยวชาญ ๓ ท่าน	ดัชนีความ สอดคล้อง (IOC)	ประสิทธิภาพ
๑. นวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล สอดคล้องกับหลักสูตรยุวกาชาด	๓	๑	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
๒. นวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	๓	๑	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
๓. นวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑	๓	๑	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
๔. นวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล น่าสนใจเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน <ul style="list-style-type: none"> ประวัติอันริ ดูนังต์ 	๒	๐.๖๗	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
<ul style="list-style-type: none"> คำปฏิญาณตนของยุวกาชาด 	๓	๑	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
<ul style="list-style-type: none"> เครื่องหมายและสัญลักษณ์ยุวกาชาด 	๓	๑	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้

ประเด็นการประเมิน	คะแนนรวมของผู้เชี่ยวชาญ ๓ ท่าน	ดัชนีความ สอดคล้อง (IOC)	ประสิทธิภาพ
• เพลงสวัสดียุวกาชาด / ขอบคุณยุวกาชาด	๒	๐.๖๗	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
• สุขภาพและการดูแลสุขภาพ	๓	๑	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
• การเคลื่อนไหว กิจกรรมเกม	๓	๑	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
• การรักษาความสะอาดร่างกาย	๓	๑	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
• การล้างมือ ๗ ขั้นตอน	๓	๑	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
• อาหารที่มีและไม่มีประโยชน์สามารถนำไปใช้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ได้	๓	๑	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
๕.นวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล เหมาะสมกับบริบทกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	๓	๑	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
๖.นวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล สามารถดำเนินการจัดการเรียนรู้ได้	๓	๑	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้

จากตารางแสดงผลรายการประเมินหาประสิทธิภาพนวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล สำหรับยุวกาชาดชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ทุกข้อมีค่า ดัชนีความสอดคล้อง IOC ๐.๖๗ ขึ้นไป ข้อมูลที่วิเคราะห์ได้นั้น สามารถนำนวัตกรรมนวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล สำหรับยุวกาชาดชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ไปใช้ในกิจกรรมยุวกาชาดได้

๘) การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา

ผู้จัดทำได้ดำเนินการนำนวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล สำหรับยุวกาชาดชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ไปใช้ในการจัดกิจกรรมเป็นจำนวน ๑๑ ชั่วโมง โดยได้ดำเนินการดังนี้

ชั่วโมงที่	กิจกรรม
๑	<ul style="list-style-type: none"> ชี้แจงเกี่ยวกับการเรียนรู้กิจกรรมยุวกาชาด ชี้แจง นวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล อธิบายวิธีการเล่น
๒ - ๑๐	<p>จัดกิจกรรมโดยใช้นวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล ตามหัวข้อดังต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ประวัติอั้งรี ดูนังต์ คำปฏิญาณตนของยุวกาชาด เครื่องหมายและสัญลักษณ์ยุวกาชาด เพลงสวัสดียุวกาชาด / ขอบคุณยุวกาชาด สุขภาพและการดูแลสุขภาพ การเคลื่อนไหว กิจกรรมเกม การรักษาความสะอาดร่างกาย การล้างมือ ๗ ขั้นตอน อาหารที่มีและไม่มีประโยชน์
๑๑	<ul style="list-style-type: none"> สรุปกิจกรรม และสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อ นวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล

ผู้จัดทำดำเนินการชี้แจงเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล ดังนี้

๑. ชี้แจงนวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล อธิบายวิธีการเล่น

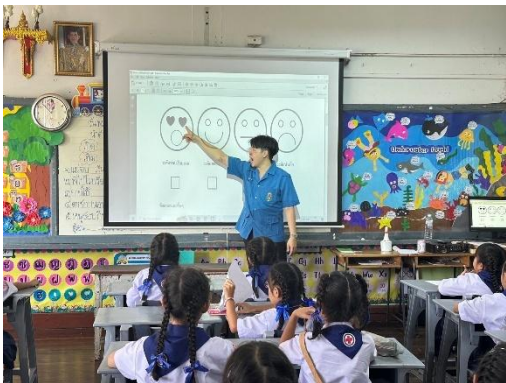


๒.จัดกิจกรรมโดยใช้นวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล ตามหัวข้อดังต่อไปนี้ ประวัติอันริ่ คุนังต์ คำปฏิญาณตนของยุวกาชาด เครื่องหมายและสัญลักษณ์ ยุวกาชาด เพลงสวัสดียุวกาชาด / ขอบคุนยุวกาชาด สุขภาพและการดูแลสุขภาพ การเคลื่อนไหว กิจกรรมเกม การรักษาความสะอาดร่างกาย การล้างมือ ๗ ขั้นตอน และอาหารที่มีและไม่มีประโยชน์






สรุปกิจกรรมหน่วยการเรียนรู้กาชาดและยุวกาชาด และสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่มี
ต่อนวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล




สำรวจความพึงพอใจของสมาชิกยุวกาชาดชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑
สำนักงานยุวกาชาด โดยใช้นวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล
ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๕


คำชี้แจง โปรดทำสัญลักษณ์กากบาทในช่องหมายเลข ๑-๔ ในข้อสงสัยเลือกที่มีค่าพึงพอใจในระดับต่างๆ ที่มีต่อ
การเรียนรู้ยุวกาชาดโดยใช้นวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล ซึ่งกำหนดเกณฑ์การ
ให้คะแนนความพึงพอใจ ดังต่อไปนี้

ระดับชอบเรียนมาก	ค่าคะแนน ๔ คะแนน
ระดับชอบเรียน	ค่าคะแนน ๓ คะแนน
ระดับเฉยๆ	ค่าคะแนน ๒ คะแนน
ระดับไม่ชอบ	ค่าคะแนน ๑ คะแนน


ระดับชอบเรียนมาก


ระดับชอบเรียน


ระดับเฉยๆ


ระดับไม่ชอบ

๙) ผลการใช้นวัตกรรม

ผลการใช้นวัตกรรม นวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล สำหรับยุวกาชาดชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ปรากฏผลดังนี้

๑.ผลการใช้นวัตกรรมตามวัตถุประสงค์

๑.๑. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพนวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล

ผู้จัดทำได้ดำเนินการสร้างนวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล โดยการสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนปีการศึกษา ๒๕๖๗ พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ มีผลการประเมินความพึงพอใจแสดงให้เห็นว่า นักเรียนร้อยละ ๖๕.๒๒ มีความพึงพอใจในระดับ ๒ ลงไป ผู้จัดทำจึงได้รวบรวมแนวคิดและสร้างเป็นนวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล และได้ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๓ ท่านประเมินผลเพื่อหาประสิทธิภาพ ผลรายการประเมินหาประสิทธิภาพนวัตกรรม ทุกข้อมีค่า ดัชนีความสอดคล้อง IOC ๐.๖๗ ขึ้นไป ข้อมูลที่วิเคราะห์ได้นั้น สามารถนำนวัตกรรมนวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล สำหรับยุวกาชาดชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ไปใช้ในกิจกรรมยุวกาชาดได้

๑.๒. เพื่อศึกษาความพึงพอใจการใช้นวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล สำหรับสมาชิกยุวกาชาด ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

ผู้จัดทำได้ศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล สำหรับสมาชิกยุวกาชาด ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ได้ดำเนินการสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดังกล่าวบนแพลตฟอร์ม ZEP QUIZ จากนั้นจึงนำไปให้กลุ่มเป้าหมายทดลองใช้ และเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อประเมินผลความพึงพอใจ

๒.ผลการใช้นวัตกรรมต่อสมาชิกยุวกาชาด

๒.๑ สมาชิกยุวกาชาดเกิดทักษะตามหลักการกาชาด

๒.๒ สมาชิกยุวกาชาดได้พัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑

๒.๓ สมาชิกยุวกาชาดได้รับความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมยุวกาชาด

๒.๔ สมาชิกยุวกาชาดมีเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมยุวกาชาด

๒.๕ สมาชิกยุวกาชาดมีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมยุวกาชาดโดยใช้นวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล สำหรับสมาชิกยุวกาชาด ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

ผลการสำรวจความพึงพอใจของสมาชิกยุวกาชาดชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ที่มีต่อ RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล

ระดับคุณภาพ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ชอบมาก	๔๘	๘๔.๒๑
ชอบ	๙	๑๕.๗๙
เฉยๆ	-	-
น่าเบื่อ	-	-

จากแบบสำรวจความพึงพอใจของสมาชิกยุวกาชาดชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ที่มีต่อนวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนกิจกรรมยุวกาชาด พบว่าสมาชิกยุวกาชาดจำนวน ๔๘ คน มีความพึงพอใจระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ ๘๔.๒๑ สมาชิกยุวกาชาดจำนวน ๙ คน มีความพึงพอใจระดับดี คิดเป็นร้อยละ ๑๕.๗๙

๓. ผลการใช้นวัตกรรมต่อครูผู้สอน

- ๓.๑. ครูผู้สอนได้มีการพัฒนาศักยภาพในการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
- ๓.๒. ครูผู้สอนได้ปรับวิธีการจัดกิจกรรมที่ทันสมัย น่าสนใจขึ้นมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนในยุคดิจิทัล ที่มีการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว
- ๓.๓. ครูเกิดทักษะการสร้างนวัตกรรมเพื่อเป็นนวัตกรรม
- ๓.๔. ครูผู้สอนได้ดำเนินการตามหลักกาชาดเพื่อเป็นตัวอย่างแก่ผู้เรียนในการทำกิจกรรมยุวกาชาด

๔. ผลการใช้นวัตกรรมต่อผู้บริหาร

ผู้บริหารได้ขับเคลื่อนการนำนวัตกรรมการศึกษา มาปรับใช้ในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ทั้งระบบเพื่อสามารถปรับใช้ได้ตลอดไปแบบยั่งยืน

๕. ผลการใช้นวัตกรรมต่อโรงเรียน

- ๕.๑. โรงเรียนมีนวัตกรรมที่สามารถพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน
- ๕.๒. โรงเรียนมีนวัตกรรมที่สามารถนำไปเผยแพร่และเป็นแบบอย่างได้

๖. ผลการใช้นวัตกรรมต่อสังคม

๖.๑. สมาชิกยุวกาชาดดำเนินการตามหลักการยุวกาชาด และคำปฏิญาณตนยุวกาชาดในการร่วมเป็นส่วนหนึ่งในสังคมที่นำอยู่ตามวัตถุประสงค์ของยุวกาชาด คือ มีอุดมคติในศานตีสุข มีความรู้ ความชำนาญในเรื่องการรักษาอนามัยของตนเองและส่งเสริมอนามัยของผู้อื่น รู้จักบำเพ็ญประโยชน์ต่อผู้อื่น มีสัมพันธภาพอันดีกับบุคคลทั่วไป

๖.๒. สมาชิกยุวกาชาดสามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างดีและเป็นตัวอย่างแก่ผู้ที่พบเห็น

๑๐) สรุปผลการใช้นวัตกรรม และการอภิปรายผล

ผลการใช้นวัตกรรม "RCY Zep Quest" บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้อย่างชัดเจน โดยในการสร้างและหาประสิทธิภาพของนวัตกรรม พบว่าสามารถแก้ปัญหาความพึงพอใจของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ที่เคยอยู่ในระดับต่ำได้สำเร็จ โดยนวัตกรรมที่สร้างขึ้นผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ ๓ ท่าน และมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ทุกรายการตั้งแต่ ๐.๖๗ ขึ้นไป ซึ่งยืนยันได้ว่าสื่อการเรียนรู้มีความเที่ยงตรงและเหมาะสมที่จะนำไปใช้ได้จริง สำหรับวัตถุประสงค์ด้านการศึกษาความพึงพอใจ ผลปรากฏว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับสูงมาก โดยร้อยละ ๘๔.๒๑ พึงพอใจในระดับ "ชอบมาก" และร้อยละ ๑๕.๗๙ พึงพอใจในระดับ "ชอบ" ซึ่งแสดงให้เห็นว่านวัตกรรมนี้สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เชิงบวกได้อย่างสมบูรณ์

จากการอภิปรายผลพบว่า นวัตกรรม RCY Zep Quest ประสบความสำเร็จอย่างยิ่งในการแก้ปัญหาการขาดแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมยุวกาชาด ดังจะเห็นได้จากความพึงพอใจของผู้เรียนทั้งหมด ๑๐๐% ที่อยู่ในระดับดีถึงดีมาก ความสำเร็จนี้ไม่ได้จำกัดอยู่แค่ผู้เรียนที่ได้รับความรู้ พัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ และมีเจตคติที่ดีขึ้นต่อกิจกรรมเท่านั้น แต่ยังส่งผลกระทบต่อเชิงบวกในวงกว้างไปยังครูผู้สอนที่ได้พัฒนาศักยภาพการสอนให้ทันสมัย ผู้บริหารที่สามารถขับเคลื่อนการใช้นวัตกรรมในโรงเรียนได้อย่างยั่งยืน และตัวโรงเรียนเองที่มีนวัตกรรมคุณภาพที่สามารถนำไปเผยแพร่เป็นแบบอย่างได้ ท้ายที่สุด นวัตกรรมนี้ยังช่วยปลูกฝังคุณลักษณะตามหลักการยุวกาชาดให้แก่เยาวชน ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อสังคมโดยรวม

๑๑) ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม

๑. ด้านเนื้อหาและกิจกรรม

๑.๑ ขยายขอบเขตเนื้อหาสู่ระดับชั้นอื่น พัฒนาบทเรียนและภารกิจ (Quest) ใน RCY Zep Quest ให้ครอบคลุมหลักสูตรยุวกาชาดในระดับชั้นที่สูงขึ้น (เช่น ป.๒-ป.๖) โดยปรับความท้าทายและเนื้อหาให้เหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียนในแต่ละช่วงวัย

๑.๒ เพิ่มความหลากหลายของรูปแบบเกม นำเสนอรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลายมากขึ้น เช่น เกมที่เน้นการทำงานร่วมกันเป็นทีม (Team-Based) เพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารและความสามัคคี หรือ เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation) ที่ซับซ้อนขึ้น เพื่อให้การเรียนรู้สมจริงและประยุกต์ใช้ได้จริง

๒. ด้านเทคโนโลยีและแพลตฟอร์ม

พิจารณาการเข้าถึงของผู้เรียน สำรวจและหาแนวทางแก้ไขปัญหาการเข้าถึงอุปกรณ์และอินเทอร์เน็ตของผู้เรียน อาจพิจารณาพัฒนากิจกรรมบางส่วนที่สามารถทำงานใน โหมดออฟไลน์ (Offline Mode) หรือใช้ทรัพยากรน้อยลง เพื่อให้แน่ใจว่านักเรียนทุกคนสามารถมีส่วนร่วมได้

๑๒) การเผยแพร่นวัตกรรม

การเผยแพร่ในสถานศึกษา

ผู้จัดทำได้ดำเนินการนำนวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยูวกาชาดยุคดิจิทัลเสนอต่อครูผู้สอนกิจกรรมยูวกาชาดทุกระดับชั้นเพื่อเป็นตัวอย่างในการจัดกิจกรรมผ่านเกม (Game-Based Learning) และเกมมิฟิเคชัน (Gamification) และเผยแพร่แก่สมาชิกยูวกาชาดระดับ ๑ และนักเรียนอื่นที่สนใจ



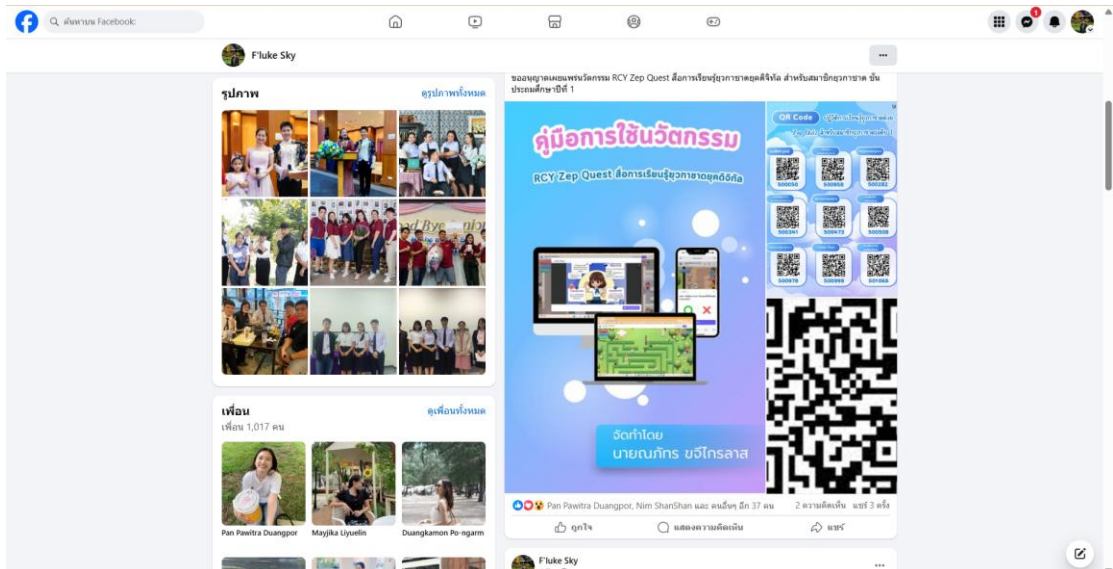
การเผยแพร่ออนไลน์ ผ่าน www.Inskru.com



การเผยแพร่ออนไลน์ ผ่าน YouTube



การเผยแพร่ออนไลน์ ผ่าน Facebook




๑๓) เอกสารอ้างอิง

- คณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ. (๒๕๖๑). *ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐)* (ราชกิจจานุเบกษา เล่ม ๑๓๕ ตอนที่ ๘๒ ก). สืบค้นจาก https://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/๒๕๖๑/A/๐๘๒/T_๐๐๐๑.PDF
- จิราพร อุทัยวัฒน์ และ พรพิมล รอดเคราะห์. (๒๕๖๘). การศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความสุขและความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนระดับประถมศึกษา. *วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา*, ๑๙(๑), ๑๓๔-๑๔๗. <https://so๑๗.tci-thaijo.org/index.php/EduBSRU/article/view/๗๘๘/๗๓๖>
- ฉมฉรรณ กานต์กิตติธร. (๒๕๖๖). *ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนประถมศึกษา*. [วิทยานิพนธ์มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์]. ฐานข้อมูลจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/๑๒๑๖๑/>
- แผนการศึกษาปี ๒๕๖๗ ของกระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๖๗). *นโยบายและแผนการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ปีงบประมาณ ๒๕๖๗*. กระทรวงศึกษาธิการ. <https://www.moe.go.th/๓๖๐policy-and-focus-moe-fiscal-year-๒๐๒๔/>
- พรชนก กันโว. (๒๕๖๖). *รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ในวิชาสังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓*. [วิทยานิพนธ์มหาวิทยาลัยนเรศวร]. ฐานข้อมูลวิจัยของมหาวิทยาลัยนเรศวร. <https://nuir.lib.nu.ac.th/dspace/handle/๑๒๓๔๕๖๗๘๙/๕๗๓๐>
- พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ (ฉบับอัปเดต) กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๔๒). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ (ฉบับอัปเดต)*. กระทรวงศึกษาธิการ <https://www.moe.go.th/backend/wp-content/uploads/๒๐๒๐/๑๐/๑.-พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ-พ.ศ.๒๕๔๒-ฉ.อัปเดต.pdf>
- สมฤทัย ถิตย์สมบูรณ์ และปาริชาติ ประเสริฐสังข์. (๒๕๖๗). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ รายวิชาเทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ)โดยใช้เกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖. *วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์*, ๙(๓), ๒๓๔๗-๒๓๕๗. <https://so๐๖.tci-thaijo.org/index.php/mcjou/article/view/๒๓๖๕๕๕/๑๘๗๗๕๑>
- สำนักการลูกเสือ ยุวกาชาดและกิจการนักเรียน. (๒๕๖๒). *กิจกรรมยุวกาชาด*. กระทรวงศึกษาธิการ. <https://srs๒.moe.go.th/wp-content/uploads/๒๐๒๔/๐๙/กิจกรรมยุวกาชาด.pdf>
- เอกสารจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC) สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (ม.ป.ป.). *เอกสารเกี่ยวกับการศึกษา*. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. https://academic.obec.go.th/images/document/๑๕๕๕๘๗๘๙๒๕_d_๑.pdf

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (๒๐๑๘). Using gamification in education: A systematic literature review. *Proceedings of the ๒๐๑๕ ๔th International Conference on Learning and Teaching (ICLT)*, ๑-๑๗.
<https://doi.org/10.1๑๐๙/ICLT.๒๐๑๕.๗๒๕๒๘๒๙>
- Gee, J. P. (๒๐๐๔). *Situated language and learning: A critique of traditional schooling*. Routledge. (Ch. ๑). Retrieved from
<https://gamesandlearning.wordpress.com/wp-content/uploads/๒๐๑๖/๐๑/gee-๒๐๐๔-ch๑.pdf>
- Hamilton, E. R., Rosenberg, J. M., & Akcaoglu, M. (๒๐๑๖). The Substitution Augmentation Modification Redefinition (SAMR) Model: A critical review and suggestions for its use. *TechTrends*, ๖๐(๕), ๑-๑๑.
<https://doi.org/10.1๐๐๗/s๑๑๕๒๘-๐๑๖-๐๐๙๑-y>
- Herlo, D. (๒๐๑๗). *Connectivism, A New Learning Theory?* In *Edu World: ๗th International Conference*. Aurel Vlaicu University of Arad.
<https://doi.org/10.๑๕๔๐๕/epsbs.๒๐๑๗.๐๕.๐๒.๔๑>
- Kapp, K. M. (n.d.). *Karl Kapp – helping people understand the convergence of learning, technology and business*. from <https://karlkapp.com/>
- Kim, E.-J., Park, S., Lee, S.-M., Jung, D.-K., & Kwon, Y.-J. (๒๐๒๔). Identification of brain activity patterns of junior high school students' learning on metaverse-based ecosystem: An fNIRS study. *Brain, Digital, & Learning*, ๑๔(๓), ๓๒๕-๓๓๘.
<https://doi.org/10.๓๑๒๑๖/BDL.๒๐๒๔๐๐๑๙>
- Kim, M., & Kim, J. (๒๐๒๓). A case study on the design and application of metaverse class space in elementary mathematics: Focusing on the affective domain. *The Mathematical Education*, ๖๒(๑), ๑๑๗-๑๓๓.
<https://doi.org/10.๗๔๖๘/mathedu.๒๐๒๓.๖๒.๑.๑๑๗>
- Lave, J., & Wenger, E. (๑๙๙๑). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge University Press. <https://psycnet.apa.org/record/1๙๙๑-๑-๙๘๙๖๓-๐๐๐>
- Lee, H.-Y., Chung, C.-Y., & Wei, G. (๒๐๒๒). Research on technological pedagogical and content knowledge: A bibliometric analysis from ๒๐๑๑ to ๒๐๒๐. *Frontiers in Education*, ๗, Article ๗๖๕๒๓๓. <https://doi.org/10.๓๓๘๙/feduc.๒๐๒๒.๗๖๕๒๓๓>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (๒๐๐๙). What is technological pedagogical content knowledge? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, ๙(๑).
<https://citejournal.org/volume-๙/issue-๑-๐๙/general/what-is-technological-pedagogicalcontent-knowledge/>

- Model Teaching (๒๐๒๑). Incorporating technology into the classroom using the SAMR Model. from <https://www.modelteaching.com/education-articles/technology-in-the-classroom/incorporating-technology-into-the-classroom-using-the-samr-model>
- Park, S., & Im, Y. (๒๐๒๓). Development of Teaching and Learning Process Plans Based on the Use of the Metaverse ZEP Platform in Practical Arts (Technology & Home Economics) Focusing on the “Family Life” Unit. *Journal of Korean Home Economics Education Association*, ๓๕(๔), ๑-๑๙.
<https://doi.org/๑๐.๑๙๐๓๑/jkheea.๒๐๒๓.๑๒.๓๕.๔.๑>
- Poláková, P. & Klímová, B. (๒๐๒๑). The Perception of Slovak Students on Distance Online Learning in the Time of Coronavirus—A Preliminary Study. *Education Sciences*, ๑๑(๒), ๘๑. <https://doi.org/๑๐.๓๓๙๐/educsci๑๑๐๒๐๐๘๑>
- Poupard, M., Larrue, F., Bertrand, M., Liguoro, D., Sauzéon, H., & Tricot, A. (๒๐๒๕). Enhancing anatomy learning through mixed reality-supported drawing: Investigating learning performance, cognitive load, and intrinsic motivation. *British Journal of Educational Technology*, ๕๖(๑), ๑-๓๘.
<https://doi.org/๑๐.๑๑๑๑/bjet.๑๓๕๐๓>
- Siemens, G. (๒๐๐๕). *Connectivism: A learning theory for the digital age*. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, ๒(๑). Retrieved from https://jotamac.typepad.com/jotamac_weblog/files/connectivism.pdf
- Terada, Y. (๒๐๒๐). A powerful model for understanding good tech integration. *Edutopia*. Retrieved from <https://www.edutopia.org/article/powerful-model-understanding-good-tech-integration/>
- Webber, R. (๒๐๒๒). AccuWiz gets it together. In *Unlocking Agile’s missed potential* (pp. ๑๙๕-๒๐๘). IEEE. <https://doi.org/๑๐.๑๐๐๒/๙๗๘๑๑๑๙๘๔๙๑๑๗.ch๑๕>

ภาคผนวก



แผนการจัดการครั้งที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๔
 ภาษาอังกฤษระดับ ๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑
 ภาษาอังกฤษเรื่องพุทธโสธร
 สำนักงานเขตพื้นที่การประถมศึกษาจันทบุรี เขต ๑
 วันที่ เดือน พ.ศ.

เรื่อง อังรี วัลย์ ผู้เขียน/แต่ง (๒)
 กลุ่มกิจกรรม ภาษาและบูรณาการ
 สาระชีวิต

กิจกรรมภาษาและบูรณาการเป็นการให้ ความรู้ ความเข้าใจในองค์การและบุคลากรของ
 ภาษาชีวิต ในการนี้ ร่วมกิจกรรมด้วยความมีอยู่ เป็นคนดี มีคุณธรรม ช่วยสร้างสรรค์สังคม
 เป็นผู้นำในการพัฒนาพฤติกรรมภาษาและภาษา ๑.ดูตามจุดประสงค์ของบทเรียนว่าประกอบด้วย ส่วนใด
 ส่วนหนึ่ง ของภาษาในชีวิตประจำวัน บทบาทชาย หญิง มีทักษะชีวิตในการจัดการกับปัญหารอบ ๆ
 ตัว มีความพร้อมเพื่อการปรับตัว เรื่องต่าง ๆ ในอนาคต เกี่ยวกับเรื่องภาษาสากล ภาษาอังกฤษ
 และบูรณาการ

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. เข้าใจกิจกรรมเกี่ยวกับอังรี วัลย์ ผู้เขียน/แต่ง ภาษา
๒. สามารถบอกเล่าเหตุการณ์ของอังรี วัลย์ ผู้เขียน/แต่ง ภาษา ได้

คุณลักษณะอันพึงประสงค์


- ซื่อสัตย์สุจริต
- มุ่งมั่นในการทำงาน
- มีจิตสาธารณะ
- รักความสามัคคีกลมเกลียวในชมรม
- มีวินัยในกฎระเบียบของโรงเรียน

กระบวนการจัดการเรียนรู้อยู่ที่

๑. พิธีเปิด เวทีอ่านถ้อยแถลงของหัวหน้ากอง กิจกรรม ภาษา สหกรณ์ฉบับนี้ กล่าวคำ
 ปฏิญาณตนภาษา การทราและรายงาน นิตยมาและสิ่ง (๑๐ นาที)
๒. เพลง - เกม เกมว่าข้าผู้ชกวัน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกภาษา (๕ นาที)
๓. กิจกรรมตามหลักสูตร (๑๕ นาที)
 - ๑) ครูผู้บัญชาภาษาชมรมผู้ร่วม วัลย์ วัลย์ ผู้เขียน/แต่ง ภาษา
 - ๒) ครูผู้บัญชาภาษาชมรมนำการใช้ นวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ภาษาคุณ
 ศักดิ์
 - ๓) สมาชิกภาษาชมรมทำกิจกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ภาษาคุณศักดิ์


๔. พิธีปิด เวทีอภิปรายถ้อยแถลงของหัวหน้ากอง การตรวจและรายงาน นิตยมาและสิ่ง
 การศึกษารายการของ นิตยมา (๑๐ นาที)


นิทานเรื่อง ชายผู้ใจดีชื่อ อังรี วัลย์



ภาคครึ่งหนึ่งนานมาแล้วในประเทศที่
 สวยงามชื่อว่า สวิตเซอร์แลนด์ มีชายใจดี
 คนหนึ่งชื่อว่า อังรี วัลย์ เขาเป็นคนที่มี
 ความเมตตาและชอบช่วยเหลือผู้อื่นอยู่
 เสมอ


วันหนึ่ง อังรี วัลย์ ได้เดินทางและไปพบกับเหตุการณ์น่าเศร้าที่ไม่เคยคิด
 เขาได้พบกับการต่อสู้ในสนามรบ ที่นั่น เขาไม่ได้เห็นเด็ก ๆ รุ่งเรืองอย่างมี
 ความสุข แต่กลับเห็นภาพของเหล่าทหารผู้กล้า
เขาได้รีบมาเก็บมากายนอนร้องครวญ
ครางด้วยความเจ็บปวดหัวใจของอังรี วัลย์
เต็มไปด้วยความสงสาร แทนที่เขาจะ
หวาดกลัวแล้ววิ่งหนีไป เขากลับคิดในใจว่า
ในสิ่งที่กล้าหาญที่สุด นั่นคือการเดินเข้าไป
ช่วยเหลือทหารที่บาดเจ็บเหล่านั้น





หลังจากเหตุการณ์นั้น ภาพของความทรงจำ
 อันน่ากลัวในสนามรบยังคงติดอยู่ในใจ
 ของเขา เขาจึงได้เขียนหนังสือเพื่อเล่า
 เรื่องราวที่เขาได้พบเจอ และมีความคิดที่
 ยิ่งใหญ่เกิดขึ้นในใจ เขาอยากให้มีองค์กร
 พิเศษที่คอยช่วยเหลือผู้คนที่ได้รับบาดเจ็บ

ด้วยความมุ่งมั่นของเขา ในที่สุดความฝันก็เป็นจริง!
 องค์กรที่อังรี วัลย์ ช่วยสร้างขึ้นมานี้มีชื่อว่า การขาด
 ซึ่งเป็นองค์กรที่ก่อตั้งโดยอังรี วัลย์นั่นเอง และ
 เพื่อให้ทุกคนจดจำได้ง่าย ภาษาจึงมีสัญลักษณ์เป็น
เครื่องหมายบวกสีแดง (+) ที่โดดเด่น ด้วยเหตุนี้เอง
 เราทุกคนจึงจดจำอังรี วัลย์ วัลย์ ว่าเป็นวีรบุรุษผู้ใจดีและชอบช่วยเหลือผู้อื่น
 เรื่องราวของเขาได้สอนให้เรารู้ว่าความเมตตาเพียงเล็กน้อยสามารถสร้างการ
 เปลี่ยนแปลงที่ยิ่งใหญ่ให้กับโลกใบนี้ได้



ประวัติอังรี วัลย์

รหัสการเข้าถึง

500050



<https://quiz.zep.us/ah/play/BJfgzk>

บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดคน
จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมคน
จำนวนนักเรียนที่ไม่เข้าร่วมกิจกรรมคน

ผลที่สังเกตเห็นเกี่ยวกับยุวกาชาด

ไม่เข้าใจยุวกาชาดหรือคุณครูผู้สอนจุดประสงค์การจัดกิจกรรม
 ไม่เข้าใจยุวกาชาดหรือคุณครูผู้สอนจุดประสงค์ของสังคมที่กำหนด
 ไม่เข้าใจยุวกาชาดปฏิบัติตนเหมาะสมกับปฏิญญายุวกาชาด

การประเมินผลการผ่านกิจกรรม

ผ่าน
 ไม่ผ่าน

ปัญหา

.....

.....

แนวทางในการพัฒนา

.....

.....

.....

ลงชื่อ
(นางสาววิพร ขจีไกรลาส)
ครูผู้สอนกิจกรรมยุวกาชาด


ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของนายยุวกาชาด ผู้ที่ได้รับมอบหมายมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ
(นางสาววิพร ขจีไกรลาส)
รายงานครูยุวกาชาด



แผนการจัดกิจกรรมที่ ๔ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๔
ยุวกาชาดระดับ ๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑
หมู่ยุวกาชาดโรงเรียนพุทธโสธร
สำนักงานเขตพื้นที่การประถมศึกษาจันทบุรี เขต ๑
วันที่ เดือน พ.ศ.

ตั้ง ที่โรงเรียนยุวกาชาด ๑ แบบ และสัญลักษณ์ยุวกาชาดไทย

กลุ่มกิจกรรม กายภาพและยุวกาชาด

สาระสำคัญ

กิจกรรมกายภาพและยุวกาชาดเป็นการนำ ความรู้ ความเข้าใจในหลักทฤษฎีและชุดความรู้ของ
ภาษาชีวิตมาใช้ร่วมกันกับทฤษฎีภาษาชีวิต เป็นเครื่องมือบูรณาการ ช่างสร้างแรงจูงใจ
เรียนรู้ในการสอนและทฤษฎีภาษาชีวิตและยุวกาชาด กลุ่มสาระการเรียนรู้ระหว่างประเทศ สันติ
ศัพทภาพ ศพคำ ของความนิยมบุรุษ บทบาทชาย หญิง มีทักษะชีวิตในการจัดการกับปัญหา
ตัว มีความกระตือรือร้นปรับตัว เรียนรู้ต่าง ๆ ในขนาด เกี่ยวกับเรื่องภาษาสากล สภากาชาดไทย
และยุวกาชาด

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. เข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับเรื่องสัญลักษณ์กาชาด ๑ แบบและสัญลักษณ์ยุวกาชาดไทย
๒. สามารถบอกลักษณะของสัญลักษณ์กาชาด ๑ แบบและสัญลักษณ์ยุวกาชาดไทยได้

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ซื่อสัตย์สุจริต
มีวินัยในการทำงาน
มีจิตสาธารณะ
รักความเป็นไทยของตนเองและส่งเสริมผู้อื่น
มีนิสัยรักการอ่านที่ถูกต้องดีงาม

กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

๑. ทวีติ์ เรียกข้ามสระครึ่งวงกลมหน้าสระ จักจะชาติ จุยกาชาด สดมดตั้งบั้ง กล่าวคำ
ปฏิญญายุวกาชาด การตรวจและรายงาน นิตยมาและสิ่ง (๑๐ นาที)


๒. เพลง - เกม เกมว่าเข้าสู่ท่อน อ้าวใจให้กันระหว่างสมาชิกยุวกาชาด (๕ นาที)

๓. กิจกรรมเกมถามผู้รู้ (๑๕ นาที)


๓) ครูผู้นำยุวกาชาดให้ความรู้เกี่ยวกับสัญลักษณ์กาชาด ๑ ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นผู้ที่จะ
ทราบว่าคุณภาพ หมายถึง และภาษา ชนส่ง ทางบก ทางนา หรือทางอากาศ ต้องเป็นผู้ได้รับการ
คุ้มครอง ห้ามมิเช็ด และต้องให้ความเคารพ และให้ความรู้เกี่ยวกับลักษณะของสัญลักษณ์ยุวกาชาด
ไทย

๒) สมาชิกยุวกาชาด นำกิจกรรมทดสอบความรู้ เรื่อง สัญลักษณ์กาชาด ๑ แบบ และ
สัญลักษณ์ยุวกาชาดไทย ขึ้นกิจกรรม RCY Zep Quest เป็นการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล
๔. ทวีติ์ เรียกสมาชิกข้ามสระครึ่งวงกลมหน้าสระ การตรวจและรายงาน นิตยมาและสิ่ง
การจูงยุวกาชาดลง นิตยมา (๑๐ นาที)


เครื่องหมายกาชาด



กาชาด Red Cross
เครื่องหมายที่ผู้คนทั่วโลกต่างรู้จักมากที่สุดมีต้นกำเนิดมาจาก
กาชาดและสัญลักษณ์ของกาชาดและสัญลักษณ์ของ
สัญลักษณ์กาชาดและสัญลักษณ์ของกาชาด



กาชาด Red Crescent
เครื่องหมายของกาชาดและสัญลักษณ์ของกาชาดและสัญลักษณ์ของ
สัญลักษณ์ของกาชาดและสัญลักษณ์ของกาชาดและสัญลักษณ์ของ



กาชาด Red Crystal
สัญลักษณ์ของกาชาดและสัญลักษณ์ของกาชาดและสัญลักษณ์ของ
สัญลักษณ์ของกาชาดและสัญลักษณ์ของกาชาดและสัญลักษณ์ของ

สัญลักษณ์ยุวกาชาดไทย



กาชาด

สีแดง

พื้นสีขาว

วงกลม

สีน้ำเงิน

เครื่องหมายและสัญลักษณ์ยูวกาชาด

หมายเลขอ้างอิง

500958



<https://quiz.zep.us/th/play/ZetMoXa>

บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดคน
 จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมคน
 จำนวนนักเรียนที่ไม่เข้าร่วมกิจกรรมคน

ผลที่เกิดขึ้นกับสมาชิกยูวกาชาด

สมาชิกยูวกาชาดบรรลุคุณจุดประสงค์การจัดกิจกรรม
 สมาชิกยูวกาชาดมีคุณสมบัติและลักษณะที่พึงประสงค์ตามที่กำหนด
 สมาชิกยูวกาชาดปฏิบัติตามค่านิยมคุณธรรมยูวกาชาด

การประเมินผลการทำงานกิจกรรม

ผ่าน
 ไม่ผ่าน


ปัญหา

แนวทางในการพัฒนา

ลงชื่อ.....
 (นางฉวีพร จงใจกลาส)
 ครูผู้สอนกิจกรรมยูวกาชาด

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของสมาชิกยูวกาชาด/ผู้ที่ได้รับมอบหมายมอบหมาย

ลงชื่อ.....
 (นางสาวศิริพร เตชะวันดี)
 รองนายกยูวกาชาด



แผนการจัดกิจกรรมที่ ๕ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๕
ยูวกาชาดระดับ ๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑
หมู่ยูวกาชาดโรงเรียนพุทธโสธร
สำนักงานเขตพื้นที่การประถมศึกษาจังหวัดฉะเชิงเทรา ๑
 วันที่ เดือน พ.ศ.

เรื่อง คำปฏิญาณตนยูวกาชาด
กลุ่มกิจกรรม กายาและยูวกาชาด
สาระสำคัญ

กิจกรรมกาชาดและยูวกาชาดเป็นการให้ ความรู้ ความเข้าใจในหลักกิจกรรมและคุณลักษณะของ
 ยูวกาชาดที่ควรใช้ในการเข้ามามีส่วนร่วมด้วยความสมัครใจ เป็นคนดี มีคุณธรรม จงรักขงสามัคคี
 เป็นผู้นำในการช่วยเหลือผู้พิการกาชาดและยูวกาชาด ศึกษามารยาทอันดีระหว่างประเทศ ส่งเสริม
 ศักยภาพ ส่งเสริมความเป็นมนุษย์ บทบาทชาย หญิง มีทักษะชีวิตในการจัดการกับปัญหา
 ด้ว มีความพร้อมต่อการปรับตัว เรื่องต่าง ๆ ในอนาคต เกี่ยวกับเรื่องกาชาดสากล ยูวกาชาดไทย
 และยูวกาชาด

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

๑. เข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับเรื่องคำปฏิญาณยูวกาชาด
๒. เสนอวิธีการสามารถขอคำปฏิญาณยูวกาชาดได้

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ซื่อสัตย์สุจริต
 มุ่งมั่นในการทำงาน
 มีจิตสาธารณะ
 รักความสามัคคีและสนใจช่วยเหลือผู้อื่น
 มีสัมพันธภาพอันดีกับบุคคลทั่วไป

กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้


๑. พิธีเปิด เริ่มขึ้นด้วยวงกลมหน้าเสาธง จัดธงชาติ ธงยูวกาชาด สวดมนต์สัมนึง กล่าวคำ
 ปฏิญาณยูวกาชาด การตรวจและรายงาน นิตหมายและชื่อธง (๑๐ นาที)
๒. เพลง - เกม เกมว่าคำปฏิญาณธง สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกยูวกาชาด (๕ นาที)
๓. กิจกรรมตามแผนหลักสูตร (๑๕ นาที)

๑) ครูผู้บัญชาชาดอธิบายเกี่ยวกับหลักการปฏิบัติตนของสมาชิกยูวกาชาด
 ๒) สมาชิกสมาชิกยูวกาชาด ทำกิจกรรมตามกระบวนการนี้ เรื่อง คำปฏิญาณยูวกาชาด โดยใช้นิตหมาย
 RCY Zep Quest เรื่องการเขียนปฏิญาณยูวกาชาดที่ดี


๕. พิธีปิด เรียกสมาชิกชั้นแรกซึ่งวงกลมหน้าเสาธง การตรวจและรายงาน นิตหมายและชื่อธง
 การชื้อยูวกาชาดของ เด็กแนว (๑๐ นาที)

คำปฏิญาณตนของยูวกาชาด


ข้อ 1 ข้าพฯ จะจงรักภักดีต่อชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์



ข้อ 2 ข้าพฯ จะเป็นมิตรกับคนทั่วไป และจะบำเพ็ญตน ให้เป็นประโยชน์แก่ส่วนรวม



ข้อ 3 ข้าพฯ จะรักษาอนามัยของตนเอง และส่งเสริมอนามัยของผู้อื่น



คำปฏิญาณตนของยุวกาชาด

รหัสการเข้าถึง
500282



<https://quiz.zep.us/th/play/OvMoLm>

บันทึกผลกิจกรรม
จำนวนนักเรียนทั้งหมดคน
จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมคน
จำนวนนักเรียนที่ไม่เข้าร่วมกิจกรรมคน

ผลที่เกิดขึ้นกับสมาชิกยุวกาชาด
 สมาชิกยุวกาชาดบรรลุตามจุดประสงค์การฝึกกิจกรรม
 สมาชิกยุวกาชาดมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่กำหนด
 สมาชิกยุวกาชาดปฏิบัติตามค่านิยมยุวกาชาด

การประเมินผลการทำงานกิจกรรม
 ผ่าน
 ไม่ผ่าน


ปัญหา
.....
.....

แนวทางในการพัฒนา
.....
.....

ลงชื่อ.....
(นางฉวีพร จงใจกลาส)
ครูผู้สอนกิจกรรมยุวกาชาด

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของสมาชิกยุวกาชาด/ผู้ที่ได้รับมอบหมายมอบหมาย
.....
.....

วันที่.....
(นางสาวฉวีพร เดชรัตน์)
รองนายกยุวกาชาด



แผนการจัดกิจกรรมที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๕
ยุวกาชาดระดับ ๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑
หมู่ยุวกาชาดโรงเรียนพุทธิโกชน
สำนักงานเขตพื้นที่การประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๑
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

เรื่อง เพลงรักยุวกาชาด/ขอขอบคุณ
กลุ่มกิจกรรม ก.ชาดและยุวกาชาด
สาระสำคัญ

กิจกรรมกาชาดและยุวกาชาดเป็นการให้ ความรู้ ความเข้าใจในหลักกิจกรรมและคุณธรรมของ
กาชาดมิตรีซึ่งเป็นการเข้ามามีกิจกรรมด้วยความมีอิสระ เป็นคนดี มีคุณธรรม จงสัจจริงสรวลดีใจ
เป็นผู้ให้บริการช่วยเหลือทั้งกายภาพและจิตวิญญาณ ก่อให้เกิดประโยชน์ระหว่างประเทศ ส่งเสริม
ศรัทธา ความสามัคคี ความเอื้อเฟื้อ อดทนอดกลั้น อดทนอดกลั้น อดทนอดกลั้น อดทนอดกลั้น อดทนอดกลั้น
ดี มีความพร้อมเพื่อการปรับตัว เรื่องต่าง ๆ ในอนาคต เกี่ยวกับเรื่องกาชาดสากล สภากาชาดไทย
และยุวกาชาด

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

๑. เข้าใจกิจกรรมเกี่ยวกับเพลงรักยุวกาชาด/ขอขอบคุณ
๒. เสนอวิธีการสามารถร้องเพลงรักยุวกาชาด/ขอขอบคุณ

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ซื่อสัตย์สุจริต
- มุ่งมั่นในการทำงาน
- มีจิตสาธารณะ
- รักษาอนามัยของตนเองและเสริมอนามัยของผู้อื่น
- มีวินัยและกตัญญูกับบุคคลทั่วไป

กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

๑. พิธีเปิด เริ่มขึ้นด้วยวงกลมหน้าเสาธง ขับร้องชาติ เพลงกาชาด สหกรณ์ฉบับหนึ่ง กล่าวคำ
ปฏิญาณตนยุวกาชาด การตรวจและรายงาน นิตยหมายและชื่อของ (๑๐ นาที)
๒. เพลง - เกม เกมว่าเข้าสู่พิธีกรรม สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกยุวกาชาด (๕ นาที)
๓. กิจกรรมตามแผนกิจกรรม (๑๕ นาที)

๑) ครูผู้บัญชาการชมรมเกี่ยวกับเพลงรักยุวกาชาด/ขอขอบคุณ
๒) สมาชิกยุวกาชาด ฟังกิจกรรมและตอบคำถาม เรื่อง เพลงรักยุวกาชาด/ขอขอบคุณ
โดยใช้บัตรกิจกรรม RCY Zep Quest เรื่องการเรียนรู้ยุวกาชาดชุดดิจิทัล

๕. พิธีปิด เรียกสมาชิกเข้าแถวเรียงวงกลมหน้าเสาธง การตรวจและรายงาน นิตยหมายและชื่อของ
กาชาดยุวกาชาดและ (๑๐ นาที)



เพลง สวัสดิ์ยุวกาชาด
สุขใจที่ได้มาพบหน้า
พวกเรายุวกาชาดไทย
สวัสดิ์ สวัสดิ์ มิชัย
สถิขึ้นแจ่มใส สวัสดิ์ สวัสดิ์

เพลง ขอบคุณ
ขอขอบพระคุณยิ่ง
ด้วยใจจริงที่กรุณา
ชื่นฉ่ำเป็นหนักหนา
ขอขอบพระคุณ (ข้า)

cute of

เพลงสวัสดียุวกาชาด / ซอมคุณเมฆ

รหัสการเข้าถึง
500341



<https://quiz.zep.us/th/play/PwMkQO>

บันทึกผลการจัดกิจกรรม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดคน
จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมคน
จำนวนนักเรียนที่ไม่เข้าร่วมกิจกรรมคน

ผลที่เกิดขึ้นกับสมาชิกยุวกาชาด

สมาชิกยุวกาชาดบรรลุจุดประสงค์การจัดกิจกรรม
 สมาชิกยุวกาชาดมีคุณสมบัติเพิ่มขึ้นถึงระดับที่คาดหวัง
 สมาชิกยุวกาชาดปฏิบัติตามค่านิยมยุวกาชาด

การประเมินผลทางกิจกรรม

ผ่าน
 ไม่ผ่าน

ปัญหา

.....
.....
.....

แนวทางในการพัฒนา


.....
.....
.....

ลงชื่อ.....
(นางสาวศิริพร จงใจโรลลา)
ครูผู้สอนกิจกรรมยุวกาชาด

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของสมาชิกยุวกาชาด/ผู้ที่ได้รับมอบหมายมอบหมาย

.....
.....
.....

วันที่.....
(นางสาวศิริพร เสงี่ยมศักดิ์)
รองนายกยุวกาชาด



แผนการจัดกิจกรรมที่ ๗ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๕
ยุวกาชาดระดับ ๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑
หมู่ยุวกาชาดโรงเรียนพุทธโสธร
สำนักงานเขตพื้นที่การประถมศึกษาจังหวัดฉะเชิงเทรา
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ต้อง ความหมายของสุขภาพและการดูแลสุขภาพของสุขภาพจิต
กลุ่มกิจกรรม สุขภาพ
สาระสำคัญ

กลุ่มกิจกรรมสุขภาพจิตเพื่อให้สมาชิกยุวกาชาดได้ศึกษาและฝึกปฏิบัติทักษะการป้องกันชีวิตและสุขภาพ เสริมสร้างสมรรถภาพ มีความรู้และทักษะในการรักษาอนามัยของตนเอง ส่งเสริมอนามัยของผู้เรียน การปฐมพยาบาลและช่วยเหลือบุคคล การเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่นหรือต่าง ๆ เช่นทักษะการป้องกันตนเอง จากการถูกล่วงละเมิดหรือการล่วงละเมิดทางเพศ การป้องกันตนเองจากการถูกข่มขืนหรือการข่มขืน การป้องกันชีวิตและสุขภาพ

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

๑. เข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับความหมายของสุขภาพและการดูแลสุขภาพกายและสุขภาพจิต
๒. สามารถบอกความหมายของสุขภาพและการดูแลสุขภาพกายและสุขภาพจิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ซื่อสัตย์สุจริต
มุ่งมั่นในการทำงาน
มีจิตสาธารณะ
รักษาอนามัยของตนเองและเสริมเสริมอนามัยของผู้อื่น
มีวินัยต่อหน้าที่กับบุคคลทั่วไป

กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

๑. พิธีเปิด เริ่มขึ้นด้วยวงกลมที่มีสาระ ชักธงชาติ ธงยุวกาชาด สวดมนต์สลับนึ่ง กล่าวคำปฏิญาณตนยุวกาชาด การตรวจลิสต์รายชื่อนักเรียนและครูผู้สอน (๑๐ นาที)
๒. เพลง - เกม เกมว่าเข้าสู่ชีวิตจริง สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกยุวกาชาด (๕ นาที)
๓. กิจกรรมตามแผนกิจกรรม (๑๕ นาที)
 - ๓.๑) ครูผู้บรรยายแนะนำความรู้เกี่ยวกับความหมายของสุขภาพและการดูแลสุขภาพกายและสุขภาพจิต
 - ๓.๒) สมาชิกสมาชิกยุวกาชาด ทำกิจกรรมทดสอบความรู้ เรื่อง ความหมายของสุขภาพและการดูแลสุขภาพกายและสุขภาพจิต โดยใช้กิจกรรม RCY Zep Quest ซึ่งการเรียนรู้เกี่ยวกับสุขภาพจิตที่ดี
๔. พิธีปิด เริ่มด้วยสมาชิกผู้แทนวงกลมที่มีสาระ กล่าวรายงานรายชื่อนักเรียนและครูผู้สอน การร้องเพลงยุวกาชาดลง (๑๐ นาที)



การดูแลสุขภาพกายและใจให้แข็งแรง

- 1 การดูแลสุขภาพกาย**
การดูแลสุขภาพกายที่ดี คือ การดูแลสุขภาพของร่างกายและจิตใจอย่างถูกต้อง
- 2 ลักษณะของคนที่สุขภาพกายดี**
ร่างกาย: จะมีร่างกายที่แข็งแรงและแข็งแรง
ความรู้สึก: จะรู้สึกดีใจและมีความสุข
การรับประทานอาหาร: จะไม่กินอาหารที่มากเกินไป
- 3 การดูแลสุขภาพจิต**
คือ มองว่าสุขภาพที่ดีคือเรื่องสุขภาพกายและใจอย่างสมดุล
- 4 การดูแลสุขภาพจิต**
ลักษณะพิเศษสุขภาพที่ดีคือ การมีสมาธิที่ดีและมีสติในขณะออกกำลังกาย

"สุขภาพดี" คือการมีร่างกายที่แข็งแรงและจิตใจที่เบิกบาน สุขภาพที่ดีเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องทำใจในส่วนของคุณเองและจิตใจของคุณ

สุภาพและการดูแลสุขภาพ

หมายเลขอ้างอิง
500473



<https://quiz.zep.us/4h/play/sEtbKw>

บันทึกผลการจัดกิจกรรม
 จำนวนนักเรียนทั้งหมดคน
 จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมคน
 จำนวนนักเรียนที่ไม่เข้าร่วมกิจกรรมคน

ผลลัพธ์ที่เกี่ยวกับสุขภาพ
 สุขภาพเยาวชนบรรลุจุดประสงค์การจัดกิจกรรม
 สุขภาพเยาวชนมีคุณภาพและเพิ่มขึ้นในระดับที่คาดหวัง
 สุขภาพเยาวชนปฏิบัติตามแนวปฏิบัติสุขภาพ

การประเมินผลทางกิจกรรม
 ผ่าน
 ไม่ผ่าน


ปัญหา

แนวทางในการพัฒนา

ลงชื่อ.....
 (นางสาวศิริพร จงใจกลาส)
 ครูผู้สอนกิจกรรมยุวกาชาด

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของนายกยุวกาชาด/ผู้ที่ได้รับมอบหมายมอบหมาย

ลงชื่อ.....
 (นางสาวศิริพร เดชรัตน์)
 รองนายกยุวกาชาด



แผนการจัดกิจกรรมที่ ๔ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๔
 ยุวกาชาดระดับ ๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑
 ญูกองคาโรงเรียนพุทธโสธร
 สำนักงานเขตพื้นที่การประถมศึกษาจันทบุรี เขต ๑
 วันที่ เดือน พ.ศ.

เรื่อง การเคลื่อนไหวเพื่อต้นกิจกรรมการสันทนาการ
 กลุ่มกิจกรรม สุขภาพ
 สาระสำคัญ

กลุ่มกิจกรรมสุขภาพจัดเพื่อให้ผู้ยุวกาชาดได้ศึกษาและฝึกฝนทักษะการป้องกันชีวิตและสุขภาพ เสริมสร้างสมรรถภาพ มีความรู้และทักษะในการรักษาอนามัยของตนเอง ส่งเสริมอนามัยของผู้เรียน การปฐมพยาบาลและช่วยเหลือบาดเจ็บ การเพิ่มพูนศักยภาพและวินัยอย่างรอบรู้ เช่นทักษะการป้องกันตนเอง จากการถูกลักขโมยหรือมีอุบัติเหตุรถยนต์ ยี่สิบสองจากสี่และสี่หมัดด้วยเสียงดัง สุขภาพ การป้องกันชีวิตและสุขภาพ

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

๑. เข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับท่วงท่าเคลื่อนไหวเบื้องต้นกิจกรรมการสันทนาการ
๒. สมาชิกยุวกาชาดสามารถเคลื่อนไหวเบื้องต้นและเล่นสนุกได้ตามกติกา

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ซื่อสัตย์สุจริต
 มุ่งมั่นในการทำงาน
 มีจิตสาธารณะ
 รักษาอนามัยของตนเองและส่งเสริมอนามัยของผู้อื่น
 มีวินัยต่อหน้าที่กับบุคคลทั่วไป

กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

๑. **พิธีเปิด** เริ่มยกย่องสรรเสริญพระมหากษัตริย์ จักรพรรดิ องค์ยุวกาชาด สวดมนต์สวดมนต์ กล่าวคำปฏิญาณตนยุวกาชาด การทวนและรายงาน นิตยสารและสิ่งพิมพ์ (๑๐ นาที)
๒. **เพลง - เกม** และรำวงที่สนุกสนาน เริ่มลงปฏิทินวันระหว่างสมาชิกยุวกาชาด (๕ นาที)
๓. **กิจกรรมหลักกิจกรรม** (๑๕ นาที)
 - ๑) ครูผู้ยุวกาชาดแนะนำท่วงท่าเคลื่อนไหวเบื้องต้นเกี่ยวกับกิจกรรมการสันทนาการ
 - ๒) สมาชิกยุวกาชาด ทำกิจกรรมทดสอบความรู้ เรื่อง การเคลื่อนไหวเบื้องต้น/กิจกรรมการสันทนาการ โดยใช้บัตรกิจกรรม RCY Zep Quest ซึ่งการเรียนรู้ยุวกาชาดบุคลิกลีลา
๔. **พิธีปิด** เรียกสมาชิกผู้แทนมาทวนพระมหากษัตริย์ จักรพรรดิ องค์ยุวกาชาด สวดมนต์สวดมนต์ กล่าวคำปฏิญาณตนยุวกาชาด และ (๑๐ นาที)



**การเคลื่อนไหว
และข้อควรปฏิบัติในการเล่นเกม**

การเคลื่อนไหวท่าสิ่งทีดขวาง

- หากเงยหรือโยก การเคลื่อนไหวที่
- เขมราบดองการ ยืนจับ
- เอียงคอเอียงหัวเข่าเข่าเข่าเข่า
- ใจดี เอียงเข่า

การฝึกฝนร่างกาย

- ควบคุมเวลา การ ยืนจับเข่า เข่าเข่าเข่า
- ควบคุมเวลา เข่าเข่าเข่าเข่าเข่า
- ควบคุมเวลา เข่าเข่าเข่าเข่าเข่า

**น้ำใจนักกีฬา
และกติกาการเล่น**

- การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
- การปฏิบัติตามกติกา

สนุกสนานเพลิดเพลินในการเล่น
 กลางใจ อ้าแขน
 ล้างมือให้สะอาดทุกครั้ง !!

การเคลื่อนไหว กิจกรรมเกม

รหัสการเข้าถึง

500508



<https://quiz.zep.us/th/play/LBZnA>

บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดคน
 จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมคน
 จำนวนนักเรียนที่ไม่เข้าร่วมกิจกรรมคน

ผลที่เกิดขึ้นกับสมาชิกยูวกาชาด

สมาชิกยูวกาชาดบรรลุจุดประสงค์การจัดกิจกรรม
 สมาชิกยูวกาชาดมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่กำหนด
 สมาชิกยูวกาชาดปฏิบัติตามค่านิยมคุณธรรมยูวกาชาด

การประเมินผลความก้าวหน้ากิจกรรม

ผ่าน
 ไม่ผ่าน

ปัญหา

.....

.....

.....

แนวทางในการพัฒนา

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....
 (นางสาวศิริพร จงใจกรลาส)
 ครูผู้สอนกิจกรรมยูวกาชาด


ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของสมาชิกยูวกาชาด/ผู้ที่ได้รับมอบหมายมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....
 (นางสาวศิริพร เดชรัตน์)
 รองนายกยูวกาชาด



แผนการจัดกิจกรรมที่ ๙ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๕
 ยูวกาชาดระดับ ๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑
 หนูกูกาชาดใจดีพุทธิโกณ
 สำนักงานเขตพื้นที่การประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๑
 วันที่ เดือน พ.ศ.

เรื่อง การรักษารวมสะอาดว่าแยก
 กลุ่มกิจกรรม ยูวกาชาด
 สาระสำคัญ

กลุ่มกิจกรรมสุขภาพจิตเพื่อให้สมาชิกยูวกาชาดได้ศึกษาและฝึกปฏิบัติกระบวนการป้องกันชีวิตและสุขภาพ เสริมสร้างสมรรถภาพ มีความรู้และทักษะในการรักษาอนามัยของตนเอง ส่งเสริมอนามัยของผู้อื่น การปฐมพยาบาลและหัตถการ การเตรียมตัวป้องกันอุบัติเหตุและภัยอันตรายต่างๆ เช่นทักษะการป้องกันตนเอง จากการถูกล่วงละเมิดชีวิตครอบครัว ยึดถือจากสื่อและสื่อมวลชนเกี่ยวกับเรื่องสุขภาพ การป้องกันชีวิตและสุขภาพ

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม

๑. เข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับการรักษาความสะอาดร่างกาย
๒. สมาชิกยูวกาชาดสามารถอธิบายวิธีการรักษาความสะอาดร่างกายได้

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ซื่อสัตย์สุจริต
 มุ่งมั่นในการทำงาน
 มีจิตสาธารณะ
 รักษาอนามัยของตนเองและส่งเสริมอนามัยของผู้อื่น
 มีวินัยต่อหน้าที่กับบุคคลทั่วไป

กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

๑. **ทิวทัศน์** เรียบร้อยกันก่อนร้องเพลงหน้าเสาธง ชักธงชาติ ธงยูวกาชาด สวมหมวกกันนัง กล่าวคำปฏิญาณตนยูวกาชาด การทวนและรายงาน นิตยสารและสิ่งอื่น (๑๐ นาที)
๒. **เพลง - เกม** เกมว่าฉันผู้กล้าฉัน เธอผู้กล้าฉัน ระหว่างปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกยูวกาชาด (๕ นาที)
๓. **กิจกรรมสามเหลี่ยมลูก** (๑๕ นาที)
 - ๑) ครูผู้สอนยูวกาชาดนำบัตรระบุเกี่ยวกับ การรักษารวมและสะอาดร่างกาย
 - ๒) สมาชิกยูวกาชาด ยูวกาชาดทุกคนช่วยกันทำกิจกรรมและสะอาดร่างกาย

โดยใช้ใบกิจกรรม RCY Zep Quest เรื่องการรักษารวมและสะอาดร่างกาย

๔. **ทิวทัศน์** เรียบร้อยกันก่อนร้องเพลงหน้าเสาธง การทวนและรายงาน นิตยสารและสิ่งอื่น การร้องยูวกาชาดลง เสียง (๑๐ นาที)



การรักษาความสะอาดร่างกาย

การอาบน้ำ
 ประโยชน์: รักษาสุขภาพให้แข็งแรงและป้องกันโรคภัยต่าง ๆ
 จุดประสงค์: แสบร้อนในบริเวณที่สัมผัสกับน้ำสบู่และสบู่

การแปรงฟัน
 ประโยชน์: ช่วยป้องกันฟันผุและโรคเหงือก
 จุดประสงค์: ช่วยป้องกันฟันผุและโรคเหงือก

การสระผม
 ประโยชน์: ช่วยลดรังแคและกลิ่นตัว
 จุดประสงค์: ช่วยลดรังแคและกลิ่นตัว

การใส่เสื้อผ้า
 ประโยชน์: ช่วยป้องกันโรคภัยต่าง ๆ
 จุดประสงค์: ช่วยป้องกันโรคภัยต่าง ๆ

การออกกำลังกาย
 ประโยชน์: ช่วยเสริมสร้างสุขภาพแข็งแรง
 จุดประสงค์: ช่วยเสริมสร้างสุขภาพแข็งแรง

การดูแลสุขภาพจิต
 ประโยชน์: ช่วยลดความเครียดและวิตกกังวล
 จุดประสงค์: ช่วยลดความเครียดและวิตกกังวล

การดูแลสุขภาพอนามัย
 ประโยชน์: ช่วยป้องกันโรคภัยต่าง ๆ
 จุดประสงค์: ช่วยป้องกันโรคภัยต่าง ๆ

การรณาคความสะอาดร่างกาย

รหัสการเข้าถึง
500978



<https://quiz.zep.us/th/play/blAZwj>

บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดคน
จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมคน
จำนวนนักเรียนที่ไม่เข้าร่วมกิจกรรมคน

ผลที่เกิดขึ้นกับสมาชิกยุวกาชาด

สมาชิกยุวกาชาดบรรลุจุดประสงค์การจัดกิจกรรม
 สมาชิกยุวกาชาดมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่กำหนด
 สมาชิกยุวกาชาดปฏิบัติตามคำปฏิญาณยุวกาชาด

การประเมินผลความรู้หลังกิจกรรม

เก่ง
 ไม่เก่ง

ปัญหา

.....

.....

แนวทางในการพัฒนา

.....

.....


ลงชื่อ.....
(นางสาวศิริพร จงใจกลาส)
ครูผู้สอนกิจกรรมยุวกาชาด

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของสมาชิกยุวกาชาด/ผู้ที่ได้รับมอบหมายมอบหมาย

.....

.....

ลงชื่อ.....
(นางสาวศิริพร เสดร์จันต์)
รองนายกยุวกาชาด



แผนการจัดกิจกรรมที่ ๑๐ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๔
ยุวกาชาดระดับ ๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑
หมู่ยุวกาชาดโรงเรียนพุทธโสธร
สำนักงานเขตพื้นที่การประถมศึกษาจังหวัดฉะเชิงเทรา ๑
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

เรื่อง การล้างมือ ๗ ขั้นตอน
คุณกิจกรรม สุขภาพ
สาระสำคัญ

คุณกิจกรรมสุขภาพจัดตั้งให้สมาชิกยุวกาชาดได้ศึกษาและฝึกปฏิบัติกระบวนการป้องกันชีวิตและสุขภาพ เสริมสร้างสมรรถภาพ มีความรู้และทักษะในการรักษามือของตนเอง ส่งเสริมคุณลักษณะอันดี การปฐมพยาบาลและช่วยเหลือบุคคล การเพิ่มเติมคำร้องเรียนและข้อสงสัยต่างๆ เช่นทักษะการป้องกันตนเอง จากอาวุธต่างๆและเมื่อชีวิตตกอยู่ในอันตรายจากสิ่งของอันตรายที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพ การป้องกันชีวิตและสุขภาพ

จุดประสงค์การจัดกิจกรรม


๑. เข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับการล้างมือ ๗ ขั้นตอน
๒. สมาชิกยุวกาชาดสามารถล้างมือ ๗ ขั้นตอนได้

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ซื่อสัตย์สุจริต
มุ่งมั่นในการทำงาน
มีจิตสาธารณะ
รักษามานับถือตนเองและเสริมสร้างมิตรภาพผู้อื่น
มีวินัยและกตัญญูกับบุคคลทั่วไป

กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

๑. **พิธีเปิด** เริ่มด้วยกลองระฆังอันไพเราะ ข้าราชการ สุขุมพร้อมหน้า กล่าวคำปฏิญาณยุวกาชาด การทูลเกล้าฯ ถวายพรมา นิตยมาและสิ่งอื่น (๑๐ นาที)
๒. **เพลง - เกม** เพลงรักชาติคู่ชาติไทย เริ่มเล่นปฏิทินวันระหว่างสมาชิกยุวกาชาด (๕ นาที)
๓. **กิจกรรมตามหลักคุณลักษณะ** (๑๕ นาที)
 - ๑) ครูผู้สอนยุวกาชาดนำบัตรระบุเกี่ยวกับ การล้างมือ ๗ ขั้นตอน
 - ๒) สมาชิกยุวกาชาด ทำกิจกรรมตามบัตรความรู้ เรื่อง การล้างมือ ๗ ขั้นตอน โดยใช้นวัตกรรม RCY Zoo Quest ซึ่งการจับคู่ผู้ดูแลและสมาชิก
๔. **พิธีปิด** เริ่มด้วยการนำกลองระฆังอันไพเราะ การทูลเกล้าฯ ถวายพรมา นิตยมาและสิ่งอื่น การร้องยุวกาชาดลง (๑๐ นาที)



วิธีล้างมือให้สะอาด 7 ขั้นตอน

- STEP 1 เริ่มล้างด้วยน้ำและสบู่ ใช้ฝ่ามือถูกัน
- STEP 2 ใช้ฝ่ามือถูหลังมือและนิ้วถูข้อมือ
- STEP 3 ใช้ฝ่ามือถูฝ่ามือและนิ้วถูข้อมือ
- STEP 4 ใช้สันมือถูฝ่ามือ
- STEP 5 ใช้ฝ่ามือถูนิ้วหัวแม่มือ โยงรอบ
- STEP 6 ใช้ปลายนิ้วมือถูขวางฝ่ามือ
- STEP 7 ใช้ฝ่ามือถูข้อนิ้วมือ

ควรล้างมือทุกครั้ง ก่อน รับประทานอาหาร สัมผัสทานอาหาร หลัง สัมผัสสิ่งสกปรก ออกจากห้องสุขา

www.stapbook.com

การล้างมือ 7 ขั้นตอน

รหัสการเข้าถึง
500999



<https://quiz.zep.us/th/play/BjEbbv>

บันทึกผลกิจกรรม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดคน
 จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมคน
 จำนวนนักเรียนที่ไม่เข้าร่วมกิจกรรมคน

ผลที่เกิดขึ้นกับสมาชิกยุวกาชาด

สมาชิกยุวกาชาดบรรลุคุณจุดประสงค์การฝึกกิจกรรม
 สมาชิกยุวกาชาดมีคุณสมบัติและขั้นตอนที่ประสงค์ตามที่กำหนด
 สมาชิกยุวกาชาดปฏิบัติตามค่านิยมยุวกาชาด

การประเมินผลความพึงพอใจ

ชอบ
 ไม่ชอบ


ปัญหา

แนวทางในการพัฒนา

ลงชื่อ.....
 (นางสาวศิริพร จงใจไกลาส)
 ครูผู้สอนกิจกรรมยุวกาชาด

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของสมาชิกยุวกาชาด/ผู้ที่ได้รับมอบหมายมอบหมาย

วันที่.....
 (นางสาวศิริพร เสด็จวันดี)
 รองนายกยุวกาชาด



แผนการจัดกิจกรรมที่ ๑๑ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๔
ยุวกาชาดระดับ ๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑
ยุวกาชาดโรงเรียนพุทธิโกณ
สัปดาห์งานเทศกาลการประมงศึกษาเชิงไม่ ๒๓๑
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ชื่อ อาหารที่มีประโยชน์และไม่เป็นประโยชน์
กลุ่มกิจกรรม สุขภาพ
สาระสำคัญ

กลุ่มกิจกรรมสุขภาพจัดเพื่อให้สมาชิกยุวกาชาดได้ศึกษาและฝึกปฏิบัติกระบวนการป้องกันชีวิตและสุขภาพ เสริมสร้างสมรรถภาพ มีความรู้และทักษะในการรักษาอนามัยของตนเอง ส่งเสริมอนามัยของผู้อื่น การปฐมพยาบาลและช่วยเหลือบุคคล การเตรียมตัวป้องกันอุบัติเหตุและภัยอันตรายต่างๆ เช่น ภัยจากการป้องกันตนเอง จากการถูกขโมยและเกิดชีวิตครอบครัว ยึดถือจากสิ่งและสิ่งมีค่าอันเกี่ยวข้องกับสุขภาพ การป้องกันชีวิตและสุขภาพ

จุดประสงค์การฝึกกิจกรรม

๑. เข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับอาหารที่มีประโยชน์และไม่เป็นประโยชน์
๒. สมาชิกยุวกาชาดจำแนกอาหารที่มีประโยชน์และไม่เป็นประโยชน์ได้

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ซื่อสัตย์สุจริต
- มุ่งมั่นในการทำงาน
- มีจิตสาธารณะ
- รักษาอนามัยของตนเองและเสริมอนามัยของผู้อื่น
- มีวินัยต่ออาชีพที่รับผิดชอบที่ได้รับ

กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

๑. **จัดนิทรรศการ** เกี่ยวกับความรู้เรื่องอาหารดี อาหารที่ไม่ดี อาหารขยะ สุขอนามัยของตนเอง การล้างมือ การดูแลสุขภาพ การตรวจและรายงาน นิตยสารและสิ่งอื่น (๑๐ นาที)
๒. **เพลง - เกม** เกี่ยวกับสุขภาพ เช่น เกมจับคู่คำศัพท์ เกมจับคู่คำศัพท์เกี่ยวกับสุขภาพ (๕ นาที)
๓. **กิจกรรมตามหลักคุณธรรม** (๑๕ นาที)

๑) ครูผู้สอนยุวกาชาดนำบัตรคำเกี่ยวกับอาหารที่มีประโยชน์และไม่เป็นประโยชน์
 ๒) สมาชิกยุวกาชาดช่วยกันอธิบาย คำศัพท์และบอกความหมาย สิ่ง อาหารที่มีประโยชน์และไม่เป็นประโยชน์
 ๓) นักเรียนได้เล่นเกม RCY Zep Quest ซึ่งการเรียนรู้จากชุดคำสั่งฝึก

๔. **จัดนิทรรศการ** เกี่ยวกับความรู้เรื่องอาหารดี อาหารที่ไม่ดี อาหารขยะ สุขอนามัยของตนเอง การตรวจและรายงาน นิตยสารและสิ่งอื่น การล้างมือ (๑๐ นาที)




อาหารดี (ควรกิน)

- โปรตีน (เนื้อปลา, ไข่, นม, เต้าหู้, ถั่ว)
- ผัก: สลัดผักสด, ผักต้ม
- ธัญพืชโฮลเกรน (ข้าวกล้อง, ไรซ์เบอร์รี่, ข้าวโอ๊ต, ข้าว)
- ผลไม้
- ไขมันดี (จากธรรมชาติ) เช่น น้ำมันมะกอก, น้ำมันถั่วเหลือง, น้ำมันปลา
- ไขมันอิ่มตัว (จากนมไขมันเต็ม, เนื้อสัตว์ติดมัน)
- ไขมันทรานส์ (มาร์جرين, ไขมันเทียม, ไขมันในขนมขบเคี้ยว, คุกกี้, ไขมันในเค้ก)
- น้ำตาล
- โซเดียม (ซอสปรุงรส, น้ำจิ้ม, ขนมขบเคี้ยว, ผงชูรส)
- ใยอาหาร

อาหารที่ควรเลี่ยง (กินให้น้อย)

- ของทอด (ไก่ทอด, หมูทอด, ปลาทอด)
- เครื่องดื่มรสหวาน (น้ำอัดลม, ชาหวาน, กาแฟ)
- ขนม: เค้ก, คุกกี้, คุกกี้สอดไส้, คุกกี้สอดไส้ครีม, คุกกี้สอดไส้ผลไม้
- ขนมกรุบกรอบ, อาหารแปรรูป, ขนมที่มีไขมันสูง
- นมข้น: นมข้นจืด, นมข้นหวาน
- ไส้กรอก
- ของทอด / ไขมันสูง (ไก่ทอด, ปลาทอด, หมูทอด, เนื้อสัตว์ทอด)
- เครื่องดื่มรสหวาน (น้ำอัดลม, ชาหวาน, กาแฟ)
- ขนม: เค้ก, คุกกี้, คุกกี้สอดไส้, คุกกี้สอดไส้ครีม, คุกกี้สอดไส้ผลไม้
- ไขมันทรานส์ (มาร์جرين, ไขมันเทียม, ไขมันในขนมขบเคี้ยว, คุกกี้, ไขมันในเค้ก)
- น้ำตาล
- โซเดียม (ซอสปรุงรส, น้ำจิ้ม, ขนมขบเคี้ยว, ผงชูรส)
- ใยอาหาร

<p>อาหารที่มีและไม่รับประทาน</p> <p>รหัสการเข้าถึง</p> <p>501068</p>  <p>https://quiz.zep.us/th/play/jRBEO</p>	<p>บันทึกผลการจัดกิจกรรม</p> <p>จำนวนนักเรียนทั้งหมดคน</p> <p>จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมคน</p> <p>จำนวนนักเรียนที่ไม่เข้าร่วมกิจกรรมคน</p> <p>ผลที่เกิดขึ้นกับสมาชิกยุวกาชาด</p> <p><input type="checkbox"/> สมาชิกยุวกาชาดบรรลุจุดประสงค์การจัดกิจกรรม</p> <p><input type="checkbox"/> สมาชิกยุวกาชาดมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามที่กำหนด</p> <p><input type="checkbox"/> สมาชิกยุวกาชาดปฏิบัติตามค่านิยมยุวกาชาด</p> <p>การประเมินผลการทำงานกิจกรรม</p> <p><input type="checkbox"/> ใช่</p> <p><input type="checkbox"/> ไม่ใช่</p> <p>ปัญหา</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>แนวทางในการพัฒนา</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>ลงชื่อ.....</p> <p>(นายณภัทร ขจีไกรลาส) ครูผู้สอนกิจกรรมยุวกาชาด</p> <p>ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของ นายกฤษฎาชาล/ผู้ที่ได้รับมอบหมายมอบหมาย</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>ลงชื่อ.....</p> <p>(นางสาวศรัทธา เตชะวันดี) รองนายกยุวกาชาด</p>
--	--



RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล

คู่มือการสร้างนวัตกรรม

RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยูวกาชาดยุคดิจิทัล



จัดทำโดย
นายณภัทร ขจีไกรลาส

ขั้นตอนที่ 2: การสร้างแบบทดสอบ

- หลังจากเข้าสู่ระบบ ZEP QUIZ แล้วเลือก สร้างแบบทดสอบ หรือ สร้างแบบทดสอบบ่งชี้หน่วย
- กรอกข้อมูลพื้นฐาน ก่อนอื่นใส่ชื่อแบบทดสอบและเลือกหมวดหมู่หัวข้อแบบทดสอบ
- การเลือกแนวที่สามารถเลือกแนวที่ใดแนวที่หนึ่งเพื่อสร้างแบบทดสอบได้

แนวที่ระบุถูกแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือการเรียงลำดับ, สไลด์ลิสต์ และการค้นหาคำขึ้น และแนวที่จะมีค่าข้อจำกัดเพียง ให้ศึกษาด้วยตัวเอง

!!ข้อสังเกต หากเป็นแนวที่ Pro มีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติมเป็นรายเดือน ผู้สร้างสามารถแจ้งแนวที่ไม่คิด Pro ได้

ขั้นตอนที่ 1: การเข้าสู่ระบบ

- เข้าสู่ระบบโดยกรอกไปรษณีย์ที่ <https://quiz.zep.us/th/landing> หรือพิมพ์ "zep quiz"
- เข้าสู่ระบบ
- ใช้บัญชี G-Mail เพื่อเข้าสู่ระบบ
- เลือกประเภทบัญชี
- กรอกข้อมูลให้ครบถ้วน

ขั้นตอนที่ 2: การสร้างแบบทดสอบ

เพิ่มคำถาม

ประเภทคำถามทั้งหมด 3 แบบ คือ แบบเลือกตอบ, แบบคำตอบสั้น, แบบถูกผิด

!! QUIZ AI ช่วยสร้างคำถามต่างๆ ง่ายๆ อย่างรวดเร็ว

หากเป็น Pro สามารถจัดให้ QUIZ AI สร้างแบบทดสอบได้เลย

- เลือกจำนวนข้อ
- เลือกภาษา
- เลือกประเภทคำถาม
- เลือกระดับความยาก

!! หากมีไฟล์คำถามอยู่แล้ว สามารถอัปโหลดไฟล์ได้เลย

4

ขั้นตอนที่ 2: การสร้างแบบทดสอบ

เพิ่มคำถาม

ประเภทคำถามมีทั้งหมด 3 แบบ คือ แบบเลือกตอบ, แบบคำตอบสั้น, แบบถูกผิด

หากเป็น Pro สามารถทำให้ QUIZ AI สร้างแบบทดสอบได้เลย

1. เลือกจำนวนข้อ
2. เลือกภาษา
3. เลือกประเภทคำถาม
4. เลือกระดับความยาก

!!หากมีไฟล์คำถามอยู่แล้ว สามารถอัปโหลดไฟล์ได้เลย

5

ขั้นตอนที่ 2: การสร้างแบบทดสอบ

เพิ่มคำถามแบบเลือกตอบ

วิธีการเพิ่มคำถามแบบเลือกตอบ (ปรนัย)

1. กรอกคำถามของคุณ (สูงสุด 200 ตัวอักษร)
2. สามารถเพิ่มรูปภาพโดยเลือก "เพิ่มรูป" (รูปแบบ jpg, jpeg, png, webp, gif / ขนาดสูงสุด 3MB)
3. เช่นกรณีเลือกสำหรับคำถามโดยเลือก "เพิ่มตัวเลือก" (สามารถเพิ่มตัวเลือกได้ตั้งแต่ 1 ข้อขึ้นไปและสูงสุด 5 ข้อ)
4. เมื่อเลือก "✓" คำตอบ" ปุ่มที่ส่วนหน้าของตัวเลือก มันจะถูกตั้งเป็นคำตอบที่ถูกต้อง
 - คุณจะต้องเลือกคำตอบที่ถูกต้องอย่างน้อยหนึ่งคำตอบ
 - คำถามของคุณอาจมีคำตอบหลายคำตอบ
5. สามารถเพิ่มข้อความรูปภาพ และการฝัง YouTube ได้โดยเลือกสัญลักษณ์รูปภาพ ด้านตัวเลือกแต่ละข้อ
6. กรอกพ้อยท์ในแบบทดสอบแล้วกด "บันทึก" คำถามจะถูกเพิ่มลงในรายการคำถาม

6

ขั้นตอนที่ 2: การสร้างแบบทดสอบ

เพิ่มคำถามตอบสั้นๆ

วิธีการเพิ่มคำถามตอบสั้น (แบบอัตนัย)

1. กรอกคำถามของคุณ (ไม่เกิน 200 ตัวอักษร)
2. สามารถเพิ่มรูปภาพโดยเลือก "เพิ่มรูป" (รูปแบบ jpg, jpeg, png, webp, gif / ขนาดสูงสุด 3MB)
3. กรอกหรือเลือกคำตอบที่ถูกต้องสำหรับคำถามนี้ (ไม่เกิน 200 ตัวอักษร)
 - หากต้องการใส่คำตอบที่ถูกต้องหลายคำตอบ ให้ใช้เครื่องหมายคั่นโดยคลิก "คำตอบที่คั่นกัน"
 - ในปัจจุบัน เมื่อแยกความถูกต้องของคำตอบสั้น ๆ เราไม่ได้แยกความแตกต่างระหว่างการเว้นวรรคหรือการใช้ตัวพิมพ์ใหญ่-เล็กในภาษาอังกฤษ
4. สามารถเพิ่มคำใบ้ ข้อความรูปภาพ และการฝัง YouTube ได้โดยเลือก "เพิ่มคำใบ้"
5. เช่นคำถามที่หยาบและแล้วกด "บันทึก" เพื่อเพิ่มคำถามลงในรายการคำถาม

7

ขั้นตอนที่ 2: การสร้างแบบทดสอบ

เพิ่มคำถาม (X) (ถูกผิด)

วิธีการเพิ่มคำถามประเภท (X)

1. กรอกคำถามของคุณ (ไม่เกิน 200 ตัวอักษร)
2. สามารถเพิ่มรูปภาพโดยเลือก "เพิ่มรูป" (รูปแบบ jpg, jpeg, png, webp, gif / ขนาดสูงสุดไม่เกิน 3MB)
3. เลือกระหว่าง (O) หรือ (X) เป็นคำตอบที่ถูกต้อง
4. สามารถเพิ่มคำใบ้ ข้อความรูปภาพ และการฝัง YouTube ได้โดยเลือก "เพิ่มคำใบ้"
5. เมื่อเสร็จสิ้นการเพิ่มคำถามทั้งหมดแล้วกด "บันทึก" คำถามจะถูกเพิ่มเข้าไปในรายการคำถาม

ขั้นตอนที่ 2: การสร้างแบบทดสอบ

การเพิ่มสื่อการเรียนรู้อื่นๆ

สามารถเพิ่มสื่อการเรียนรู้อื่นๆ / ใบความรู้ / เนื้อหาที่ควรรู้
ก่อนที่จะให้ฝึกเรียนแบบตัวตามได้ ในรูปแบบของไฟล์
PDF เท่านั้น (ขนาดสูงสุด 20 MB)

การตั้งค่าเพิ่มเติม

การตั้งค่าเพิ่มเติม

- ผ่านหรือไม่ผ่านเมื่อตอบผิด คลิกลิสต์เพื่อตั้งค่าว่าจะให้เปิดหรือปิด
- อนุญาตให้ตอบผิด : สามารถไปที่คำถามถัดไปได้แม้ว่าจะไม่ได้รับคำตอบที่ถูกต้องก็ตาม
- ไม่อนุญาตให้ตอบผิด : ต้องได้รับคำตอบที่ถูกต้องจึงจะดำเนินการต่อไปยังคำถามถัดไป
- แสดงคำตอบ (สามารถใช้งานได้เฉพาะในกรณีที่มีการเปิดใช้งาน "อนุญาตให้ตอบผิด" เท่านั้น)
- เมื่อส่งคำตอบที่ไม่ถูกต้อง คำตอบที่ถูกต้องจะแสดงเป็นเวลา 5 วินาที คุณสามารถตรวจสอบคำตอบที่ถูกต้องก่อนไปยังคำถามถัดไป

ขั้นตอนที่ 2: การสร้างแบบทดสอบ

การแก้ไขคำถามที่บันทึกไว้

เลือก จุดสามจุด ด้านบนขวาของแถบที่
ต้องการแก้ไข และกด "แก้ไข"

เปลี่ยนลำดับข้อ
ตัดลอก
ลบ

การบันทึกแบบทดสอบที่แก้ไขแล้ว
หากแก้ไขแบบทดสอบเสร็จแล้ว
ใช้กด "การแก้ไขเสร็จสิ้น" และ กด
"พิมพ์" ในป๊อปอัพเฝ้าระวัง

เมื่อแก้ไขแบบทดสอบ จะ
แบบทดสอบจะแจ้งให้รู้ คุณ
ต้องการแก้ไขข้ออื่นหรือไม่?

กดบันทึกแก้ไข

ขั้นตอนที่ 3: การใช้ ZEP QUIZ ในชั้นเรียน

การแชร์แบบทดสอบใน ZEP QUIZ มี 3 วิธี

เลือกแหล่งที่หรือแบบทดสอบที่ต้องการแชร์
แล้วกด "แชร์" ป๊อปอัพการแชร์จะปรากฏขึ้นมา

แชร์แบบการเข้าถึงรหัส

จำนวน 6 รหัสที่คุณจะได้รับ การลงใน
ช่องว่าง แล้วกดปุ่ม "แก้ไข" หรือ "เข้าร่วม"

แชร์แบบ QR Code

สามารถแสดงรหัส QR Code ที่วางขึ้นบนหน้าจอและแสดงให้นักเรียนดู
ซึ่งนักเรียนสามารถสแกนรหัส QR Code เพื่อเข้าร่วมได้ทันที

แชร์แบบลิ้งค์


เมื่อกดปุ่ม "คัดลอกลิ้งค์" ลิ้งค์ที่ส่งมอบจะถูกคัดลอก แชร์ลิ้งค์ที่คัดลอกแล้วให้นักเรียน
เมื่อนักเรียนสามารถคลิกลิ้งค์จะทำให้สามารถเข้าร่วมได้โดยตรง



คู่มือการสร้างนวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยูวกาชาดยุคดิจิทัล

คู่มือการใช้งานนวัตกรรม

RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยูวกาชาดยุคดิจิทัล



จัดทำโดย
นายณภัทร ขจีไกรลาส

การใช้ ZEP Quiz

บนคอมพิวเตอร์ (PC/Laptop/Tablet)



ขั้นตอนที่ 1: การเข้าร่วม Quiz

วิธีที่ 1: เข้าร่วมผ่านลิงก์ (Link)
คลิกที่ลิงก์ ZEP Quiz ที่คุณครูส่งให้ เบราวเซอร์จะเปิดหน้าต่างใหม่ของ ZEP Quiz ขึ้นมาโดยอัตโนมัติ



วิธีที่ 2: เข้าร่วมผ่านรหัส (Enter with Code)

- เปิดเว็บเบราว์เซอร์ (เช่น Google Chrome, Safari, Firefox) แล้วไปที่เว็บไซต์: <https://quiz.zep.us> หรือพิมพ์คำว่า "zep quiz"
- ที่มุมขวาบนของหน้าจอ ใคคลิกที่ปุ่ม "Enter With Code" หรือ "ป้อนรหัส"
- นำรหัส 6 หลักที่คุณครูให้มา กรอกลงในช่องว่าง แล้วกดปุ่ม "Enter" หรือ "เข้าร่วม"

ขั้นตอนที่ 2: ตั้งค่าโปรไฟล์และสร้างตัวละคร (Avatar)

- ตั้งชื่อเล่น (Nickname): โนครั้งแรกที่เข้าร่วม ระบบจะให้คุณตั้งชื่อเล่นเพื่อใช้ในการเล่นเกม ใคตั้งชื่อตามที่ "ระดับห้อง ตามด้วยเลขที่" เช่น 1/4 15 เป็นต้น (เนื่องจากมีข้อจำกัดของควมยาวชื่อตั้งไม่ได้)
- ตกแต่งตัวละคร (Avatar): คุณสามารถเลือกปรับแต่งหน้าตา ทรงผม และเลือกผ้าของตัวละครได้ตามใจชอบ เมื่อพอใจแล้วให้กดปุ่มยืนยันเพื่อเข้าสู่หน้าจอเริ่มเกม

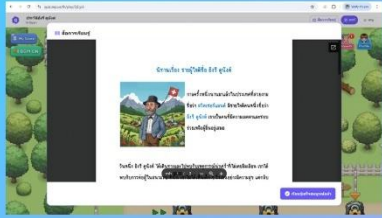
กดเลือก Profile ตั้งชื่อเล่น

กดเลือก Profile เหมือนข้อ 1 และ เลือก Decorate Avatar

เลือกปรับแต่งหน้าตา ทรงผม และเลือกผ้าของตัวละครได้ตามใจชอบ แลกด Save

4

ขั้นตอนที่ 3: เริ่มเล่นและตอบคำถาม



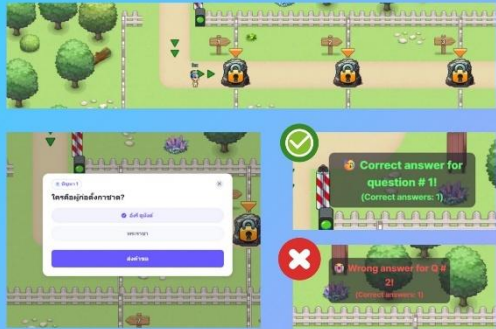
1. ก่อนเริ่มเล่นจะมีสื่อการเรียนรู้ ให้นักเรียนได้อ่าน ศึกษาความรู้อีกก่อนที่จะเล่นและตอบคำถาม



2. การควบคุมตัวละคร: ใช้ปุ่มลูกศรบนคีย์บอร์ด (↑, ↓, ←, →) หรือปุ่ม W, A, S, D เพื่อบังคับตัวละครให้เดินไปยังจุดต่างๆ ในแผนที่

5

ขั้นตอนที่ 3: เริ่มเล่นและตอบคำถาม


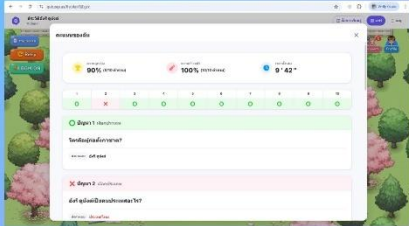


การตอบคำถาม

- เดินเข้าไปในบริเวณที่มีสัญลักษณ์คำถาม (อีกจะเป็นวงกลมหรือไอคอนพิเศษ)
- หน้าคำถามจะปรากฏขึ้นมา
- อ่านคำถามและตัวเลือกคำตอบอย่างละเอียด
- ใช้เมาส์คลิกที่ตัวเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
- เมื่อตอบถูก ตัวละครจะได้รับคะแนน และสามารถเดินต่อไปยังคำถามถัดไปได้
- หากตอบผิด อาจจะไม่ได้รับคะแนน แต่ก็สามารถเล่นต่อได้

6

ขั้นตอนที่ 4: สิ้นสุดเกมและดูผลลัพธ์

1. เมื่อตอบคำถามครบทุกข้อ หรือเวลาที่กำหนดหมดลง เกมจะสิ้นสุด
2. หน้าจอจะแสดงผลสรุปคะแนนของคุณ คุณสามารถดูรายละเอียดของคะแนนได้

คะแนนจะแสดงอันดับที่ทำได้เมื่อเทียบกับเพื่อนคนอื่นๆ และข้อมูลสถิติการตอบคำถามให้ดูด้วย กรณีเล่นพร้อมกันหลายคน


7

การใช้ ZEP Quiz บนโทรศัพท์ Smart Phone



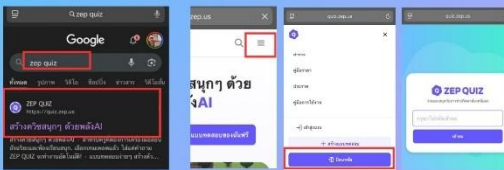
8

ขั้นตอนที่ 1: การเข้าร่วม Quiz



วิธีที่ 1: เข้าร่วมผ่านลิงก์ (Link) คลิกที่ลิงก์ ZEP Quiz ที่คุณครูส่งให้ เบราวี่เซอร์จะเปิดหน้าต่างใหม่ ของ ZEP Quiz ขึ้นมาโดยอัตโนมัติ

วิธีที่ 2: เข้าร่วมผ่านรหัส (Enter with Code)



1. เปิดเว็บเบราว์เซอร์ (เช่น Safari, Google Chrome) แล้วไปที่เว็บไซต์: <https://quiz.zep.us> หรือพิมพ์คำว่า "zep quiz"
2. แตะที่ไอคอนเมนู ที่มุมขวาบนของจอ เลือกเมนู "Enter With Code" หรือ "เข้าด้วยรหัส"
3. นำรหัส 6 หลัก ที่คุณครูให้มา กรอกลงใน ช่องว่าง แล้วกดปุ่ม "Enter" หรือ "เข้าชม"

9

ขั้นตอนที่ 2: ตั้งค่าโปรไฟล์และสร้างตัวละคร (Avatar)

1. ตั้งชื่อเล่น (Nickname): โนครั้งแรกที่เข้าร่วม ระบบจะให้คุณตั้งชื่อเล่นเพื่อใช้ในการเล่นเกม ให้ตั้งชื่อตามที่ "ระดับห้อง ตามตัวเลขที่" เช่น 1/4 15 เป็นต้น (เนื่องจากมีข้อจำกัดของความยาวชื่อตั้งไม่ได้)



กดเลือก Profile และตั้งชื่อเล่น



กดเลือก Profile เซอีนข้อ 1 และ เลือก Decorele Avatar

2. ตกแต่งตัวละคร (Avatar): คุณสามารถเลือกปรับแต่งหน้าตา ทรงผม และเลือกสีของตัวละครได้ตามใจชอบ เมื่อพอใจแล้วให้กดปุ่มยืนยันเพื่อเข้าสู่หน้าจอเริ่มเกม




เลือกปรับแต่งหน้าตา ทรงผม และเลือกสีของตัวละครได้ตามใจชอบ แลกด Save




กดเลือก Profile เซอีนข้อ 1 และ เลือก Decorele Avatar

10

ขั้นตอนที่ 3: เริ่มเล่นและตอบคำถาม




1. ก่อนเริ่มเล่นจะมีสื่อการเรียนรู้ ให้นักเรียน ได้อ่าน ศึกษาความรู้อีก่อนที่จะเล่นและตอบคำถาม



2. หน้าจอจะแสดง จอยสติ๊กเสมือน (Virtual Joystick) ที่มุมซ้ายล่าง ใช้ขยับจอยสติ๊กไปในทิศทางที่ต้องการเพื่อให้ตัวละครเคลื่อนที่


11

ขั้นตอนที่ 3: เริ่มเล่นและตอบคำถาม



คำตอบคำถาม

- เดินเข้าไปในบริเวณที่มีสัญลักษณ์คำถาม (มักจะเป็นวงกลมหรือ ไอคอนพิเศษ)
- หน้าต่างคำถามจะปรากฏขึ้นมา
- อ่านคำถามและตัวเลือกคำตอบอย่างละเอียด
- ใช้เมาส์คลิกที่ตัวเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
- เมื่อตอบถูก ตัวละครจะได้รับคะแนน และสามารถเดินต่อไปยังคำถามข้อถัดไปได้
- หากตอบผิด อาจจะไม่ได้รับคะแนน แต่ยังสามารถเล่นต่อได้



12

ขั้นตอนที่ 4: สิ้นสุดเกมและดูผลลัพธ์

คุณได้ทำแบบสอบถามทั้งหมดเสร็จเรียบร้อยแล้ว!

คะแนนของคุณ

- ความถูกต้อง: 90% (9/10 คำถาม)
- ความไว้วางใจ: 100% (10/10 คำถาม)
- เวลาที่หมด: 1'1"

ปัญหา 1 OX

คำปฏิญาณคนแรกของยุวกาชาดคือ จจะงรักภักดีต่อชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์

- เมื่อตอบคำถามครบทุกข้อ หรือเวลาที่กำหนดหมดลง เกมจะสิ้นสุด
- หน้าจะแสดงผลสรุปคะแนนของคุณ คุณสามารถดูรายละเอียดของคะแนนได้

คะแนนจะแสดงอันดับที่ทำได้เมื่อเทียบกับเพื่อนคนอื่น ๆ และข้อมูลสถิติการตอบคำถามให้ดูด้วย กรณิเล่นพร้อมกันหลายคน

13

QR Code ปฏิบัติการเรียนรู้ยุวกาชาดด้วย Zep Quiz สำหรับสมาชิกยุวกาชาดระดับ 1

ประวัติฮีโร่ ดุรงค์	เมืองพญา และยุวกาชาดยุวกาชาด	คำปฏิญาณของยุวกาชาด
500050	500958	500282
เพลงวิถียุวกาชาด 100 เพลงของยุวกาชาด	สุขภาพและการดูแลสุขภาพ	การเคลื่อนไหว และสุขภาพ
500341	500473	500508
การฝึกสมาธิของยุวกาชาด	ทิวทัศน์ 7 วันของ	รางวัลถ้วยทองคำ และไม้ประดับ
500978	500999	501068



คู่มือการใช้งานนวัตกรรม RCY Zep Quest สื่อการเรียนรู้ยุวกาชาดยุคดิจิทัล



**รายงานการใช้นวัตกรรม
RCY Zep Quest
สื่อการเรียนรู้ภาษาชาติยุคดิจิทัล**

โรงเรียนพุทธิโสภณ
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่เขต ๑